

Aus:

Stephan Schwingeler

**Kunstwerk Computerspiel –
Digitale Spiele als künstlerisches Material**

Eine bildwissenschaftliche
und medientheoretische Analyse

September 2014, 376 Seiten, kart., zahlr. Abb., 34,99 €,
ISBN 978-3-8376-2824-1

Mit »Kunstwerk Computerspiel« liegt die erste fundierte kunstwissenschaftliche Untersuchung der Gattung Computerspiel vor. Stephan Schwingeler untersucht die medialen Eigenschaften digitaler Spiele grundsätzlich und beleuchtet ihre Verbindung zur Kunst anhand von auf den Spielen basierenden Kunstwerken. Er geht den verschiedenen Ansatzpunkten nach, mit denen meist kommerzielle Computerspiele durch einen modifizierenden Eingriff als künstlerisches Material genutzt werden. Durch die Analyse der Kunstwerke unter medientheoretischen und bildwissenschaftlichen Gesichtspunkten zeigt sich das Potenzial des Computerspiels, Kunstwerke hervorzubringen.

Stephan Schwingeler (Dr. phil.) arbeitet als Kurator, Wissenschaftler und Dozent. Er leitet das GameLab der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe im Fachbereich Medienkunst. Als Kurator ist er u.a. verantwortlich für die Dauerausstellung »ZKM_Gameplay« im ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe.

Weitere Informationen und Bestellung unter:
www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2824-1

Inhalt

Vorwort von Peter Weibel | 9

Vorwort von Ulrike Gehring | 11

1. Einleitung | 13

- 1.1 Historischer Abriss: Vorgeschichte künstlerischer Computerspielmodifikation | 14
- 1.2 Game Art vs. künstlerische Computerspielmodifikation | 17
- 1.3 Hauptthesen, Ziele und Fragestellung: Kunst mit Computerspielen zwischen Transparenz und Opazität | 21
- 1.4 Überblick der Analyse | 23

2. Künstlerische Computerspielmodifikation als Gegenstand | 29

- 2.1 Das Medium des digitalen Spiels als künstlerisches Material | 30
- 2.2 Spiele und ihre Regeln | 39
- 2.3 Computerspielmodifikation | 53
- 2.4 Zusammenfassung von Kapitel 2 | 81

3. Methode | 85

- 3.1 Überblick über Methoden in den Game Studies | 86
- 3.2 Vorgehensweise der Analyse | 87
- 3.3 Zusammenfassung von Kapitel 3 | 97

4. Forschungsüberblick zu künstlerischer Computerspielmodifikation | 99

- 4.1 Gegenentwürfe: Künstlerische Computerspielmodifikation als Reaktion auf Mainstream-Computerspiele | 103
- 4.2 Relevante Positionen zu künstlerischer Computerspielmodifikation in chronologischer Betrachtung von 2001-2006 | 109
- 4.3 Konzeptualisierungen von Kunst mit Computerspielen | 121
- 4.4 Einsetzende Historisierung und systematische Aufarbeitung | 129
- 4.5 Zusammenfassung von Kapitel 4 | 131

5. Bildwissenschaftliche Position: Das Computerspiel als Bildmedium | 135

- 5.1 Die Wende zum Bild in den Game Studies | 137
- 5.2 Charakteristika des Computerspielbildes | 140

- 5.3 Auditivität des Computerspiels als alternativer Zugang | 153
- 5.4 Zusammenfassung von Kapitel 5 | 154

- 6. Medientheoretische Vertiefung: Das Computerspiel zwischen den Zuständen Transparenz und Opazität | 155**
 - 6.1 Kill Screen: Unsichtbares zeigt sich/Transparentes wird opak | 160
 - 6.2 Oszillation von Medien zwischen Transparenz und Opazität | 162
 - 6.3 Transparenz/Opazität als Schnitt- und Bruchstelle:
Künstlerische Strategien der Computerspielmodifikation | 178
 - 6.4 Zusammenfassung von Kapitel 6 | 181

- 7. *Arsdoom*: Künstlerische Neudekoration | 183**
 - 7.1 Das prototypische Material künstlerischer Computerspielmodifikation:
Doom | 187
 - 7.2 Eindringen in die Räume der Kunst: *Arsdoom* | 196

- 8. QQQ: Verungegenständlichung der audiovisuellen Oberfläche | 209**
 - 8.1 Kulissen im Netzwerk: *Quake III Arena* | 213
 - 8.2 Störung der Bildmaschine: *QQQ* | 220

- 9. *Super Mario Clouds*: Das Computerspiel im Schwebezustand | 229**
 - 9.1 Öffnung des Hintergrundes und Verschließen der Technik:
Super Mario Bros. | 233
 - 9.2 Hervorkehrung des Hintergrundes und Kultivierung der Leerstelle:
Die Negation *Super Mario Clouds* | 243

- 10. *Dead-in-iraq*: Die Spielwelt als Bühne | 265**
 - 10.1 Realweltliche Bezüge und ideologische Implikationen im Computerspiel
am Beispiel von *America's Army* | 271
 - 10.2 Transformative Handlungen: *dead-in-iraq* | 283

- 11. *SOD*: Vom ungegenständlichen zum unspielbaren Spiel | 295**
 - 11.1 Archetypus des Ego-Shooters: *Wolfenstein 3D* | 300
 - 11.2 Das konkrete Computerspiel: *SOD* | 305

- 12. Ergebnisse der Analyse der künstlerischen Computerspielmodifikation | 321**

Literatur | 329

Abbildungen | 361

Zitierte Werke | 367

Dank | 371

Vorwort

Peter Weibel

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“, schrieb Friedrich Schiller 1795 im 15. Brief der *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen*.

Computerspiele sind ein selbstverständlicher Bestandteil der digitalisierten Gesellschaft. Ausgehend von der großen kulturellen und wirtschaftlichen Wirkmacht der ‚Games‘ hat sich eine kulturwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Computerspiel entwickelt, die über eine pädagogische Perspektive hinausgeht und nach ‚Bedeutungen‘ der Games in den Feldern Kunst, Kultur, Medien und Pädagogik fragt. Die sich ab ca. 1999 formierenden Game Studies nehmen Computerspiele als vielschichtige und ausdrucksstarke Artefakte wahr. In der Theoretisierung der digitalen Games spielte die Kunstwissenschaft bisher aber eine untergeordnete Rolle. Diese Lücke schließt Stephan Schwingeler mit seiner Arbeit, in der er die Kunstwissenschaft mit dem Diskurs über eine neue Gattung bereichert und die Potenziale des Computerspiels als künstlerisches Medium systematisch aufdeckt. Mit *Kunstwerk Computerspiel* liegt nun die erste fundierte kunstwissenschaftliche Untersuchung der Gattung Computerspiel vor – das Standardwerk zur Verbindung von Kunst und Computerspiel.

Um 1995 haben KünstlerInnen das Computerspiel als künstlerisches Medium und Material entdeckt und die von Games ausgehenden kulturellen Einflüsse aufgegriffen und mittels anderer Medien verarbeitet. Als frühestes Beispiel einer künstlerischen Auseinandersetzung mit Computerspielen kann Orhan Kipcaks und Reinhard Urbans Computerspielmodifikation *Arsdoom* (1995) gelten, das im Auftrag und nach Ideen von mir für das Ars Electronica Festival in Linz 1995 entwickelt wurde. Unter dem Etikett der Game Art ist seitdem ein reicher Fundus an künstlerischen Arbeiten entstanden.

Stephan Schwingelers Buch *Kunstwerk Computerspiel – Modifikation als künstlerische Strategie* untersucht den historisch ersten künstlerischen Zugang zu Computer-

spielen: Durch Eingriffe in die vorgefundenen Games – durch medienkünstlerische Computerspielmodifikationen – entsteht das Kunstwerk Computerspiel. Der Zugang zu dem Material der Games lag zuallererst in ihrer Weiterverarbeitung und Appropriation. Mittels verschiedener Techniken gestalten oder programmieren KünstlerInnen Computerspiele um, nehmen also künstlerische Computerspielmodifikationen vor.

