

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Lernpaket für Lehrerinnen und Lehrer und für Schülerinnen und Schüler

unter Mitwirkung von

Peter Backes
Gerdi Gottschalk-Mohr
Meinrad Maria Grewenig
Jocelyne Pallu
Karl-Heinrich Veith
Julia C. Wittwer

Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Gerdi Gottschalk-Mohr, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

„GameArt wird die bedeutendste und lebendigste Kunstform des 21. Jahrhunderts“

Prof. Dr. Henry Jenkins, Direktor am Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, USA

Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Gerdi Gottschalk-Mohr, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

GameArt

Gebläsehalle 22. November 2003 bis 28. März 2004

Lernpaket für Lehrerinnen und Lehrer und für Schülerinnen und Schüler

Inhalt

1.	Ausstellungsdaten und Service für Schulen	S. 5
2.	Vorwort	S. 7
3.	Einführung in die Thematik	S. 8
4.	Die Ausstellung GameArt	S. 9
4.1.	Einführungszone der Ausstellung	S. 10
4.2.	Level 1: Spieler – Körper - Entgrenzungen	S. 11
4.3.	Level 2: Spielwelt – Raum - Eroberung	S. 12
4.4.	Level 3: Rollenspiel – Identität - Erweiterung	S. 13
5.	Die Künstler und ihre Werke	S. 14
6.	Zeitleiste: Von der Moderne zur GameArt	S. 27
7.	Meinrad Maria Grewenig Spiel-Welt Völklinger Hütte	S. 34
8.	Das GameHouse - Spielen in allen Lebenslagen	S. 38
9.	Fragen zur Ausstellung GameArt	S. 39
9.1.	Fragen für Schulkinder	S. 39
9.2.	Fragen für Jugendliche und junge Erwachsene	S. 41
10.	Begleitaufsätze	S. 43
10.1.	Carsten Walter Kunstwerk Computerspiel	S. 43
10.2.	Birgit Richard Lara, Julie und Alice Zur Charakterisierung der Heldin im Computerspiel	S. 52
11.	Literatur und Links	S. 58

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

1. Ausstellungsdaten und Service für Schulen

Öffnungszeiten

22. November 2003 bis 28. März 2004

Gebläsehalle, täglich von 10 bis 18 Uhr

(Verlängerung angestrebt, Informationen bitte telefonisch erfragen)

Eintritte

Ermäßigt	6,00 €
Normal	7,50 €
Familien (2 Erwachsene mit Kindern und Jugendlichen bis 16 Jahre)	16,00 €
Kinder und Jugendliche	2,00 €
Kinder und Jugendliche im Klassenverband	2,00 €
Gebuchte Führung	70,00 € (plus ermäßigtem Eintritt)

(max. 30 Personen, Dauer der Führung ca. 1,5 Stunden).
Dienstag Nachmittag ab 15 Uhr Eintritt frei.

Jahreskarten

Jahreskarten Kinder/ Schüler	4,50 €
Erwachsene	19,00 €
Familien	34,00 €

Sonderkonditionen für Schulen

Schulklassenführung im Bonuspaket zum Preis von 100 Euro inkl. Führung (max. 30 Personen einschließl. Lehrkraft) in der Zeit von Montags bis Freitags zwischen 10 und 14 Uhr.

Kontakt /Besucherservice

Telefon +49 (0)6898 - 9 100 100 /

+49 (0)6898 - 9 100 106

Fax +49 (0)6898 - 9 100 111

Internet www.gameart-voelklingen.org

e-mail gameart@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Service zur Ausstellung

Publikation zur Ausstellung, 100 Seiten, Preis 14,80 €

Das Bistro Café Umwalzer bietet täglich von 10 bis 18 Uhr für Schulklassen ein preisgünstiges Lunchpaket oder Gruppenarrangements an. Reservierungen unter Tel. 06898 -25004.

GameHouse

Das Weltkulturerbe hat zusammen mit PlayStation.2 ein GameHouse eingerichtet. Das GameHouse lädt ein, in einem 600 m² großem Areal an Konsolen zu spielen oder zu relaxen. Der Eintritt ins GameHouse ist im Eintritt zur Ausstellung enthalten. (weitere Informationen siehe Seite 38)

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

2. Vorwort

Sehr geehrte Frau Fachleiterin, sehr geehrter Herr Fachleiter,
liebe Freunde des Weltkulturerbes Völklinger Hütte,

Mit der Moderne am Anfang des 20. Jahrhunderts beginnt die Kunst Grenzen zu überschreiten. Impressionismus, Kubismus, Abstrakte Kunst und Pop Art sind Meilensteine dieser Entwicklung. Mit GameArt stellt das Weltkulturerbe Völklinger Hütte erstmals in einer großen Ausstellung eine neue Kunstgattung vor, die wesentlich das Kunstgeschehen des 21. Jahrhundert prägen wird.

