

Siegener
Periodicum zur
Internationalen
Empirischen
Literaturwissenschaft

SPIEL 29 (2010), H. 1+2

Archivierung von digitaler Literatur:
Probleme – Tendenzen – Perspektiven

Archiving Electronic Literature and Poetry:
Problems – Tendencies – Perspectives

Hrsg. von / ed. by Florian Hartling (Halle) and Beat Suter (Zürich)

René Bauer (Zürich)

GameArt: das Subversive in einem „Mille Plateaux“-Archiv sammeln

GameArt like other digital media art is distinguished by a technologically induced ephemerality as well as by a decentralised and therefore difficult longterm availability. More complicating, GameArt differentiates even further and orientates itself towards earlier lines of game culture like play in backyards, malls and high streets. There is a wide range for designing, playing, and experiencing GameArt that expands all the way back to a mode of playful experience and action. How can this wide range and depth of themes, interactive playing time, and game mechanisms possibly be archived and made accessible?

Archiving for a society with an open end, in other words a „ludic“ society, has to be determined by an open possibility of observing artistic instruments being developed in order to expand it further or contextualize it in a new way. The suggestion is to try to build an open and playful archive that includes involved parties and works (from a „knocked down“ curbstone pixel to a player) as well as bystanders (spectators) in a comprehensive setting. While there seem to be long known instances of recipients through whom art works only have been able to unfold their meaning (in play), artists with their possible intentions and, finally, the functional systems of society like science have to be included first. These instances would only be the first traces and layers among many in an open archive. Subsequently a new „philosophy of archiving“ will be drafted that originates in specific phenomenons and questions of GameArt.

These emerging levels and models describe diverse and partly disagreeing strategies of GameArt. The works span from the game as a medium of artistic discourse to the outright subversive criticism of a pronounced „ludic“ society. Therefore a „Mille-Plateaux“-archive is at the same time the base we are standing on and the future we are developing (as a tool).

Das Spiel, sein subversiver Kern und die Angst davor

1624 veröffentlichte Johann Breitingen in der radikal reformatorischen Stadt Zürich eine Untersuchung zur Komödie und zum Spiel mit dem Titel „Bedencken zu Comoedien und Spiel“ (Brunnschweiler 1989). Der Text wendet sich radikal gegen jede Art von „Spiel“, angefangen beim Murmelspiel, dem Kartenspiel über Seiltanz bis hin zum Theater. Es mache keinen Unterschied ob Schultheater, Laienkomödie oder gar Osterspiel. Alle diese Spiele hätten nicht nur keinen ‚Nutz‘ (Was könne das Kind beim Murmelspiel lernen?), sondern seien vielmehr schädlich. Sie würden die Leute ‚verwirren‘ (etwa wenn ein Schauspieler seine Rolle auf seine Realität überträgt) und neue oder alte Ideen (etwa sinnbetonte katholische Gegenreformation) in die Gemeinschaft (zurück-)bringen. Neue Ideen wie etwa das Spiel mit Themen, Rollen und Schichten waren eine Gefahr für die

komplizierte Gemeinschaft einer Stadt mit ihren ausgeklügelten Machtverhältnissen aus Patriziern, Zünften, der Kirche und gemeinen Leuten. Breitingers Angst – hier trifft er sich mit vielen seiner Vorgänger und Nachfolger – richtete sich gegen die subversive Variationsgenerierungsmaschine ‚Spiel‘. Dieses Spiel mit Verwechslung und Identität, so die Befürchtung, konnte mit einem sündigen Schäfchen auf der falschen Fährte enden und dadurch die ganze Gemeinschaft ins Verderben führen. Denn es stand das Ende der Welt bevor und Gott wartete nur darauf, seine Schäfchen zu bestrafen. Dieser Gott hatte in den Augen Breitingers schon so manches Zeichen gen Zürich geschickt etwa in Form von Missernten und Monstern (wie Fehlgeburten).