Schwingelers *Kunstwerk Computerspiel* ordnet das Computerspiel als neues Medium kunsthistorisch, medientheoretisch und bildwissenschaftlich ein und zeigt die Materialeigenschaften sowie die Ästhetik der Spiele auf. Anhand der Analysen von fünf Kunstwerken werden die künstlerischen Strategien deutlich, die hinter den Umgestaltungen stehen: Es werden Regelwerk, Ziele, Input, Interface und Gameplay hinterfragt. Die visuelle Oberfläche der Spiele wird in Abstraktion überführt, so dass die in den Ausgangsspielen repräsentierten Objekte, Figuren und Architekturen bis zur Unkenntlichkeit verändert werden. Die KünstlerInnen entwickeln auf diese Weise Gegenentwürfe zu etablierten, kommerziellen Computerspielen. Im Computerspiel wird das statische Bild zu einem dynamischen Bildfeld. Das Bild wird zu einem Bildsystem, das sich variabel verhält, ein Ereignisfeld. Es verwandelt sich von einem statischen Fenster, durch das man auf die Welt blickt, in eine Tür, durch die der Beobachter in die Welt multisensorieller Ereignisfelder ein- und austreten kann. Die künstlerischen Gegenentwürfe verfolgen das Ziel, die apparativen, kodierten und medialen Bedingtheiten der Spiele sichtbar und bewusst zu machen. Sie entlarven die Illusionstechniken des Computerspiels, indem sie die grafischen Oberflächen, die räumlichen Konfigurationen und die physikalischen Simulationen verändern oder sogar zerstören. Sie brechen die hermetische Hülle der Apparate beziehungsweise die glatte, visuelle Oberfläche der Spiele auf und eröffnen Einblicke in die Konstruiertheit der Software. Durch die Analyse der Kunstwerke unter medientheoretischen und bildwissenschaftlichen Gesichtspunkten zeigt sich das Potenzial des Computerspiels, Kunstwerke hervorzubringen.

Durch Stephan Schwingelers Dissertation wird eine neue Gattung in die Diskurse der Kunstgeschichte eingeführt. Schwingeler unterstreicht die Bedeutsamkeit des Mediums Computerspiel für die Kunstwissenschaft. Er zeigt das Defizit auf und füllt gleichzeitig die Leerstelle, indem er die medialen Eigenschaften des Computerspiels nicht nur in einem Nachschlagewerk identifiziert und gründlich aufarbeitet, sondern das Computerspiel gleichzeitig als künstlerisches Material und damit als neue Gattung im Kanon der Bildenden Künste überzeugend und kritisch identifiziert.

Peter Weibel

ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

Vorwort

Ulrike Gehring

Computerspiele werden eher als Spiele denn als Computerprogramme wahrgenommen. Ihrem Unterhaltungswert kommt eine größere Bedeutung zu als den technischen Voraussetzungen, die ihn hervorbringen. In der Folge gerät das Bild, welches die Handlung sichtbar macht und den implementierten Regeln eine Gestalt verleiht, aus dem Fokus der Aufmerksamkeit. Dieses Ungleichgewicht von Text und Bild konnten auch die Ende der 1990er Jahre aufkommenden *Game Studies* nicht kompensieren, die sich den inhaltlichen, kulturellen und kommunikativen Fragestellungen annahmen. Sie konzentrierten sich vor allem auf zwei Strömungen. Vertreten wurden diese einerseits durch Literatur- und Medienwissenschaftler, die für eine narratologische Untersuchung der Gameplays warben. Ihnen gegenüber standen andererseits namhafte Ludologen wie Espen Aarseth, die für eine grundsätzliche Revision des überkommenen Simulationsbegriffs plädierten. Dem Paradigma der Erzählung stand damit das Paradigma der Konstruktion gegenüber, ohne dass die Ästhetik des Bildes gewürdigt wurde.

Genau diesem Desiderat widmet sich das vorliegende Buch, indem es Computerspiele aus kunsthistorischer Perspektive deutet und das zugrundeliegende Medium materialästhetisch analysiert. Die Erweiterung des klassischen Bilderkanons zielt dabei nicht auf die Nobilitierung einer ganzen Gattung. Vielmehr konzentriert sich der Autor auf kommerzielle Computerspiele, deren Software von Künstlern oder Künstlerinnen aus konzeptionellen Gründen verändert, erweitert oder zerstört wurde. Ein frühes Beispiel einer solcher Computerspielmodifikation findet sich bei *Arsdoom* (1995), einer von Orhan Kipcak und Reinhard Urban im Auftrag und nach Ideen von Peter Weibel (Ars Electronica) ausgeführten „künstlerischen Neudekoration“ (Schwingeler).

In fünf aufeinanderfolgenden Analysen stellt der Autor die wichtigsten Strategien vor, im Rahmen derer künstlerisch motivierte Eingriffe am digitalen Material vorgenommen wurden. Die Veränderungen beziehen sich auf die Software, die Hardware und die Regeln der Spiele.

Abhängig vom Modifikationsgrad verändert sich jedoch nicht nur das sichtbare Bild, sondern auch der Spielverlauf. Während geringfügige Eingriffe nur auf visueller Ebene sichtbar werden, führen Abwandlungen des Quellcodes zur Zerstörung des gegenständlichen Bildes. Insofern scheint es plausibel, wenn die wissenschaftliche Analyse ihren argumentativen Schlusspunkt in radikalen Modifikationen wie *SOD* (JODI, 1999) oder *Untitled Game, Arena* (JODI, 1998-2001) findet, die eine ‚unspielbare‘ Abfolge abstrakter Bilder ohne erkennbare Räume, Figuren oder Objekte präsentieren. In der Reduktion auf ein reinweißes Bild, verweist die Oberfläche auf die apparativen, kodierten und medialen Voraussetzungen, die Computerspiele sichtbar machen. Insofern zielt die Gestaltung der visuellen Oberfläche, der räumlichen Konfigurationen und physikalischen Simulationen nicht auf eine Zerstörung des Mediums, sondern auf die Visibilität tradierter Illusionstechniken. Modifikationen brechen die hermetische Hülle der technischen Apparate und die makellose ‚Oberfläche‘ von Spielen auf, um hintergründige Einblicke in die Struktur der Software zu gewähren.

Das von Stephan Schwingeler vorgelegte Buch erschließt mit bildwissenschaftlichen Methoden und vor dem Hintergrund aktueller, medientheoretischer Überlegungen ein Genre, dessen künstlerisches Potenzial in der Folge nicht mehr geleugnet werden kann. Wie eng die digitalen Bilder mit der zeitgenössischen Kunstproduktion verknüpft sind, demonstriert die Lektüre dieses von den *Game Studies* und der Kunstgeschichte nicht mehr zu ignorierenden Nachschlagewerks. Der Blick auf das Computerspiel hat sich verändert.

Ulrike Gehring
Universität Trier

1. Einleitung

Seit 1995 ist zu beobachten, dass sich KünstlerInnen Computerspielen¹ zuwenden, indem sie vorgefundene Games unter künstlerischen Vorzeichen umgestalten und diese als Material verwenden. Die vorliegende Publikation behandelt diese *künste-*

-
- 1 Zur Begriffsbestimmung: Streng genommen ist ein Computerspiel nur ein Spiel, das auf einem Computer gespielt wird. Videospiele sind konsolenbasierte Spiele, die mittels Fernseher zur Anschauung gebracht werden. Arcadespiele werden häufig via Münzeinwurf auf Spielautomaten gespielt („Coin-Op“), deren Formen und Größen sehr unterschiedlich sein können. Der allgemeinere Begriff Telespiel ist heute nicht mehr gebräuchlich. In der vorliegenden Arbeit werden alle diese Phänomene mit dem Oberbegriff Computerspiel oder synonym dazu digitales Spiel bezeichnet. Hier ist anzumerken, dass es auch analoge Computerspiele – etwa *Tennis for Two* (1958) – gibt. In dieser Publikation liegt der Fokus also auf digitalen Computerspielen. Andere Publikationen verwenden durchgängig den Terminus Videospiele, da dieser das Hauptaugenmerk auf die Visualität der Spiele lenkt und ihre apparatgebundene Rezeption an Bildschirmen jeglicher Art betont. Obwohl diese Arbeit ebenfalls die Bildlichkeit der Spiele fokussiert, wird den Bezeichnungen Computerspiel bzw. digitales Spiel der Vorzug gewährt, da der Begriff Videospiele korrekterweise Spiele auf Konsolen bezeichnet und dementsprechend besetzt ist. Eine neutralere Wendung ist der Begriff Bildschirmspiel, der nicht mit Konsolenspielen assoziiert wird, sondern auch Computerspiele einschließt. Im Englischen wiederum spricht man üblicherweise allgemein von video game, wobei in neueren Publikationen auch von videogame (in einem Wort) zu lesen ist. Wenn in dieser Arbeit von *Game* zu lesen ist, ist damit ausschließlich das kommerzielle Computerspiel als kulturindustrielles Produkt adressiert. Die Kunstwerke, die im Mittelpunkt der Analyse in der vorliegenden Arbeit stehen, werden nicht mit dem Begriff des Game bezeichnet. Vgl. Mertens/Meißner 2002, Newman/Simons 2004 sowie Malliet/De Meyer 2005.