Im eindrucksvollen Ausstellungsambiente, der weltweit einmaligen Gebläsehalle, sind zwischen die gigantischen Maschinen der Völklinger Hütte 37 große Künstlerinstallationen der GameArt eingebaut. Bedeutende Leihgaben und sechs aktuelle Auftragsarbeiten spannen den Bogen von den Klassikern der Multimedia-Kunst wie Nam June Paik (Korea), Bill Viola (USA), Fabrizio Plessi (Italien) zu den jungen Meistern wie Kathleen Ruiz (USA), Olaf Breuning (Schweiz), Sylvie Fleury (Schweiz) und fuchs-eckermann (Österreich).

Erleben Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern die Geburtsstunde einer neuen Kunstrichtung an einem der aufregendsten Orte der Welt. GameArt spricht alle Sinne und den ganzen Menschen an. Großen Sound-Videoinstallationen laden zum „Spielen“ ein. Bisher unerfahrene Welten werden erschlossen, verborgene Sinne sensibilisiert.

Allen denen, die am Zustandekommen dieses Lernpakets mitgewirkt haben, sei an dieser Stelle von ganzem Herzen gedankt. Besonders Herrn Peter Backes, Frau Gerdi Gottschalk-Mohr, Herrn Karl-Heinrich Veith und Frau Julia Wittwer.

Ich freue mich auf Ihren Besuch der Ausstellung und wünsche Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Freude bei der Beschäftigung mit „GameArt“.

Ihr

Dr. Meinrad Maria Grewenig
Generaldirektor

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

3. Einführung in die Thematik

Unbekannte Welten entdecken, ganze Städte regieren, Identitäten nach Lust und Laune tauschen – das und vieles mehr bieten Videogames. Sie zählen zu den aufregendsten Neuerungen unseres digitalen Zeitalters und haben die Ästhetik am Übergang vom 20. zum 21. Jahrhundert nachhaltig revolutioniert.

Das Weltkulturerbe Völklinger Hütte zeigt mit GameArt zum ersten Mal weltweit einen umfassenden Überblick dieser neuen populären Kunstgattung. GameArt wird, nach Einschätzung von Fachleuten, die Ästhetik des 21. Jahrhunderts wesentlich verändern.

37 große Künstlerinstallationen, 6 aktuelle Auftragsarbeiten und bedeutende Leihgaben spannen einen Bogen von den Klassikern der Multimedia-Kunst, wie Nam June Paik (Korea), Bill Viola (USA), Fabrizio Plessi (Italien) hin zu den jungen Meistern der Game Art, wie Kathleen Ruíz (USA), Olaf Breuning (Schweiz), Sylvie Fleury (Schweiz) und sofa 23 (Österreich).

Diese außergewöhnliche Werkschau lässt eine neue Dimension moderner Kunst lebendig werden.

Eine Initiative von:



GameArt ist ein Ausstellungsprojekt des Weltkulturerbes Völklinger Hütte in Kooperation mit dem Institut für Kulturaustausch, Tübingen, und Sony Computer Entertainment Deutschland.

Das Projekt wird unterstützt von der Regierung des Saarlandes.



Medienpartner:



Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

4. Die Ausstellung GameArt

Virtuelle Spielwelten aus dem Computer haben dank immer leistungsfähigerer Systeme inzwischen nicht nur die Kinder- und Jugendzimmer im Sturm erobert, sondern zunehmend auch Einzug in die Welt der Erwachsenen und in die Gegenwartskunst gehalten. Künstler aus der Softwaredesignbranche, VJ- oder Comicszene haben sich diesem neuen Medium ebenso angenommen wie renommierte Fotografen und Videokünstler. Dabei wird auch kritisch der Umgang mit den neuen Technologien beleuchtet. GameArt thematisiert die Kunst, die an dieser neuen Spielkultur ansetzt.

Neben der didaktischen Einführungszone umfasst GameArt drei Ausstellungsleitbereiche:

- Level 1: Spieler – Körper – Entgrenzungen
- Level 2: Spielwelt – Raum – Eroberung
- Level 3: Rollenspiel – Identität – Erweiterung

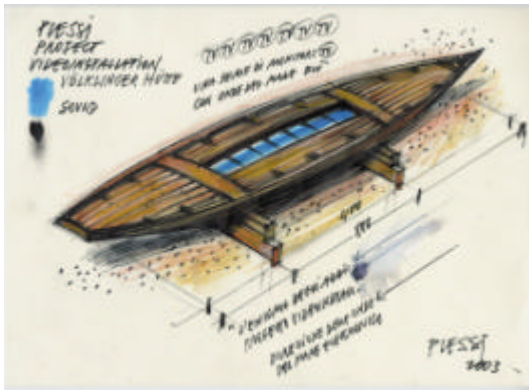
Die Werke der Künstlerinnen, Künstler und Künstlergruppen stellen Entgrenzungen und vielfältige Beziehungen zu anderen Kunstgattungen, Inhalten und Wirklichkeiten her.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

4.1. Einführungszone der Ausstellung



Fabrizio Plessi (I)