Eine Gesellschaft und ihre erlaubten Spiele

Die damals verteuflten Spiele sind heute mehrheitlich akzeptiert, einige sind in Vergessenheit geraten (es werden nur noch selten Theaterspiele mit tausenden von Akteuren abgehalten). Der Teufel ist verschwunden und spielt nun in „Doom“ seinen Part am offenen Höllenschlund. An die Stelle einer stratifizierten Gesellschaft trat die funktional differenzierte Gesellschaft, sofern man der Theorie von Niklas Luhmann (1997) folgt. Weder das Murnelspiel noch das Theater als Variationsmaschine bringen heute noch jemanden gegen sich auf. Diese Spiele sind heute keine Gefahr mehr für die Gesellschaft oder genauer: Man hat sie gezügelt, sozialisiert und letztlich in die Gesellschaft eingebaut. Eine postmoderne Identität ermöglicht ein sorgloses Rollenspiel in den verschiedenen Teilsystemen: eine Rolle für die eigenen vier Wände, eine für die Arbeit und eine für den Sport – und selbst in Gesprächen agieren wir mit verschiedenen Strategien und Rollen. Wir sind stets unserem Gegenüber angepasst.

Für Gesprächsstoff sorgt das ‚neue‘ Medium Computerspiel seit es zum interaktiven Massenmedium avanciert und den gängigen Medien wie dem Fernsehen den Platz an der Sonne streitig macht. Das Medium Game ist ein Spiel, das, wie die anderen Spiele auch, seine Fiktion selbst erschafft. Die Kontrolle dieser Fiktion wurde im elektronischen Spiel perfektioniert. Es muss nicht mehr auf menschliche Medien wie Bühnenarbeiter vertraut werden, die die Wände wie im Theater hin- und herschieben um neue Welten zu generieren. Das elektronische Spiel bietet eine multimediale, interaktive und kybernetische Welt an, die das Game selbst kontrolliert. Zeichen kontrollieren hier Zeichen. Der Kommunikationsprozess zwischen Spiel und Spieler wird dadurch zu einer auf hohem Niveau dichten synästhetischen Kommunikation, die immer wieder zwischen Spiel und Spieler aufgebaut sowie aktualisiert werden muss. Nur so kann der Spieler im ‚Flow‘ gehalten werden.¹ Anders formuliert: Games sind so ‚designed‘, dass das Game den Spieleravatar als Leerstelle freihält, die der Spieler interaktiv optional füllen kann. Es ist eine Art ausgelagerte doppelte Kontingenz, eine Funktion, die nach Luhmann in der Kommunikation nur von psychischen Systemen ausgeübt werden kann. Computerprogramme und damit Spiele sind in der Lage diese Funktion zu simulieren. Diese spielerische Autopoiesis

1 Ein Spiel lässt sich als autopoietisches Sinnsystem beschreiben. Vgl. Kocher/Bauer/Suter 2009.

schirmt das Spiel von der Realität ab und sperrt es gleichzeitig in einen ‚magischen Zirkel‘. Die Perfektion dieser Abschirmung immunisiert die Spiele heute größtenteils gegenüber der nicht-fiktionalen Umwelt, macht sie dadurch kontrollierbarer und auch weit weniger gefährlich für die Gesellschaft. Der subversive Kern der Spiele wird dabei immunisiert. Diese Kontrolle der Spiele in ihrem digitalen Rahmen ist aber nur *ein* Grund zur breiteren Akzeptanz des Spiels in unserer Gesellschaft. Elektronische Games wie auch normale Spiele funktionieren ähnlich wie die funktional differenzierte Gesellschaft mit ihren Teilsystemen Kunst, Wissenschaft oder gar dem allgegenwärtigen Markt. Teilsysteme bauen auf einem kybernetischen Regelkreislauf auf, bei dem zuerst variiert und dann daraus selektiert wird. (Luhmann 1992: 585) Darauf folgt eine stabilisierende Phase. Spiele arbeiten in ihrem Inneren ebenso, sie bieten Variationen für Handlungen an, die Spieler aufnehmen und die anschließend je nach Bewertung dieser Selektion verworfen oder stabilisiert werden. Dieser Vorgang wiederholt sich und wird dabei zum kybernetischen Regelkreislauf.