rischen Computerspielmodifikationen. Eine Computerspielmodifikation² ist die veränderte Version eines bereits veröffentlichten, meist kommerziellen digitalen Spiels. Diese Arbeit untersucht die Phänomene der Computerspiele und ihrer künstlerischen Modifikationen aus einer bildwissenschaftlichen und medientheoretischen Sicht. Das Computerspiel wird in dieser Arbeit aus einer Perspektive betrachtet, die es zuvordererst als Bildmedium in den Blick nimmt. Dabei steht die Frage im Mittelpunkt, auf welche Weise KünstlerInnen Computerspiele verändern und welche Ergebnisse die Modifikationen bezogen auf das Ausgangsmaterial hervorbringen. Eine größere akademische Arbeit zu künstlerischen Auseinandersetzungen mit dem Medium des Computerspiels liegt bis dato nicht vor, wodurch die Relevanz der vorliegenden Publikation begründet ist.

Als Vorspann und Einstieg in das Thema wird ein kurzer historischer Abriss vorausgeschickt, der die Entwicklung des Computerspiels (als gestaltbares Material) und den Eintritt des Mediums in den Kontext der Kunst skizziert.

1.1 HISTORISCHER ABRISS: VORGESCHICHTE KÜNSTLERISCHER COMPUTERSPIELMODIFIKATION

Die Geschichte des Computerspiels beginnt mit einer Art *Hack*.³ Am Anfang steht die Zweckentfremdung eines Oszilloskops im Jahr 1958.⁴ Der Physiker William Higinbotham funktioniert dieses elektronische Messgerät in Verbindung mit einem Analogcomputer zur Darstellung eines Tennisspiels mit dem Namen *Tennis for Two* um. Ein paar Jahre später gibt es die ersten Computer an Universitäten. Das 1962 von Steve Russell auf einem PDP-1 am Massachusetts Institute of Technology (Cambridge, USA) entwickelte Actionspiel *Spacewar!* stellt ebenfalls eine Umnutzung und Zweckentfremdung dar. Der Computer PDP-1, auf dem das Spiel entstanden ist, war in erster Linie nicht zum Zweck des Spiels gedacht.

-
- 2 Im Jargon der Communities ist die Abkürzung Mod gebräuchlich. Modifikatoren werden Modder genannt, die Ausübung der Tätigkeit wird als Modding bezeichnet. Die größte Website bzgl. Modding bietet heute (28.08.2012) insgesamt 10.340 unterschiedliche Modifikationen (nur ‚Full Versions‘) von Computerspielen jeglicher Coleur zum Download an. Vgl. www.moddb.com [28.08.2012].
 - 3 Im Jargonfile, einer Art Wörterbuch der Hackerszene, findet sich u.a. folgende Bedeutung für den Begriff Hack: „To interact with a computer in a playful and exploratory rather than goal-directed way“ (Raymond 2003, URL: <http://www.catb.org/jargon/html/index.html> [02.05.2012]).
 - 4 Vgl. Malliet/De Meyer 2005, S. 23.

Spacewar! war maßgeblich durch den kreativen, spielerischen Umgang mit dem Computer motiviert.⁵ Besonders an die Entwicklung von *Spacewar!* knüpft sich eine erste Ausformulierung von Hacker-Ethik *avant la lettre*.⁶ Der Code von *Spacewar!* – der Kern des Programms – war frei zugänglich und begann, an Universitäten zu kursieren, so dass das Spiel prinzipiell von Jedem weiter- oder umprogrammiert werden konnte. Ausgehend von den ersten Experimenten der späten 1950er und frühen 1960er Jahre im Bereich des Computerspiels hat sich eine Computerspielindustrie entwickelt, die im Zuge ihrer Institutionalisierung und Professionalisierung den offenen Zugang zu Technik aus dem Grunde der Gewinnmaximierung verschlossen hat.⁷ Zu Beginn der 1990er Jahre erfährt das Computerspiel eine weitreichende Öffnung. Die Game Designer und Programmierer John Romero und John Carmack integrieren die Möglichkeit, das Spiel *Doom* (id Software, 1993) zu verändern und umzugestalten, grundsätzlich in der Software und veröffentlichen das Spiel als Shareware über das Internet. 1997 publizieren sie den Quellcode des Spiels.⁸

Von *Doom* ausgehend, entwickelt sich eine Szene von Hobbyprogrammierern, Amateuren, Fans und Liebhabern, die Computerspiele verändern und nach ihren Vorstellungen umgestalten und modifizieren. Ab 1995 wenden sich im Zuge dessen auch KünstlerInnen diesem neuen Material des Computerspiels zu. Für das Medienkunstfestival *Ars Electronica* produzieren die Architekten Orhan Kipcak und Reinhard Urban ein interaktives Werk.⁹ Das Ergebnis ist eine Umgestaltung und Umnutzung von *Doom II*, die den Titel *Arsdoom* trägt.

5 „It should demonstrate as many of the computer's resources as possible, and tax those resources to the limit; Within a consistent framework, it should be interesting, which means every run should be different; It should involve the onlooker in a pleasurable and active way – in short, it should be a game“ (Graetz 1981, URL: <http://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html> [06.01.2011]).

6 Claus Pias schreibt zu *Spacewar!*: „Spiele wie dieses [*Spacewar!*] galten im Sinne der Hacker-Ethik als prominente Beispiele einer Aneignung von hardwaregewordener Verwaltungstechnik an den Schaltstellen der Macht, als politische motivierte Ent- und Verwendung des Computers, als Demokratisierung von Arkanwissen und nicht zuletzt als ästhetisches Experiment in und mit einem neuen Medium“ (Pias 2005a, S. 221).

7 Vgl. Malliet/De Meyer 2005.

8 Der Quellcode des Spiels *Doom* ist am 23.12.1997 im Internet veröffentlicht worden. Vgl. die URL der Veröffentlichung <http://www.doomworld.com/idgames/?id=8802> [19.01.2011] sowie den begleitenden Text (release notes) des Urhebers John Carmack: Carmack 1997, URL: <ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/source/doomsrc.txt> [03.05.2012].

9 Vgl. Jansson 2009b, URL: <http://www.gamescenes.org/2009/11/interview-orphan-kipcak-arsdoom-arsdoom-ii-1995.html> [02.05.2012]; vgl. Kipcak 1995a.