Das Werk eines der bedeutendsten „Altmeister“ der Videokunst, Fabrizio Plessi aus Italien, ist der Ausstellung GameArt vorangestellt und lenkt die Aufmerksamkeit auf das Spannungsfeld von Natur, Mensch und Technik. Die eigens für GameArt entworfene Arbeit "L 'Enigma degli Adii II" wird im Weltkulturerbe Völklinger Hütte zum ersten Mal gezeigt. Plessi ließ sich von der eindrucksvollen Umgebung der Gebläsehalle inspirieren. Die Installation führt in die Ausstellungsthematik Bildschirmspiel ein. Plessi inszeniert das Element Wasser als Bestandteil eines einfachen hölzernen Bootes und spielt dabei mit unserer Wahrnehmung: Anstatt außerhalb, fließt das Wasser in Form flimmern der Monitore innerhalb des Bootes. Wasser trägt und wird getragen; es bleibt in ständiger Bewegung, überschreitet Grenzen und passt sich seiner Umgebung an. Plessi assoziiert das natürliche Element mit den technischen Datenströmen des Informationszeitalters. Dennoch ist die Technik, ob in Form von Video- oder Computertechnik, für ihn nicht mehr als ein Trägermedium, das er der Natur subsumiert. Er benutzt die Technik, um das Natürliche auf neue Weise sichtbar und erfahrbar zu machen. Plessis Installationen reflektieren das Verhältnis des Menschen zur Natur und Technik.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

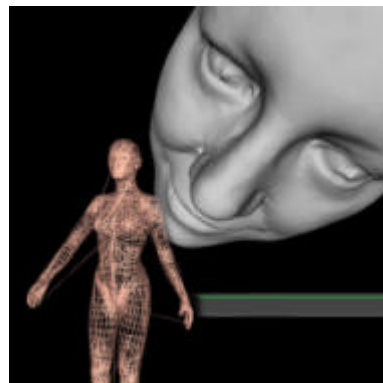
4.2. Level 1: Spieler – Körper - Entgrenzungen

Den ersten Ausstellungsbereich bildet eine Gruppe von Exponaten, die die Beziehung zwischen Mensch und Maschine thematisieren. Hier wird auch auf die Gebläsehalle des Weltkulturerbes Völklinger Hütte Bezug genommen. Umgeben von eindrucksvollen Zeugen einer vergangenen Industrie offenbart sich den Besuchern der Einfluss des technischen Fortschritts auf die Natur und ihre Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft. Zu sehen sind bedeutende interaktive Videoinstallationen, u.a. von Yves Netzhammer und Kathleen Ruiz, allen voran jedoch eine Videoprojektion von Bill Viola - einer der international anerkanntesten Videokünstler.

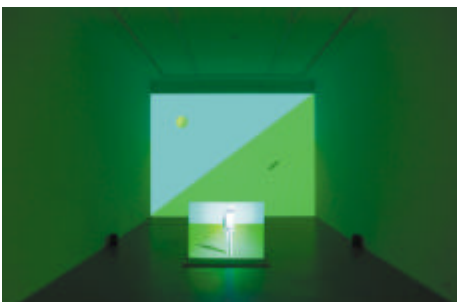
Künstlerbeispiele:



Bill Viola (USA)



Kathleen Ruíz (USA)



Yves Netzhammer (CH)

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

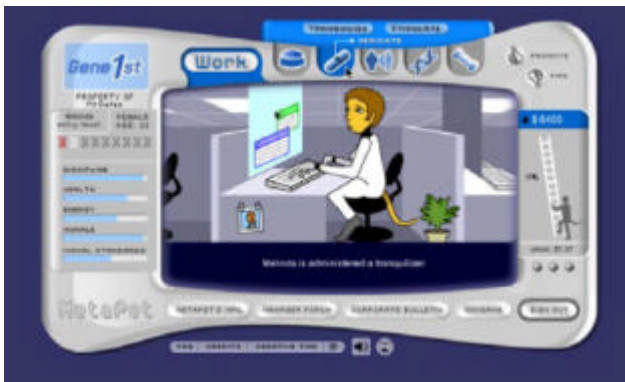
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

4.3. Level 2: Spielwelt – Raum - Eroberung

Dieser Bereich der Ausstellung versammelt Arbeiten, die dem menschlichen Verlangen, Dominanz und Kontrolle über Prozesse in ihrem sozialen Umfeld zu erlangen, nachgehen. Der virtuelle Erlebnisraum ermöglicht es, die Regelmäßigkeit des Alltags zu durchbrechen und Grenzen zu überschreiten. Die virtuellen Spielwelten erlauben es unterschiedliche Gefühlslagen zu erleben und außerhalb der Lebenswirklichkeit zu verarbeiten.