Spiel als „neues“ Gesellschaftsmodell

Aus den dargelegten Gründen lässt sich seit einigen Jahren eine diametral andere Art von Umgang der Gesellschaft mit dem elektronischen Spiel beobachten. Es wird versucht die Spiele in den Alltag einzubauen. Die Spiele sollen so zu einer Art Lern- und Betriebssystem der Gesellschaft werden. Dabei handelt es sich um Games für die Familie, als Hilfe bei der Ausbildung (etwa im Serious-Games-Bereich), zur Unterhaltung oder in der Werbung. Das Spiel als Lern-, Bestätigungs-, Unterhaltungs- und Variationsmaschine ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen und hat dadurch die Spielkultur verändert. Die in der letzten Zeit zunehmenden Experimente an der Grenze von Spiel und Realität in den Augmented-Reality-Games sind nur ein Zeichen für diese zunehmende Ausweitung der Gamekultur in neue Bereiche der Realität. Dabei wären Spiele ohne klare Grenzen wiederum neue Gefahrenpotentiale, sofern man dies mit den Augen Breitingers betrachtete.

GameArt und eine „Mille-Plateaux“-Philosophie

In dieser neuen Kultur des Spiels ist die GameArt die Kunst, die sich mit dem Phänomen Gamekultur auseinandersetzt. GameArt nutzt als Medium das Spiel und/oder geht an die Grenzen der Spiele selbst. Es wird also die Frage gestellt, wie Spiele funktionieren, was ihre Grenzen sind, wie sie sich in unsere Gesellschaft einbauen. GameArt wird dabei zu einer neuen Art von Beobachtungsmedium der Gesellschaft und ist gleichzeitig auch die Grundlage für neue bzw. zukünftige Arten von Spielen und Möglichkeiten. Wenn man GameArt sammelt, sollte man es nicht entlang der Teilsysteme sammeln, also Sammeln, was das Kunstsystem sammelt oder was aus wissenschaftlicher Sicht interessant ist. Es sollte das gesammelt werden, was in einem zukünftigen noch zu entwickelnden System spannend sein könnte. Man sollte also nicht einfach einen Raster vorgeben, in den man

Inhalte abfüllt. Das „Mille-Plateaux“-GameArt-Archiv sollte ein offenes System zur Archivierung darstellen analog zur Philosophie der Heterogenität und Vielheit sowie des nomadischen Wissens, die Deleuze und Guattari in ihrem Werk „Mille Plateaux“ propagieren (Deleuze/Guattari 1997). In ein solches GameArt-Archiv soll jede Person oder Gruppe ihre Sicht der Dinge eingeben können: Wer Spiele in Beziehung zu ihrer geschichtlichen Entstehung stellen möchte, sollte dies ebenso tun können wie eine Person, die nach den visuellen Intergame-Bezügen eines Spiels fragt. Jeder dieser angelegten Zugänge ist auch schon eine neue Ebene für das Archiv.