Hier ist in aller Kürze ein Wechsel von Öffnen und Verschließen der Technik des Computerspiels skizziert worden, der die Geschichte des Computerspiels und den Eintritt in den Kontext der Kunst umreisst:

„Die einst oppositionellen Computerspiele wurden also in den 1970ern selbst zu einer Institution, gegen die KünstlerInnen erst seit den späten 90er Jahren wiederum Verfahren der Appropriation und Umwidmung einzusetzen beginnen.“¹⁰

Computerspiele befinden sich ab diesem Zeitpunkt in einer Phase der Selbstbeobachtung und Selbstreflexivität, in der sie sich für künstlerische Experimente zu öffnen beginnen.¹¹ Zahlreiche Ausstellungen, die sich seit 1999 Computerspielen und künstlerischen Auseinandersetzungen mit Computerspielen gewidmet haben, können dies untermauern.¹²

10 Pias 2005a, S. 239.

11 „Tatsächlich befindet sich das Computerspiel gemäß der Diktion von Lorenz Engell, der Medien in vier Phasen sich entwickeln sieht, in seiner vierten Phase, derjenigen der ‚verstärkten Selbstbeobachtung und Selbstreflexivität‘. Das Medium entwickelt ‚Zugriff auf sich selbst, auf seine vergangenen Entwicklungsphasen, auf das in ihrem Verlauf entwickelte Regelwerk etwa, und setzt sich selbst damit auseinander. In vielen Fällen kommt es dabei z.B. zu einer Zeit der experimentellen Erprobung und Erweiterung der eigenen technischen, ästhetischen und pragmatischen Möglichkeiten. [...] ein Ästhetisierungsvorgang, der häufig als Avantgardebildung formalisiert wird. Die Öffnung des Mediums für die Kunst [...] ist etwa eine typische Verlaufsform, mit der die selbstreflexive Phase einsetzen oder sich vorbereiten kann“ (Hensel 2011a, S. 56. Lorenz Engell zitiert nach: Engell 2001, S. 52 und 54). Lorenz Engell unterscheidet vier Phasen medialer Entwicklung: 1. Spektakuläre Phase – 2. Phase des Selbstentzugs und Fremdorientierung: Fotografie orientiert sich an Malerei, Film orientiert sich am Theater, das Computerspiel orientiert sich am Film. – 3. Phase der Selbstverständlichkeit: Das Medium verschwindet aus dem Medium und verzichtet darauf, sich selbst zur Sprache zu bringen, indem es in ‚Transparenz‘ aufzugehen gedenkt. – 4. Phase der verstärkten Selbstbeobachtung und Selbstreflexivität, Selbstthematisierung, Selbstkritik, Avantgardebildung und Öffnung des Mediums für die Kunst. Vgl. Engell 2001.

12 Eine exemplarische Auswahl von Ausstellungen, die künstlerische Computerspiele und Computerspielmodifikationen gezeigt haben, sind z.B. *Synreal* in Wien (1999), *Cracking the Maze* (online, 1999), *The Game Show* (Mass MoCA, North Adams, 2001-2002), *Games – Computerspiele von KünstlerInnen* (Phoenix Halle, Dortmund, 2003), *GameArt* (Völklinger Hütte, 2003) oder *Artgames* (Ludwigforum, Aachen, 2005). Folgende miteinander verwandte Ausstellungen fanden als Ausstellungstrilogie im LABoral Centro im spanischen Gijón statt: *Gameworld* (2007), *Playware* (2007-2008) und *Homo Ludens Lu-*

1.2 GAME ART VS. KÜNSTLERISCHE COMPUTERSPIELMODIFIKATION

Modifikationen von Computerspielen im künstlerischen Kontext können zu einem größeren Bereich gezählt werden, der von kuratorischer Seite mit dem Etikett *Game Art* versehen worden ist.¹³ Diese Bezeichnung wird in der folgenden Arbeit vermieden, was in den folgenden Ausführungen erläutert wird. Eine Definition von Game Art hat Matteo Bittanti versucht aufzustellen. Mit Game Art bezeichnet Bittanti *jede Art* von künstlerischem Ausdruck, in der digitale Spiele eine erhebliche Rolle spielen:

„Game Art is any art in which digital games played a significant role in the creation, production, and/or display of the artwork. The resulting artwork can exist as a game, painting, photograph, sound, animation, video, performance or gallery installation.“

Ferner fügt er den Versuch einer Definition ex negativo hinzu:

„It is true that Game Art often defines itself against commercial games. Its ambivalent nature lies in the fact that it both celebrates and condemns its source material.“¹⁴

dens (2008). Schon 1989 werden Computerspiele ausgestellt. Die von Rochelle Slovin kuratierte nicht-künstlerische, technik-historische Ausstellung *Hot Circuits: A Video Arcade* (06. Juni 1989 bis 20. Mai 1990) zeigte frühe münzbetriebene Spielautomaten im Museum of the Moving Image in New York. Zu den einzelnen o.g. Ausstellungen vgl. der Reihe nach: Jansson 2009a, URL: <http://www.gamescenes.org/2009/11/interview-konrad-becker-about-synreal-the-unreal-modification-1998.html> [02.05.2012], Schleiner 1998, URL: <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/note.html> [02.05.2012], Steward Heon 2001a, Baumgärtel 2003a; Kunde 2005, Grewenig et al. 2003, Berger/Dragona 2008, Slovin 2001.

13 Nach derzeitigem Wissensstand taucht der Begriff Game Art als kuratorisches Etikett erstmals im Jahr 2002 auf. Zum einen kuratiert Rebecca Cannon die Ausstellung *Trigger: Game Art* vom 14.-25. Mai 2002 in Melbourne, Australien. Zum Anderen verfasst Matteo Bittanti im selben Jahr den Essay *[Fuori Gioco] Sconfinamenti videoludici* (2002), in dem er den Begriff gebraucht (vgl. Bittanti 2002). Als Titel und als eine Art Label fungiert GameArt bei der gleichnamigen Ausstellung in der Völklinger Hütte in Völklingen bei Saarbrücken im Jahre 2003 (vgl. Grewenig et al. 2003). Ferner bezeichnet der Begriff Game Art im Kontext des Game Design die Umsetzung der Spielegrafik von der Entwurfszeichnung bis zum fertigen Produkt. Game Art umfasst dabei die klassischen Techniken der Bildenden Künste sowie Techniken der Computervisualistik.

14 Bittanti 2006, S. 9.

Nach Bittanti können sich Künstler also aus dem gesamten Gattungsbereich und Fundus der Bildenden Kunst bedienen, um Game Art zu produzieren. Bittantis Game Art ist gattungs-, material-, medien- und technikunabhängig. Die einzige Einschränkung inhaltlicher Art bildet die Beobachtung, dass die Kunstwerke oft *gegen* kommerzielle Spiele und die Computerspielindustrie gerichtet sind bzw. diese kritisch hinterfragen.¹⁵

Ein weiterer Definitionsversuch stammt von Corrado Morgana, der das Genre noch weiter öffnet und (analoge) *Spiele* im Allgemeinen einbezieht:

„Game Art does exactly what it says on the tin: it is art that uses, abuses and misuses the material and language of games, whether real world, electronic/digital or both. The imagery, the aesthetics, the systems, the software and the engines of games can be appropriated or the language of games approximated for creative commentary.“¹⁶

Diese Art der breiten Auffassung des Gegenstandsbereichs und damit einhergehende Generalisierung führen zu erheblichen methodischen Problemen. So stellt sich Game Art als ein heterogenes Feld von Artefakten dar, deren künstlerische Strategien und Techniken, Mittel, Medien und Materialien breit gefächert sind. Der Bereich lässt sich in drei Gruppen einteilen: Der ersten Gruppe gehören Adaptionen und Aneignungen der audiovisuellen Oberfläche der Spiele an, bei der eine nicht näher bestimmte ‚Computerspielästhetik‘ in Malerei, Graphik, Plastik, Fotografie, Film, Video, Performance etc. umgesetzt wird. Es handelt sich dabei um die *Rezeption* von Computerspielbildern und deren Umsetzung in anderen Medien und Gattungen der Bildenden Kunst. Hier bildet das Computerspiel das Sujet.

Bei der zweiten Gruppe handelt es sich um Ausdrucksformen, die ihren Ursprung unmittelbar im Bereich des Computerspiels haben, ohne selbst Computerspiele zu sein, wie etwa Machinima¹⁷ oder auch Demos¹⁸. Das Computerspiel

15 Ebd., S. 11.

16 Morgana 2010, S. 12.

17 Machinima sind mittels Computerspieltechnik in Echtzeit hergestellte Animationsfilme. Friedrich Kirschner definiert die Technik als „shooting film [...] in a realtime [...] 3d virtual environment“. Ferner führt er aus: „Cameras record the action going on. [...] [T]he time needed for the computer to transform the abstract data into a 3-dimensional visible representation is so little that you do not notice it. The whole calculation takes less than 1/10th of a second. Thus the term ‚realtime‘. [...] [T]he actors aren’t human, but virtual Avatars or Objects, controlled by user input or scripting and act in a virtual world that is simulated using a computer game.“ Vgl. Friedrich Kirschners private Website unter der URL: <http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/WhatIsMachinima.html> [19.02.2012]. Machinima können entweder in Echtzeit innerhalb einer Spielumgebung oder als Video wie-

nimmt im Falle von Machinima eher die Rolle eines Werkzeugs zur Herstellung eines Artefakts ein.