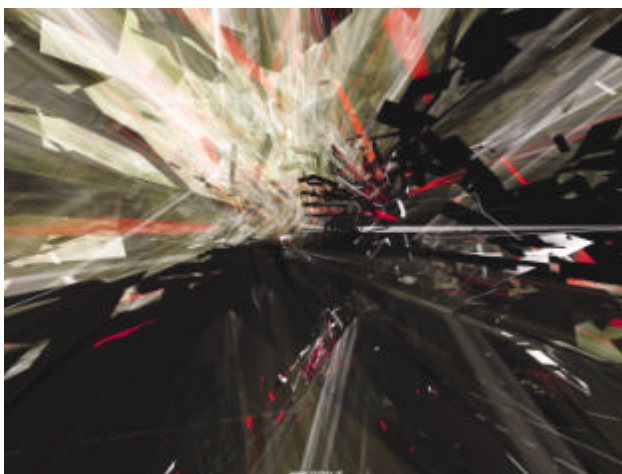
Künstlerbeispiele:



Natalie Bookchin (USA)



etoy corporation (D, CH)



Margarete Jahrmann und Max Moswitzer (A)

Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

4.4. Level 3: Rollenspiel – Identität - Erweiterung

Der dritte Bereich der Ausstellung widmet sich dem Rollenspiel in Videogaming. Rollenkult und Identitätsfindung im Umfeld der Pop- und Konsumkultur und der „Gaming- Communities“ werden ebenso in den Blick genommen wie die identitätsbildenden Momente und die simulierenden Prozesse. Im Umfeld der GameArt finden Rollenspiele auf drei Ebenen statt:

- o der virtuellen Ebene:
Das Rollenspiel als Teil der Spielgeschichte
- o der persönlichen Ebene:
Die Identitätserprobung und Identitätssuche des Spielers
- o die öffentliche Ebene:
Das Rollenspiel und die Identitätsfindung innerhalb einer Spielercommunity.

Künstlerbeispiele:



Olaf Breuning (CH)



Sylvie Fleury (CH)



Bjørn Melhus (BRD)

Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

5. Die Künstler und ihre Werke

Peggy Ahwesh

(USA, *1954, lebt in New York)

She Puppet, 2001, Videofilm (15:00 Min.)

Electronic Arts Intermix. New York

Seit den 1980er Jahren arbeitet Peggy Ahwesh mit dem Medium Film. Der Film dient ihr dazu, das Persönliche, scheinbar Nebensächliche und Profane eines Ereignisses oder einer Figur hervorzuheben. „She Puppet“ basiert auf abgefilmten und mehrfach verarbeiteten Szenen des Videospiele „Tomb Raider“. Die eigentliche Mission der Heldin Lara Croft tritt hier in den Hintergrund. Wichtiger wird die „Persönlichkeit“ der kreierten Figur: Sie ist fremdes Wesen, Waisenkind und Klon zugleich – Eigenschaften, die Ahwesh auch Lara zuspricht.

Chiho Aoshima

(Japan, *1974, lebt in Tokyo)

A Contented Skull, 2003, Digitalprint

Courtesy Blum & Poe, Los Angeles und Kaikai Kiki

Chiho Aoshima benutzt Graphikprogramme, um surreal anmutende Welten aus Menschen, Tieren und Mischwesen zu kreieren. Sie kombiniert Elemente der computeranimierten Illustration mit Einflüssen traditioneller japanischer Holzschnittkunst. In „A Contented Skull“ führt sie Symbole des Vergänglichen und des Todes mit denen des Lebens und der Wiedergeburt zusammen. Aoshimas Werke sind Teil der „Superflat“-Bewegung, die die vereinfachte und betont zweidimensional gehaltene Formensprache der japanischen Cartoons und Comic-Kultur, der „Mangas“, verarbeitet. Der Begriff steht auch für eine junge Künstlergeneration in Japan, die traditionelle Grenzen zwischen „hoher“ und „populärer“ Kunst bewusst missachtet.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Natalie Bookchin

(USA, *1962, lebt in Los Angeles)

Metapet, 2003, Online Computerspiel

Natalie Bookchin, commissioned by Creative Time, Inc.

Natalie Bookchin entlarvt in ihrem Online-Spiel die Allmachtsphantasien in Simulations- oder Strategiespielen: Die Spieler übernehmen Führungsaufgaben wie die Leitung einer Firma oder die Regierung einer Stadt. Bei dem Internet-Kunstprojekt „Metapet“ kommt dem Spieler die Rolle eines Managers in einem Großkonzern der Zukunft zu. Er kreierte seinen virtuellen Angestellten, sein Metapet, nach eigenen Wünschen. Dies ist nicht immer einfach, da die Metapets ein Eigenleben besitzen. Die Allmacht des Spielers wird gebrochen. Hilfe in schwierigen Situationen bietet das Manager Forum, in dem sich Mitspieler weltweit austauschen.

Spielverlauf:

Der Spieler registriert sich zunächst mit einem Passwort bei einer der drei Firmen. Ist seine Einstellung als Manager erfolgt, informiert er sich über die körperliche und geistige Verfassung des Metapet. Anzeigetasten geben Auskunft über Aufstiegschancen und Einkommen des Metapet sowie den Börsenwert der Firma. Über die Symboltasten „genetische Eingriffe“, „Fitnessstunden“, „Therapien“ und „Verjüngungskuren“ kann der Spieler die Arbeitseffizienz des Metapet steigern. Tipp: e-mail-Verkehr des Metapets regelmäßig kontrollieren.