Vom Game auf dem „Screen“ bis zur urbanen Installation

Die Bandbreite wie GameArt gestaltet wird, wie GameArt gespielt und erlebt wird, ist groß und erstreckt sich vom einfachen Spiel bis hin zum Modus des „Spielend“-Erleben und Handelns. Eine Archivierung muss die Spielkultur in ihrer Gesamtheit umfassen: von den kleinen Dingen, die im Hinterhof passieren (etwa das einmalige Spiel von Anonymen, mit Klebeband ein Restaurant als elitäre Zone zu bezeichnen), über die Spiele der situationistischen Internationale (wo etwa ein Sankt Nikolaus um Weihnachten den Kindern die Geschenke stiehlt und schenkt), über die namenlosen Flash-Spiele (die Spiele ironisieren) bis hin zu den explizit als GameArt produzierten Produkten wie die Projekte der Künstlergruppe Jodi. Die Bandbreite von GameArt ist sehr groß. Zu berücksichtigen ist aber auch, dass manche Kunstwerke unter hohem finanziellen und technischen Aufwand entwickelt wurden. Meist wurden neue Techniken entwickelt, die noch nicht als handelsübliche Komponenten kaufbar waren – und es dann auch nie wurden. So ist die Halbwertszeit dieser Kunstwerke oft stark beschränkt. Die Kunstwerke existieren meist nur als Prototyp in einer Ausstellung und werden danach auseinander genommen und in alle Himmelsrichtungen verstreut. So flüchtig wie die entwickelte Kunst sind dabei meist auch die Künstlergruppen. Wissen und Know-how geht mit der Veränderung einer Gruppe oft verloren. Bald weiß niemand mehr, wie das Kunstwerk ursprünglich funktioniert hatte. Als sei dies nicht schon genug, ist GameArt wie auch andere digitale Medienkunst gekennzeichnet von ihrer technologisch induzierten Vergänglichkeit und bereits nach zwei Jahren ist es nicht mehr möglich das Kunstwerk zusammenzubauen, geschweige denn die Software richtig zu kompilieren.

Archivierungsstrategie und -philosophie

Wie kann nun diese Breite und Tiefe in Thematik, (interaktiver) Spieldauer und Spielmechanismen dokumentiert, archiviert und weiter zugänglich gemacht werden?

Die hier vorgestellte Strategie ist zweiteilig und beginnt als Bottom-Up-Betrachtung, bei der die Kunstwerke, Nutzer und Künstler im Vordergrund stehen. Sie bewegt sich hin zum Top-Down-Verfahren, bei dem Theorien, Modelle und Übersichten im Fokus sind und oszilliert anschließend zwischen den beiden Polen. Die Bottom-Up-Strategie (extensionale Strategie) könnte die Spiele sammeln, sie würde dabei auf das Beobachten setzen

und versuchen möglichst viel Material zusammen zu tragen. Dabei sollten in erster Linie Spiel-Phänomene gesammelt und dokumentiert werden. Zum eigentlichen Phänomen ‚Spiel‘ gehörte das Spiel, die Spielidee, die Game-Mechanik, die Fragen, die Diskussionen und die Reaktionen, die diese Spiele auslösen. Aus diesem Datenmaterial ließen sich wiederum Schlüsse ziehen, Theorien entwickeln, neues Material anlegen und neue Ebenen ins Archiv einziehen. Die anschließende Top-Down-Strategie (intensionale Strategie) zöge neue Ebenen ins Archiv ein und reicherte mittels Untersuchungen diese Ebenen an. Das Mille-Plateaux-Archiv sollte für beide Strategien gleichermaßen geeignet sein. Eine mögliche GameArt-Archivierungsplattform und ein GameArt-Zusammenzug könnte etwa eine Webplattform bilden mit dem Namen „GameArtFlow.Net“, ein Name, der die Komplexität des stetig ändernden Archivs kommuniziert.

Der offene Archivierungsprozess in vier parallelen Phasen

Ein Kunstwerk soll in der Phase 1 „Mitwirken“ zuerst über die Webplattform „GameArtFlow.Net“ indexiert werden, damit ein Anfang gemacht ist und darüber gesprochen werden kann. Dann könnte in Phase 2 „Kontext“ das Spiel in seinen Bezugssystemen und Bedeutungen auf verschiedenen Ebenen sowie in verschiedenen Perspektiven eingekreist werden. Dies würde wiederum über dieselbe Webplattform geschehen, diesmal mit Kommentarmöglichkeiten wie Text, Bild, Ton, Film und Tags etc. In der nachfolgenden Phase 3 „Events“ könnten Kunstwerke gesucht, gezeigt und Eindrücke gesammelt werden. Und schließlich würde in Phase 4 „Sammlung“ auch klassisch Kunst gesammelt werden, damit das Spiel möglichst im „Originalzustand“ gespielt werden kann. Die Phasen sind parallel laufende Prozesse, die das Archiv anreichern, sich gegenseitig beeinflussen und eine zunehmende Bildung von Modellen und Theorien ermöglichen.