Die dritte Gruppe umfasst alle *Modifikationen* (kurz Mods) und eigenständige *Produktionen* von Computerspielen (so genannte Art Games) unter explizit künstlerischen Vorzeichen. Die vorliegende Arbeit beschränkt den Gegenstandsbereich auf die Modifikationen vorgefundener Computerspiele – es ließe sich hier von *Kunst mit Computerspielen* sprechen. In diesem Fall bildet das Computerspiel selbst die künstlerische Gattung. Der Ansatz der Modifikation ist der „erste Versuch, sich dem Phänomen Computerspiel innerhalb seines Mediums zu nähern“.¹⁹ Der Gegenstandsbereich soll für die vorliegende Arbeit in Abgrenzung zu Bittantis und Morganas Game Art stark eingegrenzt werden und dementsprechend in der Analyse nur *künstlerische Computerspielmodifikationen* umfassen, wobei auch eigenständige künstlerische Produktionen von Computerspielen ausgeklammert bleiben.²⁰

dergegeben werden. Das Ergebnis sind demnach audiovisuelle, lineare, nicht-interaktive Artefakte, die der Logik von Filmen oder Musikvideos mit linearer, meist narrativer Struktur folgen. Machinima sind aus Computerspielen hervorgegangen und dementsprechend in ihrer Technik und Ästhetik verwurzelt. Wird Machinima live in Echtzeit für ein Publikum aufgeführt, wird es in die Nähe der Darstellenden Kunst – dem Puppenspiel im Theater – gerückt. Vgl. einschlägig Lowood/Nitsche 2011. Vgl. darüber hinaus Heuer 2009 sowie anwendungsorientiert aus praktischer Sicht Marino 2004.

18 Demos sehen aus und klingen häufig wie Musikvideos, obwohl sie keine sind. Es handelt sich um Computerprogramme, die sich, wenn sie ausgeführt werden, als audiovisuelle, nicht-interaktive, lineare Artefakte zeigen, die in Echtzeit berechnet sind. Demos sind ausführbare Dateien. Vgl. zur so genannten Demoszene Botz 2011.

19 Gohlke 2003, S. 21 und 23.

20 Über künstlerische Produktionen von Computerspielen – Art Games –, die in den letzten Jahren verstärkt zu beobachten sind, lässt sich gewiss eine eigenständige größere akademische Arbeit anfertigen. Es ließe sich die These aufstellen, dass sich im Bereich künstlerischer Computerspielproduktion im Gegensatz zur Modifikation eine zweite Generation entwickelt, die weniger (mit teilweise aggressivem Impetus) gegen das Medium des Computerspiels arbeitet und sich die Spezifika der Gattung viel stärker in einer bereitwillig annehmenden Haltung zum künstlerischen Ausdruck zu Nutze macht, anstatt sich an ihnen abzuarbeiten. Art Games kultivieren weniger Inkohärenzen, Dysfunktionalitäten und Gegenstrategien als künstlerische Computerspielmodifikation um das Jahr 2000. Dies ist eine Hypothese, der in der vorliegenden Arbeit nicht nachgegangen wird. Beispiele für herausragende Protagonisten im Bereich der Art Games sind z.B. das Künstlerpaar Tale of Tales (Auriea Harvey, *1971; Michaël Samyn, *1968), Jason Rohrer (*1977) oder auch Bill Viola (*1951), der sich der Gattung des Computerspiels mit einem Projekt namens *The Night Journey* (in Entwicklung) gewidmet hat. Das Projekt geht bis

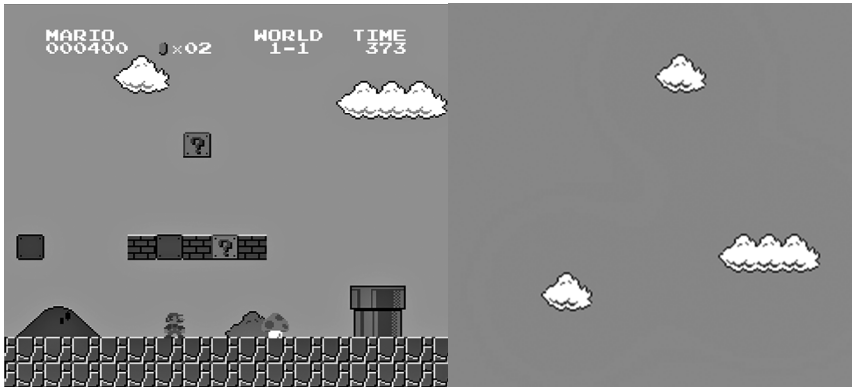


Abb. 1: *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) und *Super Mario Clouds* (Cory Arcangel, 2002-2009)

Ein erstes Beispiel aus dem Bereich der künstlerischen Computerspielmodifikation kann die Haltung von KünstlerInnen gegenüber dem Ausgangsmaterial des kommerziellen Computerspiels illustrieren und zu den Hauptthesen der Arbeit überleiten. Das Kunstwerk *Super Mario Clouds* (2002-2009) des amerikanischen Künstlers Cory Arcangel (*1978) (Abb. 1) basiert auf dem Videospiel *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). In diesem Game muss eine Spielfigur laufend und springend von links nach rechts durch einen Parcours aus Hindernissen und gegnerischen Figuren gesteuert werden.

In der Veränderung des Ausgangsmaterials – der Computerspielmodifikation – sind nun nur noch die Wolken zu sehen, die im Ausgangsmaterial den hellblauen Hintergrund beleben und diesem Atmosphäre verleihen. Die Bildelemente, die mit ihren Funktionen das eigentliche Spiel konstituieren, sind nicht mehr zu sehen. Das Spiel lässt sich nicht mehr bedienen, da alle interaktiven, steuerbaren Elemente aus dem Bild gelöscht sind.

Dies macht *Super Mario Clouds* zu einem paradoxen Artefakt: Es handelt sich weder um ein statisches Bild, noch um ein Video o.ä. Es handelt sich immer noch um ein durch ein Computerspiel prozessual hervorgebrachtes, technisches Bild, dem die Möglichkeit zur Steuerung eingeschrieben ist, sich aber seiner Bedienung entzieht. Es handelt sich um ein in sich widersprüchliches, unspielbares Spiel, das das Medium des Computerspiels in seinen Grundzügen medienreflexiv auslötet und kritisch hinterfragt.

auf das Jahr 1998 zurück; erste konkrete Konzepte entstehen 2005. Vgl. zu den hier aufgeführten KünstlerInnen der Reihe nach: Harvey/Samyn 2006, URL: <http://auriea.org/data/static/RAM.pdf> [03.05.2012], Schwingeler 2010, URL: <http://www.nextlevel-conference.org/#/archives/2635> [03.05.2012]; Fullerton 2009, Corcoran 2010.

1.3 HAUPTTHESEN, ZIELE UND FRAGESTELLUNG: KUNST MIT COMPUTERSPIELEN ZWISCHEN TRANSPARENZ UND OPAZITÄT

Ausgehend von einer ersten Skizze des Gegenstandes anhand von *Super Mario Clouds* lassen sich folgende Thesen formulieren: Die Künstlerinnen und Künstler, die mit Computerspielen arbeiten, entwickeln Gegenentwürfe zu etablierten Formen kommerzieller Computerspiele und zielen dabei auf ein Bewusstmachen ihrer apparativen, kodierten und medialen Bedingtheit, indem sie die Spiele verfremden, stören und versperren.²¹

Als Medium strebt das Computerspiel nach größtmöglicher Unmittelbarkeit. Die Tatsache, dass sich SpielerInnen während des Spielvollzugs in eine komplizierte, apparative Anordnung begeben, die beispielsweise aus einem Computer, einer Maus, einer Tastatur und einem Bildschirm besteht, auf dem sich durch Prozesse der Berechnung technische Bilder materialisieren, soll Rezipienten idealiter nicht bewusst werden und ausgeblendet bleiben. Die apparativen und medialen Bedingungen des Computerspiels – die Prozesse der Berechnung und Vermittlung – sollen möglichst unsichtbar bleiben. Die SpielerInnen sollen in eine transparente Spielwelt blicken.