Olaf Breuning

(Schweiz, *1970, lebt in Zürich)

Lara, 1998, Farbfotografie

Skaters, 2001, Farbfotografie

Courtesy Ars Futura Galerie, Zürich

Olaf Breuning konstruiert und inszeniert seine Szenen und Bilder im Studio oder auf öffentlichen Plätzen vor den Augen von Passanten und Zuschauern. Dabei zitiert er Images aus der Glamourwelt und Trashkultur und fügt sie mit Alltäglichem zusammen. Er schafft bizarre Stimmungsbilder, die vielschichtige Assoziationen

Weltkulturerbe Vöklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

hervorrufen und einen Fundus alternativer Identitäten und Realitäten bereitstellen. In „Skaters“ kombiniert Breuning archaische Elemente mit Sport- und Darstellungsformen der gegenwärtigen Jugendkultur. Seine „Lara“ ist zwar ebenso fit, wirkt aber weniger „cool“ als ihr heldinnenhaftes Vorbild.

Davix

(Schweiz, *1966, lebt in Berlin)

T 2000.03, 2003, Videoinstallation

Im Besitz des Künstlers

Möglichkeiten und Grenzen von Körperbeherrschung und -kontrolle stehen im Zentrum der Videosequenzen. Eine Kunstturnerin dreht sich endlos im Kreis. Ein Turner verfehlt unentwegt die Reckstange. Wie mechanisch betriebene Puppen bewegen sich die Personen durch einen luftleeren, virtuell anmutenden Raum. Ihre Anstrengung scheint sinnlos. Die spielerische Leichtigkeit und Buntheit, in welcher die Bilder aufgenommen wurden, bilden einen subtilen Kontrast zu den tatsächlich gezeigten, emotional aufgeladenen Momenten von Anspannung, Konzentration und sportlichem Scheitern.

Christoph Draeger

(Schweiz, *1965, lebt in New York)

Puzzled, 1998, Videoinstallation mit Puzzleteilen

Pan Am 103, Lockerbie 24.12.1988, 2003, Acryl-Jet auf Puzzle

Courtesy Galerie Urs Meile, Luzern und Galerie müllerdchiara, Berlin

Christoph Draeger setzt sich mit dem Desaster auseinander, mit Schauplätzen der Katastrophen und der Gewalt. In der Installation „Puzzled“ hat er die Fotografie eines Unglücks in unzählige Puzzleteile zerlegt. Das Puzzlespiel veranschaulicht die oft sinnlose Suche nach Zusammenhängen und Antworten. „Pan Am“ verarbeitet den terroristischen Bombenanschlag auf ein Flugzeug über dem schottischen Ort Lockerbie, bei dem 250 Menschen starben. Draeger

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

versucht, das Unfassbare zu bannen und macht gleichzeitig deutlich, dass es Ereignisse gibt, die sich der menschlichen Kontrolle entziehen.

etoy.CORPORATION

(Firmengründung: 1994/1995)

etoy.Universe, 2003

einschließlich: etoy.CHART/HISTORY (1994 – 2003), etoy.FAQ TOYWAR (1999/2000)

Die „etoy.CORPORATION“ gehört zu den Netart-Künstlergruppen, Hackern und Aktivisten. Die hier gezeigten Dokumentationen thematisieren die Machtausübung und Manipulation innerhalb der Online-Businesswelt. In ihren Aktionen nutzt die etoy.CORPORATION gezielt das subversive Potential des Netzes und legt gleichzeitig Schwachstellen offen. Ihr Anliegen ist es, technische und soziale Systeme zu schaffen, in denen sich virtuelle und physische Räume durchdringen. Die Künstlergruppe zeigt auch, dass virtuelle Räume neue identitätsstiftende Gemeinschaften ermöglichen.

Sylvie Fleury

(Schweiz, *1961, lebt in Genf)

Dog Toy 4 (Blue Gnome), 2000, Styropor, Lack

Dog Toy 3 (Crazy Bird), 2000, Styropor, Lack

Chouakri brahms berlin, Berlin

Sylvie Fleury ist bekannt für ihre ironischen Seitenhiebe auf die Welt des Glamour und der aktuellen Konsumhysterie. Sie stellt mit „Dog Toy 3“ kritisch die Fetischbegeisterung der zeitgenössischen Alltags- und Popkultur in Frage. Aus Spuren menschlicher Lebenswelten entwickelt die Künstlerin Formen, die ihrem ursprünglichen Rahmen entrückt sind und neue ästhetische Produkte darstellen. Seiner ursprünglichen Funktion als kleiner, harmloser Verkaufsartikel enthoben,

Weltkulturerbe Vöklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

mutiert der harmlose Spielzeughund zu einer monströsen, bedrohlichen Variante der Pokémon- und Tamagotchi-Figuren.