Im Folgenden soll die Strategie anhand des GameArt-Projektes „BioPong“ (Abbildung 1) von „Zugzwang Zukunft“ verdeutlicht werden.



Abbildung 1: „BioPong“: ein organisches Pong oder Tennis für zwei mit Kakerlake. (Foto: Christoph Lammer, 2006)

1. Phase „Mitwirkung“: Index – ein offenes (GameArt-) Aufschreibesystem

Am Anfang muss ein offener Index stehen. Jeder und jede sollte auf einer Webplattform mit Datenbank GameArt oder Medienkunst anmelden können. Jedes Kunstwerk wird dabei verortet in Zeit, Raum und Thema. Dabei spielt es keine Rolle, wer das Kunstwerk einträgt. Der Eingebener wird zum ersten Garanten und ersten Augenzeugen.²

„BioPong“ wird eingegeben in GameArtFlow.Net von René Bauer am 28.12.2009 mit einem Sichtungsdatum 23.10.2005. Das Spiel bekommt vom System das Kürzel „1212/BioPong“. Er hat das Spiel am 20.10.2005 in Zürich in einer Ausstellung gesehen und selbst gespielt. Es ist unter den anderen Automaten aufgefallen, da die Idee des Spiels bestehend ist. Ein normales Pong wurde umgerüstet, der Ball wurde durch eine Kakerlake ersetzt. Im Gespräch mit dem Künstler Gordan Savicic anlässlich der Ausstellung stellt sich heraus, dass die Kakerlake in Wien mehrfach von Tierschützern befreit wurde.

2. Phase „Kontext“: Kommentare, Tags, Ebenen, Relationen – offenes (GameArt-)Aufschreibesystem

Anschließend kann jeder und jede diese einmal verortete Kunst kommentieren bzw. mit Anmerkungen verschiedenster Textarten sowie Bild, Ton und Videos versehen. Es kann auch spezifischer vorgegangen werden, etwa mit ‚Polls‘ oder mit vorgefertigten Fragebögen, die an verschiedene unterschiedliche Fragestellungen angepasst werden. Das können Fragen, etwa nach dem Genre der GameArt (Pervasive Games, Situated Play oder gar verderbliche GameArt etc.) sein, oder längeren Fragestellungen zur Art der Arbeit, zu den Erwartungen, den Assoziationen, den Hoffnungen und Bezügen zu anderen momentanen Richtungen in der GameArt oder der Popkultur.³

Neue Kommentare. Unter anderem ein Link zur Seite von Zugzwang Zukunft (<http://www.insertcoin.biz/cms/index.php?idcatside=11>). Ein Link zu einem Video, das das Spiel zeigt (http://www.yugo.at/insertcoin/cms/media/img/biopong_klein2.mov). Fragen zur Aktualität der Gruppe. Noch existent? Gordan Savicic in einem Skype-Chat: „ja, es wurde sogar nochmal gezeigt in einer game-ausstellung in meran/italien.“

Um größere Zusammenhänge, wie etwa Theorien, abbilden zu können, sollten Ebenen eingezogen werden, die narrativ die einzelnen Kunstwerke verordnen und sie in einen

² Dabei muss klar sein, dass nicht der Künstler oder eine Organisation Anspruch auf die Erstein-gabe hat, denn manch ein Unbekannter weiss ja nicht was für Kunst er gerade geschaffen hat, als er z.B. ein kleines Spiel initiiert hat, indem er ein Fünfsternlokal mit Klebern als „elitäre Spielzone“ markierte.

³ Diese Fragebögen sind natürlich auch weiter ausbaubar.

Zusammenhang stellen. Es lassen sich etwa Ebenen vorstellen, die Sammlungen und Einordnungen aus wissenschaftlicher Sicht bilden und unter Aspekten der Kunstgeschichte oder Aspekten der GameStudies zusammenziehen. Neben diesen digitalen Verknüpfungen sollte es aber auch möglich sein, sich als „lebenden Text“ zu hinterlassen (etwa mit Adresse, E-Mail, Instant-Messaging, Mobile Phone Nummer) – eine Art Autoreuzeugenlink zum Weiterfragen.