Eine Grundhaltung künstlerischer Computerspielmodifikation ist, diesem *Transparenzstreben* des Computerspiels *entgegenzuwirken* und die Durchsicht auf die Spielwelt zu trüben (medientheoretisch: die *Transparenz* in einen Zustand der *Opazität* zu verstellen). Künstlerische Computerspielmodifikationen entlarven so die Illusionstechniken des Computerspiels, indem sie die grafischen Oberflächen, die räumlichen Konfigurationen und die physikalischen Simulationen verändern oder sogar zerstören, indem sie diese etwa in Abstraktion überführen oder grafische Fehler integrieren. Sie brechen die hermetische Hülle der Apparate beziehungsweise die glatte, visuelle Oberfläche der Spiele auf und eröffnen damit Einblicke in die Gemachtheit der Spiele. Das ambivalente Moment der Kunstwerke liegt oft darin,

21 Damit unterscheiden sich künstlerische Computerspielmodifikationen von Modifikationen, die von Fans erstellt werden (vgl. Kap. 2.3.3). Diese sind viel eher der Kohärenz hinsichtlich des Ausgangsmaterials verpflichtet: „Diese [künstlerischen] Modifikationen führen die Prämissen der Originalspiele zum Teil bis zur vollkommenen Absurdität zuende oder widersprechen ihnen explizit. Dadurch unterscheiden sie sich auch von den meisten Modifikationen, die von Fans erstellt wurden. Diese begnügen sich in der Regel mit einer ‚Neudekoration‘ der vorgefundenen Strukturen, während die Künstler sehr viel weitergehende Veränderungen vornehmen, die zum Teil dazu führen, dass die Spiele vollkommen unspielbar werden“ (Baumgärtel 2003b, URL: http://www.medienkunstnetz.de/themen/generative_tools/game_art/scroll/ [14.08.2012]).

dass sie sich eines dezidiert interaktiven Mediums bedienen und die Eingriffsmöglichkeiten der SpielerInnen und User beschränken, was im Extremfall zu dem Paradoxon des *unspielbaren Spiels* führen kann.

Unspielbare Spiele sind zweckentfremdete Computerspiele: Audiovisuelle Artefakte, die, obwohl sie per definitionem interaktiv sind, nicht mehr erwartungsgemäß oder gar nicht mehr auf die Eingaben der User reagieren. Es handelt sich dabei weder um Videos, noch um anders geartete lineare Medienformen, sondern immer noch um Computerspiele, die sich allerdings in einer Art Schwebезustand befinden.

Das Computerspiel wird damit in einen veränderten Kontext gestellt, indem es seines eigentlichen Zwecks beraubt wird. Damit treffen die KünstlerInnen generelle Aussagen über das umstrittene Konzept von Interaktivität, indem sie aufzeigen, dass es sich dabei um eine illusorische Technik handelt, die am ehesten als ein kybernetischer Regelkreis zu beschreiben ist, der stets zwischen Aktion des Users und Reaktion des Computers und seiner Programme hin- und herschaltet.²² Sie thematisieren damit grundlegende Fragestellungen nicht nur der Gestaltung von Computerspielen im Sinne eines der Fotografie und dem Film nacheifernden Hyperrealismus²³, sondern dem generellen Verhältnis zwischen Mensch und Computer sowie dessen Verwendung.

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist, Ansätze künstlerischer Computerspielmodifikationen zu identifizieren und die künstlerischen Strategien sichtbar werden zu lassen, mit denen KünstlerInnen Computerspiele modifizieren. Die zentralen Fragen

22 Ein Irrtum im Hinblick auf Computerspiele sowie Neue Medien ist die generelle Annahme, dass Interaktivität breite Handlungsmöglichkeiten für die User bereit halte und diese aktiv und frei mit den Artefakten umgehen könnten. Lev Manovich geht gar so weit, Interaktivität nicht als zentrales Prinzip von Neuen Medien zu definieren, da es auch auf andere Medien zutrifft: „I find the concept to be too broad to be truly useful. Used in relation to computer-based media, the concept of interactivity is a tautology. Modern human-computer interface (HCI) is by its very definition interactive. [...] All classical, and even more so modern art, was already ‚interactive‘ in a number of ways. Ellipses in literary narration, missing details of objects in visual art and other representational ‚shortcuts‘ required the user to fill-in the missing information“ (Manovich 2001, S. 70f.).

23 Computerspiele sind – neben der Filmindustrie – ein Impulsgeber und treibende Kraft in der Weiterentwicklung digitaler Bildlichkeit und eines spezifischen Hyperrealismus, der die Simulation eines fotografischen Realismus anstrebt: „Insbesondere die Spiele- und Kinoindustrie, die auf beweglichen und interaktiven Animationen beruhen, sind die technologischen Schrittmacher dieser digital erzeugten Bildformate“ (Bruhn et al. 2005, S. 13). Horst Bredekamp hat bemerkt: „Gleichwohl gehören die mimetischen Fähigkeiten von Computerspielen zu den bedeutendsten kulturellen Verschichtungen der jüngsten Zeit“ (Bredekamp 2008, S. 366).

lauten dementsprechend: Auf welche Art und Weise verwenden KünstlerInnen Computerspiele als Material, wie verändern sie kommerzielle Computerspiele und welche Ergebnisse haben die Modifikationen?

1.4 ÜBERBLICK DER ANALYSE

Die Kapitel 2-6 stellen das theoretische Fundament der Arbeit her, während in den Kapiteln 7-11 fünf ausführliche Einzelanalysen ausgewählter, prototypischer Computerspielmodifikationen durchgeführt werden. In den Kapiteln 7-11 werden folgende Kunstwerke vor dem Hintergrund der Erkenntnisse und Ergebnisse aus Kapitel 2-6 analysiert: *Arsdoom* (Orhan Kipcak, Reinhard Urban, 1995), *QQQ* (Tom Betts, 2002), *Super Mario Clouds* (Cory Arcangel, 2002-2009), *dead-in-iraq* (Joseph DeLappe, 2006-2011) und *SOD* (JODI, 1999).

Die vorliegende Arbeit beginnt mit einer detaillierten Bestimmung des vielschichtigen Gegenstandsbereichs in Kapitel 2, um grundsätzliche Voraussetzungen zum Verständnis des Mediums herzustellen, das KünstlerInnen als Material verwenden. Dabei stehen unterschiedliche Facetten des Gegenstandes der künstlerischen Computerspielmodifikation im Mittelpunkt. Zunächst wird das Computerspiel als *Medium* entworfen, das KünstlerInnen wiederum als *Material* der Veränderung durch Weiterverarbeitung dient (2.1). In Kapitel 2.1 werden grundsätzliche Definitionen, Positionen und Abgrenzungen geschaffen. Kapitel 2.2 bringt spieltheoretische Grundlagen in die Arbeit ein und nimmt Computerspiele zuvordererst als *Spiele* in den Blick, da sie nicht hinreichend als Medien zu beschreiben sind. Kapitel 2.2 schafft somit die theoretischen und begrifflichen Voraussetzungen, die spielerische Seite der Kunstwerke zu analysieren. Kapitel 2.3 widmet sich dem Phänomen der *Computerspielmodifikation*. Zunächst wird in einem historischen Abriss dargestellt, wie sich die Praxis der Computerspielmodifikation zu einem wesentlichen Bestandteil von Computerspielkultur entwickelt hat (Kap. 2.3.1-2.3.3). Davon ausgehend wird die Technik der Computerspielmodifikation betrachtet und es werden drei Ansatzpunkte identifiziert, an denen KünstlerInnen Eingriffe in die Strukturen der Games vornehmen können (Kap. 2.3.4). Bei den drei Ansatzpunkten handelt es sich um die Software, die Hardware und die Spielregeln der Games. Damit sind die spezifischen Materialeigenschaften des Computerspiels identifiziert. Es zeigt sich, dass die verschiedenen Ansatzpunkte eng miteinander in Verbindung stehen und die Veränderung eines Parameters Auswirkungen auf das gesamte Spielsystem haben kann. Mit der Feststellung, dass Computerspiele veränderbar sind und daher als künstlerisches Material dienen können, ist die Gegenstandsbestimmung abgeschlossen.