Lonnie Flickinger

(USA, *1968, lebt in Iowa)

Pencil Whipped , 2000, Online Computerspiel

Der Spieldesigner Lonnie Flickinger zeigt eine parodistische Kunstversion eines Ego-Shooter-Spiels. Der bewaffnete Spieler schießt auf Gnome und sammelt dabei Punkte. Die kulissenhafte Landschaft und die vom Künstler mit der eigenen Stimme produzierten Geräusche unterlaufen die gewaltverherrlichende Botschaft, die Shooter-Spielen eigen ist. Flickinger spielt hier mit der grotesk anmutenden Spannung, die sich aus dem Beieinander von Niedlichkeit und scheinbarer Harmlosigkeit der Figürchen einerseits und der Brutalität der Handlungsvorgaben des Spiels - Schießen und Töten - andererseits ergibt.

fuchs-eckermann

Matthias Fuchs (Österreich, *1965, lebt in Manchester)

Sylvia Eckermann (Österreich, *1962, lebt in Manchester)

FluID – arena of identities, 2003, Interaktive Installation

Das Computerspiel von Matthias Fuchs und Sylvia Eckermann setzt sich mit der Frage der Identität auseinander. Die Spieler probieren verschiedene Identitäten aus, verändern sie oder leihen sie sich von anderen. Der Spieler beginnt als vollkommener ‚Nobody‘ – gesichtslos, namenlos und ohne Eigenschaften. Sobald er in den ‚Fluss des ständigen Wandels‘ steigt, verändert er sich. Sieht der Spieler im ‚See des Narziss‘ nur sich oder auch seine Gegner? Das ‚Style-Laboratorium‘ verführt mit unterschiedlichen Markennamen. Im ‚Spiegelkabinett‘ befindet sich der Spieler in einem Labyrinth verzerrter Reflexionen seiner selbst.

Spielverlauf: Der Spieler startet im Geburtsraum. Auf der Suche nach seiner Identität durchläuft er verschiedene Räume, in denen er Hilfsmittel und Superwaffen findet,

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

wie die „FLUID SkinGun“, mit der er andere Spieler ihrer Identität berauben kann. Durch die „Reproduktionsmaschine“ kann sich der Spieler klonen, um die Gegner zu verunsichern. Dabei verliert er aber seine Einzigartigkeit und muss versuchen, seine Replikanten wieder los zu werden.

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

Gegründet 2001 in Köln von Roman Kirschner (Österreich, *1975, lebt in Köln), Volker Morawe (Deutschland, *1970, lebt in Köln) und Tilmann Reiff (Deutschland, *1971, lebt in Köln)

SoundSlam, 2002, Interaktive Installation mit Boxsack

Die Kölner Künstlergruppe fur-art entertainment führt die Kommunikation zwischen Maschine und Mensch über die visuelle Ebene weiter. Der virtuelle Handlungsraum wird hier wieder zum Realraum, in den der reale Körper des Spielers eingebunden ist. Aggressive Handlungsoptionen, wie sie beim Kampfsport oder in Shooter-Spielen eingefordert werden, erfahren eine positive Umkehrung. „SoundSlam“ verdeutlicht, dass Gefühle von Anspannung und Entspannung, Leidenschaft und Ungeduld, Frustration und Stolz, Gewaltbereitschaft und Freude oft dicht beieinander liegen.

Spielverlauf:

Mit gezielten Schlägen auf den Box-Sack können Töne und sogar Melodien erzeugt werden.

Jon Haddock

(USA, *1960, lebt in Tempe, AR)

Screenshot Series, 2000, Digitalprints:

Fredo

12 Angry Men

The Humiliation of Mr. Banks

Cabin – Early Spring

Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Children Fleeing Napalm Attack
Lee and Jack
Elian,
Mercedes – Pl. d'Alma
R. King
General Loan Executes a Suspect
Florence and Normandy
Wang Weilin
Courtesy Howard House Contemporary Arts, Seattle

Jon Haddocks Fotodrucke sind nur scheinbar Abbilder und Ausschnitte aus Computerspielen. In Anlehnung an die Ästhetik der Computergraphik stellt der Künstler historische Szenen und tragische Momente der Alltagswelt nach. Der Vorgang gleicht dem Versuch, Kontrolle über Ereignisse aus dem (Medien-)Alltag zu gewinnen. Die Szenen spielen auf den Blick des Spielers am Bildschirm an, wie er sich aus der Vogelperspektive einen Überblick über das Geschehen verschafft. Verdeutlicht wird das Spannungsverhältnis von Wirklichkeit und Fiktion in einer von Bildern vermittelten, vermeintlichen „Realität“.

Carina Hübner, Meike Schmidt

Carina Hübner (Deutschland, *1978, lebt in Weimar)

Meike Schmidt (Deutschland, *1975, lebt in Weimar)

InsideOut, 1999, Interaktive Installation mit Puppe

Technische Errungenschaften können die Grenzen der menschlichen Wahrnehmung überwinden. Um die Geheimnisse unseres Körperinnern zu ergründen, sind wir auf die Präzisionstechnik von Miniaturkameras und die Produkte der digitalen Fotografie angewiesen. Sie offenbaren uns andere Formen von Wirklichkeit. Die Installation von Carina Hübner und Meike Schmidt setzt sich mit den Überschneidungen des Künstlichen, Körperlichen und Virtuellen auseinander. Der menschliche Körper wird als Raum und als Körper im Raum begriffen und bleibt nicht auf seine Oberfläche reduziert.

Weltkulturerbe Vöklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Spielverlauf:

Durch Berührung der Oberfläche einer Puppe erscheinen auf einem Bildschirm Innenansichten des jeweiligen Körperteils.