Neue Einträge: „Keine theoretische Aufarbeitung des Spiels“. „BioPong“ wird Teil der Ausstellung „Mythos.Pong“. Das Spiel wird zunehmend vernetzt mit dem Bereich „Biospiele“ in GameArtFlow.Net.

3. Phase „Events“: Veranstaltungen von fahrend über stationär bis hin zu parasitär

Die Problematik von virtuellen Gegenständen und rein virtuellen Plattformen ist ihre Virtualität. Aus diesem Grund sollten Events veranstaltet werden, die der GameArt einen Platz geben. Sie sollen zum einen Kunstwerke ausstellen und zum anderen zu Kristallisationsevents für GameArt werden, bei denen ein Nachdenken über das spielende Archivieren einsetzt. Es sollen Events sein, die nicht der Kür von GameArt⁴ dienen, sondern Events der Archivierung und Nutzbarmachung. Dabei können auch während des Events GameArt-Kunstwerke herbeigebracht und ausgestellt werden, sei es aus der Region oder internationaler Art.⁵ Während des Events wird ein Kunstwerk professionell dokumentiert (es wird gefilmt), der Künstler nach einem Leitfaden befragt, weitere Stimmen eingefangen, die Artikel zum Thema gesammelt und so weiter. Diese Events bilden einen standardisierten Grundstock und fließen als Dokumente unter anderen ins obige „Archiv“ ein. Parasitär könnte man die Archivierung natürlich auch an entsprechend etablierten Medienkunst-Festivals durchführen. Eine weitere Art des Dokumentierens könnte eine fahrende Ausstellung sein, die versucht vor Ort „kleine“, nur lokal bekannte GameArt-Kunstwerke zu entdecken.

An Events wird „BioPong“ als Video gezeigt, es melden sich Leute, die ebenfalls das Kunstwerk in Aktion gesehen haben und fügen neue Beiträge ein, hinterlassen Skype-Adressen und Erfahrungsberichte: „In Zürich rührte sich die Kakerlake kaum, an ein Spiel war nicht zu denken. Man musste sie rumschubsen. Sie sei seit einem Tag so lethargisch – ein unkontrolliertes System.“

4 Obwohl gerade GameArt als eigene Kategorie an Events zugelassen und damit gefördert werden sollte, bildet sie doch eine eigene spezifische Kunstrichtung aus.

5 Vorschläge für die Ausstellungsobjekte sind dabei zu einem Drittel über die Netzplattform, von einer Jury und von den Leuten vor Ort auszuwählen.

4. Phase „Sammlung“: Hard- und Software-Archivierung

Aus den oben sich langsam herauskristallisierenden Gamekunst-Richtungen kann dann begonnen werden GameArt ganz klassisch zu sammeln, wie dies in anderen Bereichen auch passiert. Im offenen Archiv entsteht eine weitere Verlinkung zum Standort des Kunstwerks. Vielleicht sollte auch hier über eine Dezentralisierung der angeschafften Kunstwerke an verschiedenen Orten nachgedacht werden. Dadurch könnten auch Privat- oder Künstler-Sammlungen mit eingeschlossen werden.

Neue Einträge aus dem Umfeld der Gruppe. Der damals eingesetzte Prototyp ist anscheinend inzwischen der Küchentisch von Gordan Savicic. Die Software scheint noch zu laufen. Und aus einem Chat über die Programmierung des Spiels: „das ding laeuft auf einer c-control (software geschrieben in BASIC)“ Eine Ebene „Biospiele“ entsteht. „BioPong“ ist ein Beispiel dafür. Die Ebene ist vernetzt mit Einträgen zu anderen Exponaten an der DEAF (Dutch Electronic Art Festival) und zur ArsElectronica und ihrem neuen Schwerpunkt: Bio- und Nanotechnologie. Ein weiterer Beitrag kommentiert dies: „Warum heisst das noch Ars Electronica?“