Kapitel 3 bestimmt die angewandte Methode und legt die Vorgehensweise der Analyse der Kunstwerke fest. Nach einem Überblick über die Methoden der Game Studies (Kap. 3.1) und einer Diskussion derselben wird festgestellt, dass die vorgeschlagenen Verfahren der Computerspielanalyse innerhalb der Game Studies Computerspiele zwar aus unterschiedlichen Teilperspektiven betrachten, ihre spezifische *Bildlichkeit* aber vernachlässigen (Kap. 3.2.1). Aus diesem Defizit wird die bildwissenschaftliche Position der vorliegenden Arbeit abgeleitet. Es wird zudem argumentiert, dass die Analyse der Kunstwerke nur vor dem Hintergrund der Kenntnis des Ausgangsmaterials erfolgen kann und daher für ein Vorgehen in zwei Schritten plädiert: Zuerst wird das kommerzielle Game einer eingehenden Betrachtung unterzogen, das die Basis der Modifikation bildet, um die Ergebnisse und Konsequenzen der künstlerischen Veränderungen dann darauf beziehen zu können (Kap. 3.2.2 und 3.2.3).

Kapitel 4 bietet einen Forschungsüberblick, innerhalb dessen die wichtigsten Thesen und Positionen zum Gegenstandsbereich der künstlerischen Computerspielmodifikation zum Thema werden. Der historische Überblick beginnt in Kapitel 4.1 mit der Aufstellung von Thesen, die im Einzelnen lauten:

Künstlerische Computerspielmodifikationen lassen sich als Gegenreaktion auf die Computerspielindustrie verstehen. Die künstlerischen Computerspielmodifikationen dringen in die Strukturen der Games ein und bringen Unsichtbares zum Vorschein (z.B. die verborgene algorithmische Unterfläche des Computerspielbildes). Erst der Zugang zu dem Computerspiel als Material bedingt eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Medium. Die Strategien des Eingriffs, der Umnutzung und Zweckentfremdung sind mit subversiven künstlerischen Strategien wie dem *Détournement* verwandt. Die Hacker-Ethik der 1960er und 70er Jahre kann mit den Modifikationen in Verbindung gebracht werden. Durch die Auswertung und Lektüre einschlägiger Publikationen, die sich dem Gegenstandsbereich der künstlerischen Computerspielmodifikation widmen, lässt sich in Kapitel 4.2 zeigen, dass sich die in Kapitel 4.1 aufgestellten Thesen bestätigen lassen. In Kapitel 4.3 werden verschiedene Konzeptualisierungen von Kunst mit Computerspielen vorgestellt, die das Phänomen beschreibbar machen. Das Hauptaugenmerk von Kapitel 4.3 liegt auf dem Konzept des *Counter gaming*, das sich für die Analyse der Kunstwerke als nützlich erweist. Alexander Galloway hat mit seinem Konzept des *Counter gaming* verschiedene künstlerische Strategien identifiziert, mit denen KünstlerInnen Gegenentwürfe zu konventionellen Computerspielen erstellen. Dazu gehören die Hervorkehrung der apparativen Strukturen des Computerspiels, formalästhetische Experimente auf der audiovisuellen Ebene, die Verschiebung physikalischer Gesetzmäßigkeiten in den Simulationen der Spiele, die Versperrung von Interaktivität und die Durchführung nicht-spielkonformer Handlungen. Der Forschungsüberblick schließt in Kapitel 4.4 mit der Feststellung, dass eine Historisierung des Themengebietes

einsetzt. Die vorliegende Arbeit ist entsprechend kunsthistorisch ausgerichtet und fokussiert Kunstwerke aus einer retrospektiven Sicht.

Kapitel 5 knüpft an die methodischen Ausführungen in Kapitel 3 an. In Kapitel 5 wird das Computerspiel als *Bildmedium* konturiert, das sich *als* und *durch* Bilder zeigt. Damit wird dem Defizit der vorgeschlagenen Methoden der Computerspielanalyse Rechnung getragen und der Gegenstandsbereich wird für eine bild- und kunstwissenschaftliche Analyse geöffnet sowie theoretisch vertieft. Die spezifischen Eigenschaften der Computerspielbilder stehen dabei im Mittelpunkt der Betrachtungen. Computerspielbilder werden als steuerbare, doppelte Bilder adressiert, die eine sichtbare Oberfläche und eine verborgene, algorithmische Unterfläche haben.

Kapitel 6 bringt schließlich das Begriffspaar Transparenz und Opazität in die Arbeit ein und spannt damit einen gemeinsamen bild-/kunstwissenschaftlichen sowie medientheoretischen ‚Rahmen‘ auf. Mit Transparenz und Opazität lässt sich das Wechselspiel erklären, inwieweit Medien im Prozess der Vermittlung in Transparenz verschwinden, im Zuge dessen aber immer wieder opak auf sich selbst verweisen. Das Begriffspaar wird zu einem zentralen analytischen Instrument vor dem Hintergrund der These, dass KünstlerInnen der angestrebten Transparenz des Computerspiels Opazitäten entgegen setzen.

Im analytischen Teil der Arbeit (Kap. 7-11) werden fünf Kunstwerke untersucht: *Arsdoom* (Orhan Kipcak, Reinhard Urban, 1995, Kap. 7), *QQQ* (Tom Betts, 2002, Kap. 8), *Super Mario Clouds* (Cory Arcangel, 2002-2009, Kap. 9), *dead-in-iraq* (Joseph DeLappe, 2006-2011, Kap. 10) und *SOD* (JODI, 1999, Kap. 11). Die exemplarisch ausgewählten Kunstwerke, die im Mittelpunkt der Einzelanalysen in dieser Arbeit stehen, repräsentieren jeweils andere Arten der Modifikation von Software, Hardware und Spielregeln. Sie sind zudem mit unterschiedlichen Techniken der Computerspielmodifikation hergestellt. Die Kunstwerke basieren ferner auf Ausgangsmaterial, das sich hinsichtlich der computerspielhistorischen Einordnung maßgeblich unterscheidet (*Super Mario Bros.*, 1985 vs. *Wolfenstein 3D*, 1992). Es handelt sich um jeweils andere Arten des Computerspielbildes und des Computerspieldispositivs. Die getroffene Auswahl gibt so einen umfassenden Überblick über die Strategien der künstlerischen Computerspielmodifikation.

Bei dem modifizierten Ausgangsmaterial handelt es sich in chronologischer Reihenfolge des Erscheinens um die kommerziellen Computerspiele *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985 – *Super Mario Clouds*), *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992 – *SOD*), *Doom II* (id Software, 1994 – *Arsdoom*), *Quake III Arena* (id Software, 1999 – *QQQ*) und *America's Army* (MOVES Institute, ab 2002 – *dead-in-iraq*) (Die Kunstwerke sind den Games in Klammern beigeordnet). Hier ist auffällig, dass die Hälfte der Games von dem amerikanischen Softwarehersteller id Software stammt. Dies hängt damit zusammen, dass id Software, die Game Engines und die Source Codes ihrer Spiele für Modifikationen öffentlich zur Verfügung stellt. Dies verweist

auf die Tatsache und gleichzeitig auf das Problem, dass das Computerspiel nur als künstlerisches Material verwendet werden kann, wenn es den KünstlerInnen zugänglich gemacht wird. Im Falle von id Software haben die KünstlerInnen konkreten Zugang zu der Technik der Spiele erhalten. Andere beliebte Spiele bei KünstlerInnen sind beispielsweise die Games der *Unreal*-Reihe (Epic Games, ab 1998), deren künstlerischen Modifikationen gar die erste Ausstellung im Bereich der künstlerischen Auseinandersetzungen mit Computerspielen gewidmet worden ist.²⁴