Pierre Huyghe, Philippe Parreno

Pierre Huyghe (Frankreich, *1962, lebt in Paris)

Philippe Parreno, (Algerien, *1964, lebt in Paris)

Skin of Light, 2002, Neonobjekt

Courtesy Friedrich Petzel Gallery, New York

Die Installation entstand im Rahmen eines Projektes von Philippe Parreno und Pierre Huyghe unter Beteiligung weiterer Künstler. Nach dem Erwerb der Nutzungsrechte statteten die Künstler die fiktive Figur AnnLee mit einer neuen Identität aus. Als Kunstobjekt wurde ihre Existenz gegen den schnellen medialen Verfall gesichert. Nach der Beendigung des Projektes haben weder die Künstler das Recht, Kunstwerke mit AnnLee zu produzieren, noch dürfen Filme, in welchen AnnLee spricht, in Ausstellungen gezeigt werden. Huyghe und Parreno erklärten sich aber einverstanden, das Neon-Abbild der Figur in dieser Ausstellung zu zeigen.

Kristin Lucas

(USA, *1968, lebt in New York)

5 Minute Break, 2001, Videofilm (4:35 Min.)

Electronic Arts Intermix, New York

Kirstin Lucas thematisiert Unterschiede zwischen menschlicher und elektronischer Kommunikation. Die Hauptfigur ihrer Arbeit ist hilflos: Sie irrt unablässig durch die unteren Stockwerke des New Yorker World Trade Center. Immer wieder versucht sie, Türen zu öffnen und Dinge zu bewegen, kommt aber nicht weiter. Man könnte meinen, der Spieler habe das Spiel für einen Moment unterbrochen und die Konsole verlassen. Die Videoarbeit entstand vor dem 11. September 2001, während Lucas' Teilnahme am World Views Artist-in-Residence-Programm im World Trade Center. Im Nachhinein ist „5 Minute Break“ auch eine Hommage an die getöteten Kollegen und Kolleginnen.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Margarete Jahrmann, Max Moswitzer

Margarete Jahrmann (Österreich, *1967, lebt in Zürich und Wien)

Max Moswitzer (Österreich, *1968, lebt in Wien)

Dance Machine, 2003, Interaktives Netzwerkspiel

Die Installation von Margarete Jahrmann und Max Moswitzer basiert auf der Idee und Technik von Machinima. Die Anhänger von Machinima machen sich die Grafikfähigkeiten und relativ offene Programmstruktur von Computerspielen zunutze, um kostengünstig Kurzfilme zu drehen. Aus der Software von action- und gewalthaltigen Spielen lassen sich witzige Sitcoms produzieren. Die technischen Möglichkeiten der digitalen Welt am Beispiel der „Dance Machine“ stehen im Einklang mit der gewaltigen Maschinerie in der Gebläsehalle der Völklinger Hütte.

Spielverlauf:

Bewegt sich der Spieler mit der Maus in der Hand entlang der Leinwand, kann er durch tänzerische Bewegungen Netzwerkfilme erzeugen, die umso attraktiver sind, je mehr Spieler sich beteiligen und ihre Bewegungen rhythmisch koordinieren. Gleichzeitig können sich über Internet weitere Mitspieler zuschalten.

Bjørn Melhus

(Deutschland, *1966, lebt in Berlin und New York)

No Sunshine, 1997, Videofilm (6:15 Min.)

Courtesy Galerie Anita Beckers

Eine seiner frühen Videoarbeiten nannte Bjørn Melhus „Ich Weiss Nicht Wer Das Ist“ (1991). Der Titel ist programmatisch zu verstehen. Melhus geht davon aus, dass es eine Identität gar nicht mehr gibt. Seine Werke kreisen um die Vielfalt und Vervielfältigungsformen des Ichs in unserer schnelllebigen Zeit. Vor allem das Fernsehen mit seiner Welt des Scheins, der Inszenierung und Spiegelung von Bild und Abbild ist für Melhus Medium und Kontext, auf dem die Persönlichkeitsbildung aufbaut. „No Sunshine“ zeichnet den schwierigen Entwicklungsprozess vom Kind zum Erwachsenen und das Wechselverhältnis von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

nach. Der Künstler erscheint als Zwilling, dessen Aussehen an Playmobil-Figuren erinnert.

Yves Netzhammer

(Schweiz, *1970, lebt in Zürich)

Am Horizont können wir unsere Sinne ablesen, 2003

Videoprojektion (5:40 Min.)

Courtesy Galerie Anita Beckers

Yves Netzhammers Welt besteht aus einer Sammlung immer wiederkehrender Figuren, die auf das Wesentliche reduziert sind. Der Protagonist ist ein gesichts- und geschlechtsloser Mensch, der sich wie seine Umgebung ständig verändert. Objekt- und Subjektwelt sind instabil, berühren und durchdringen einander oder werden abgespalten. Leben scheint in beständigem Fluss. Phasen des Aufbaus wechseln sich mit solchen des Vergehens ab. Inszeniert wird die Sehnsucht des Menschen nach Ausweitung und Transzendenz.