GameArt sollte professionell ebenfalls inventarisiert werden im Hinblick auf ihre technischen Bedingungen: Welche Hardwarevoraussetzungen (etwa zusätzliche Komponenten), Betriebssystem, installierte Software und konkreter Source-Code sind notwendig, um die Projekte wiederherzustellen. Wiederum wäre auch ein Verweis auf jemanden hilfreich, der eine Installation eines Kunstwerkes vorgenommen hat.

Bei sehr softwareabhängigen und frei verfügbaren Kunstwerken ist darauf zu achten, dass man sie überhaupt sammelt. Die anscheinende Verfügbarkeit im Netz verdeckt Datenausfälle, Harddisk-crashes oder schlicht schwindendes Interesse der Künstler und Künstlerinnen. Als Beispiel sollen hier leicht zugängliche Spiele wie „September 12th“ gelten: Sie müssten heruntergeladen, abgespeichert und lokal spielbar gemacht werden.

Struktur im Fluss

Die Einflüsse der parallelen Prozesse/Phasen wie „Mitwirkung“, „Kontextualisierung“, „Events“ bringen neue Phänomene, Konzepte und damit neue Impulse ins Archiv. Das Archiv nimmt stetig an Komplexität zu und verändert seine Struktur im Laufe der Zeit. Dabei entstehen immer neue Abstraktions- und Modellebenen bzw. Theorien. In Abbildung 2 ist eine mögliche Struktur für „BioPong“ dargestellt.