Die ausgewählten Kunstwerke erfüllen zudem folgende vier Kriterien, die sie für umfassende Einzelanalysen zugänglich machen. Alle Kunstwerke basieren – erstens – auf Computerspielen und/oder finden im Medium des Computerspiels statt. Es handelt sich um Software, die Prozesse auf (bestimmter) Hardware auslöst. Dieses Kriterium der Auswahl bezieht sich auf die intrinsischen medialen Charakteristika der Arbeiten selbst. Weitere Kriterien sind sowohl institutioneller als auch extrinsischer Natur: Alle Arbeiten waren – zweitens – Teil einer oder mehrerer Ausstellungen und zu einer der Ausstellungen ist – drittens – ein Katalog oder eine ähnliche Publikation in gedruckter Form erschienen. Schließlich erfolgt – viertens – eine zeitliche Einordnung: Die Kunstwerke stammen alle aus einem Zeitraum von 1995 bis zum Zeitpunkt des Beginns der Schriftlegung der Arbeit im Jahr 2010. Es ist zu bemerken, dass eine tendenzielle, retrospektive Orientierung an der Ausstellung *Games – Computerspiele von KünstlerInnen* (Hardware Medienkunstverein, Phoenix Halle, Dortmund, 11.10.-30.11.2003) erfolgt, die den großen Bereich der künstlerischen Auseinandersetzung mit Computerspielen erstmals einem größeren deutschsprachigen Publikum – auch außerhalb von Medienkunst-Szenen, Gaming-

24 Die Ausstellung *Synreal – The Unreal Modification* fand vom 26.05.-31.05.1999 im damaligen Institut für Neue Kulturtechnologien im Museumsquartier (Museumsplatz 1) in Wien statt. Dabei handelt es sich um die erste, dem Verfasser bekannte, Gruppenausstellung, die künstlerische Computerspielmodifikationen versammelt hat. Die Ausstellung präsentierte insgesamt 15 Computerspielmodifikationen des Games *Unreal* (Epic Games, 1998) von Axel Stockburger, Basicray, Dextro, fuchs-eckermann (Mathias Fuchs, Sylvia Eckermann), Glow, JODI, Margarete Jahrmann, Kandyman, Max Moswitzer, Robert Adrian X, August Black, Markus Seidl, Synreal t0 und Vuk Cosic. Vgl. zur Ausstellung *Synreal* ein Interview mit dem Kurator Konrad Becker: Jansson 2009a, URL: <http://www.gamescenes.org/2009/11/interview-konrad-becker-about-synreal-the-unreal-modification-1998.html> [29.03.2012]. Im Titel des Interviews gibt Mathias Jansson das Jahr der Ausstellung mit 1998 an; sie hat aber vom 26. Mai bis 31. Mai 1999 stattgefunden. Die Ausstellung *Synreal* ist dokumentiert unter der URL: <http://synreal.netbase.org/> [10.03.2012].

Communities oder kuratorischer Kreise – vorgestellt hat.²⁵ Die Ausstellung zeichnete sich zudem durch eine klare kuratorische Ausrichtung auf künstlerische Computerspielmodifikationen und weniger auf den größeren Bereich der Game Art aus. Sowohl *QQQ* als auch *Super Mario Clouds* und *SOD* waren dort ausgestellt.

Die ausgewählten Kunstwerke repräsentieren prototypisch eine jeweils andere künstlerische Strategie, mit dem Medium des Computerspiels als Material umzugehen: *Arsdoom* zeigt den historisch ersten Ansatz der ‚Neudekoration‘, der eng mit der aus Fankreisen diffundierten Technik und kulturellen Praxis des Modding verbunden ist und bildet damit den logischen, historischen Einstieg in die Analyse (Kap. 7).

QQQ steht für die Abstraktion des Ausgangsmaterials und legt das Augenmerk auf die Inszenierung der Bildlichkeit des Kunstwerks (Kap. 8).

Super Mario Clouds ist ebenfalls der abstrahierenden Computerspielmodifikation zuzuordnen, zeigt aber durch Reduktion des Materials eine stärkere Tendenz, das Computerspiel in einen anderen Modus der Reaktionslosigkeit und damit – letztlich – in Unspielbarkeit zu überführen (Kap. 9). Im Gegensatz zum Ansatz der Neudekoration, der audiovisuelle Daten zu den Bild- und Spielwelten hinzufügt, ist die Abstraktion eher durch Wegnahme von Daten und Informationen geprägt.

Dead-in-iraq zeigt besonders deutlich die künstlerischen Möglichkeiten, die durch Handlungen und Performances innerhalb der Bild- und Spielwelten eröffnet werden und hinterfragt auch die politischen und damit ideologischen Implikationen des Mediums am Beispiel des Ausgangsmaterials *America's Army* (Kap. 10). Im Vergleich zu den anderen Kunstwerken handelt es sich bei *dead-in-iraq* nicht um eine direkte (technische) Modifikation des Ausgangsmaterials, sondern um eine Beugung der Spielregeln durch das Verhalten des Spielers innerhalb der Spielwelt.

Anhand von *SOD* lassen sich schließlich die Strategien künstlerischer Computerspielmodifikationen zusammenfassend zeigen (Kap. 11): *SOD* ist nahezu ein unspielbares Spiel, ein paradoxes Artefakt, das den medienkünstlerischen Zugang zu dem Material in einer extremen Ausrichtung vorführen kann. Auch *Super Mario Clouds* ließe sich dieser Form der künstlerischen Computerspielmodifikation zuordnen, weist aber den wichtigen Unterschied auf, dass das Kunstwerk keine Handlungsangebote an SpielerInnen bereit hält: In der Ausstellungssituation wird es *nur* betrachtet, eine Benutzung ist nicht vorgesehen. *SOD* hingegen ist eine interaktive Arbeit, die Handlungsangebote bereit hält, diese aber in der Benutzung unterläuft. Den argumentativen Schlusspunkt der vorliegenden Arbeit bildet das Beispiel *Arena* (JODI, aus der Serie *Untitled Game*, 1998-2001), das fast ausschließlich ein weißes

25 Im Vorwort des Katalogs bemerken die Gründer des Hardware Medienkunstvereins defensiv: „Um es vorab gleich klarzustellen: Wir hatten bis dahin so gut wie keine ‚leibhaftigen‘ Erfahrungen mit Computerspielen“ (Baumgärtel 2003a, S.7).

Bildfeld zeigt und sich einer sinnvollen Verwendung als Computerspiel vollständig entzieht (Vgl. Abb. 2). Damit endet die Analyse mit einem Beispiel für ein unspielbares Spiel, das die Wesenszüge des Mediums Computerspiel in seinen Grundzügen in extremer Form auslotet und im selben Maße ausstellt. Kapitel 12 fasst schließlich die Ergebnisse der Analysen zusammen.

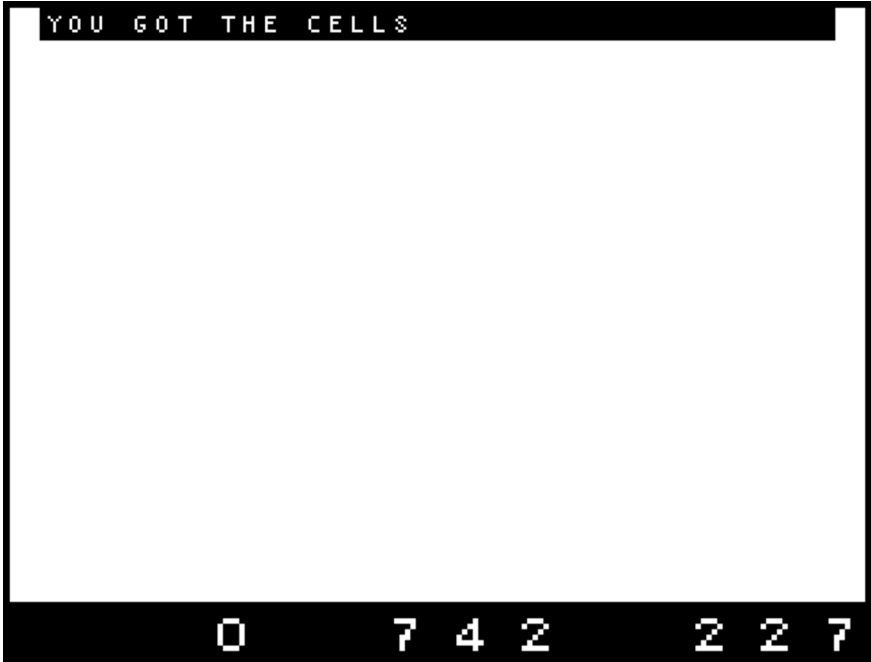


Abb. 2: Das Verschwinden des Bildes: Arena aus der Serie Untitled Game (JODI, Joan Heemskerk und Dirk Paesmans, 1998-2001) als Schlußpunkt der Argumentation.