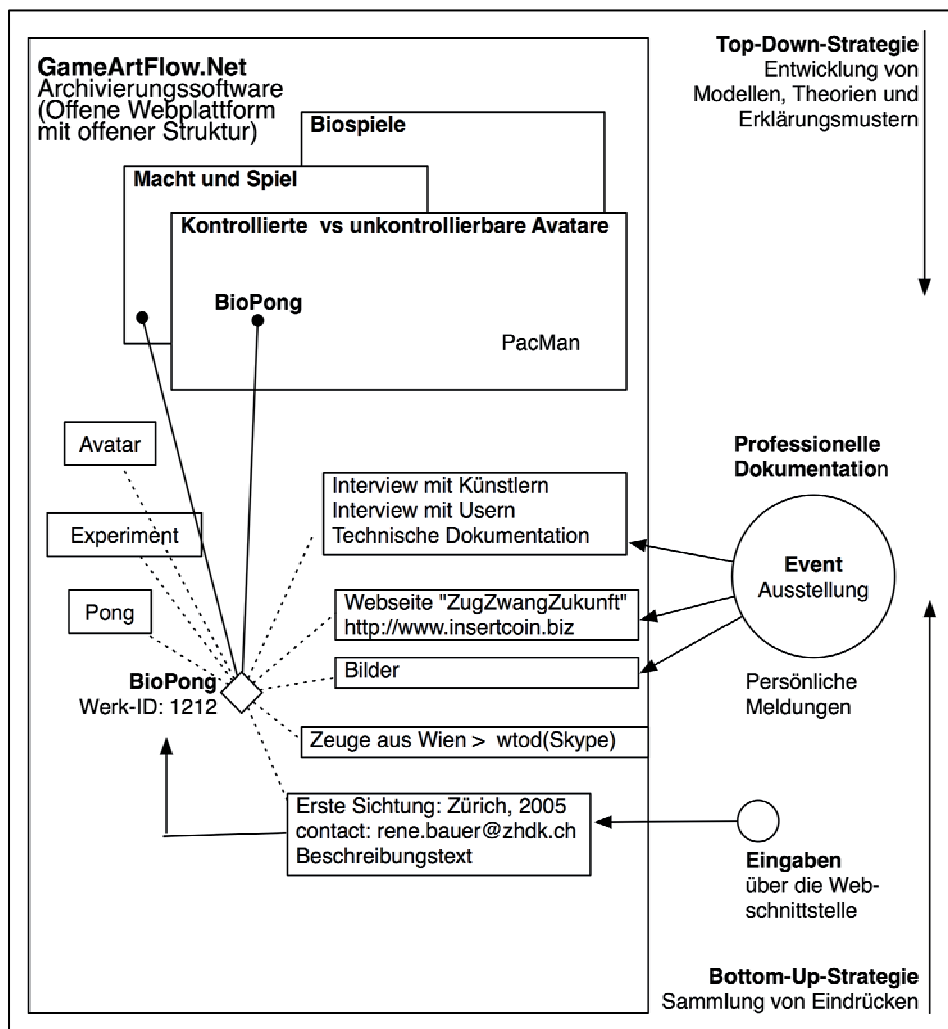


Abbildung 2: Ausschnitt eines Mille-Plateaux-Archivs: Verknüpfungen und einwirkende Prozesse.

Das Archiv als Grundlage und Werkzeug für Neuentwicklungen

Das hier vorgestellte offene Archiv mit seiner Aufteilung in Software, Event und gesammelter Hardware soll kein statisches Archiv sein, sondern soll es ermöglichen, weiter zu sammeln, zu archivieren und neue Theorien zu bilden. Es ist gleichzeitig ein Gedächtnis, das sich stetig aufarbeitet, und ein Werkzeug für das nächste GameArt-Game. Es soll auch für heute absurd wirkende GameArt offen sein, die morgen vielleicht diskursbildend sein wird. Man sollte gerade bei subversiven Kunstwerken mit der Aufarbeitung begin-

nen: bei jenen Kunstwerken, die Systeme kritisieren, hinterfragen und damit ihre Regeln und Spielprinzipien erlebbar machen. Ein offenes Archiv soll die Möglichkeit bieten, vorhandene Strategien aufzunehmen und sie anschließbar zu halten, auch wenn es sich nur um ein kleines, interessantes Street-GameArt Projekt handelt. Die wiederholbaren Kunstwerke können über die Dokumentation wie auch die Hardware wieder auferstehen und werden dabei zum ersten Kristallisationspunkt für eine neue Entwicklung. Der größte Vorteil eines solch offenen Archives ist auch sein größter Nachteil: Das Archiv ermöglicht es, Entwicklungen zu verfolgen, Strategien einzusehen und letztlich auch zu adaptieren – und dies nicht nur von den Künstlern selbst, sondern von der Gesellschaft aus, die diese Strategien wiederum nutzen kann. In diesem Sinn läuft ein solches Projekt immer Gefahr, letztlich der Steigbügelhalter einer sich adaptierenden und vereinnahmenden Gesellschaft zu werden, die sich die Kunst einverleibt und sie verdaut. Gegen diese Gefahr hat sich bis heute das Subversive zu wehren vermocht, da es sich immer wieder verändert und neu formiert hat.

Literatur

- Brunschweiler, Thomas, 1989. Johann Jakob Breitingers „Bedencken von Comoedien oder Spilen“. Die Theaterfeindlichkeit im Alten Zürich. Edition – Kommentar – Monographie. Bern et al., 1-61.
- Deleuze, Gilles/ Félix Guattari, 1997. Tausend Plateaus. (Mille Plateaux). Kapitalismus und Schizophrenie. Berlin.
- Kocher, Mela/ René Bauer/ Beat Suter, 2009. Sinnsystem Shooter. In: Bopp, Matthias/ Serjoscha Wiemer/ Rolf F. Nohr (Hgg.), 2009. Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster, 75-106.
- Luhmann, Niklas, 1992. Die Wissenschaft der Gesellschaft. Frankfurt am Main.
- Luhmann, Niklas, 1997. Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt am Main.

Anschrift des Autors:

*René Bauer
Studienvertiefung Gamedesign
Zürcher Hochschule der Künste
Ausstellungsstrasse 60
CH-8005 Zürich, Schweiz
E-Mail: rene.bauer@zhdk.ch*