Nam June Paik, Paul Garrin

Nam June Paik (Korea, *1932, lebt in New York und Wiesbaden)

Paul Garrin, (USA, *1957, lebt in New York)

A Tale of Two Cities, 1992, Videofilm (60 Sec.)

Electronic Arts Intermix, New York

Die Videoarbeit von Nam June Paik, die in Zusammenarbeit mit dem New Yorker Medienkünstler Paul Garrin entstanden ist, zeigt ein buntes Bildergemisch. Identitäten und Persönlichkeiten der Popszene und Kunstavantgarde zweier Städte sind vermengt mit Elementen von kulturellem Kitsch. Dabei treffen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in einer Art hyperkinetischem TV-Kaleidoskop aufeinander. Auch hier steht die Selbstreflexion des Menschen mittels der Medien im Vordergrund – wie stets in den Werken Paiks, dem „Urvater“ der Medienkunst.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Fabrizio Plessi

(Italien, *1940, lebt in Venedig und auf Mallorca)

L'Enigma degli Adii II, 2003, Videoskulptur

Leihgabe für die Ausstellung GameArt

Die Energie des Wassers hat die technische Entwicklung über Jahrhunderte bis heute bestimmt. Die Wasserkraft diente zum Antrieb von Maschinen, die kühlende Wirkung des Wassers besiegte die zerstörerische Macht des Feuers. Ohne Wasser ist die Erzeugung von Eisen und Stahl undenkbar. Fabrizio Plessi, der Klassiker der Multimedialkunst, thematisiert das Spannungsfeld von Natur, Mensch und Technik. Auch für ihn ist das Wasser ein zentraler Aspekt seiner Arbeit. Er sieht Wasser analog zur elektronischen Information: Es ist formlos, transportiert, befördert, vermittelt und ist in ständigem Wandel und stetiger Bewegung. Fabrizio Plessi, einer der weltweit bedeutendsten Vertreter der medialen Kunst, hat die Videoskulptur ‚L'Enigma degli Adii II‘ eigens für die Ausstellung GameArt im Weltkulturerbe Völklinger Hütte geschaffen.

Kathleen Ruíz

(USA, *1962, lebt in Olivebridge, New York)

Stunt Dummies, 2003, Interaktive Installation mit Computerspiel,

(Design und Produktion: Kathleen Ruíz, Programmierung: Michael Yatsevitch,

Musik: Sarah Plant, Choreographie: Lisa Naugle, Modelle: Ian Stead, Kathleen Ruíz, Michael Yatsevitch)

Kathleen Ruíz fragt in ihrer Arbeit nach dem Einfluss, den Computerspiele auf die Gesellschaft haben. In ihrer Installation durchwandert der Spieler sieben Welten, die um die Iris eines Auges geordnet sind. Jede Welt eröffnet Fragen zum Thema Mensch und Technologie: Wie verzerren die Medien die Wahrheit? Hat der Mensch die Kontrolle über die Technologie? Wie verführt uns die Technologie? Wie verändert die Technologie unsere Wahrnehmung von Zeit und Raum? Sind wir die ‚Stunt Dummies‘ – eingeschränkt durch unsere Abhängigkeit von der Technologie? Fragen, die seit dem Siegeszug der Maschine in der Zeit der Industriellen Revolution den Menschen berühren.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Vöklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Kathleen Ruíz zitiert in ihrer Arbeit ein um 1480 entstandenes Werk des niederländischen Malers Hieronymus Bosch (ca. 1450 bis 1516). Bosch hat „Die sieben Todsünden“ auf eine Tischplatte gemalt, mit Christus im Zentrum einer Iris und der Inschrift: Hüte Dich, das Auge Gottes sieht alles! Der Betrachter begibt sich auf die Reise vorbei an Einzelbildern, die ihm die eigene Sündhaftigkeit vor Augen führen: „Zorn“ wird durch eine Eifersuchtsszene dargestellt, „Hochmut“ zeigt eine Frau, die sich im Spiegel betrachtet, „Wollust“ zwei Liebespaare in einem Zelt, „Faulheit“ eine Frau, die ihren schlafenden Mann zu wecken versucht, „Völlerei“ einen reich gedeckten Tisch, „Habgier“ einen bestechlichen Richter und schließlich streiten sich in „Neid“ zwei Hunde um denselben Knochen. In den vier äußeren Ecken wird der Betrachter schließlich an die eigene Sterblichkeit erinnert. Bosch zeigt eine für seine Zeit ungewöhnlich surreal und visionär wirkende Welt. Es erstaunt nicht, dass die geheimnisvolle Atmosphäre seiner Werke oft als Vorlage für die Gestaltung von Videospiele dient.

Spielverlauf:

Durch Anklicken kann ein Raumfeld betreten werden. Die Bewegung der Maus verändert den Blickwinkel, klicken auf die rechte Maustaste verändert die Distanz zu den Objekten. Die Rückkehr zur Ausgangssituation erfolgt über Anklicken des Augensymbols bis es größer wird.

sofa23

Gegründet 2001 in Graz von Stephan Bergmann (Österreich, *1980, lebt in Graz), Jona Hoier (*1982), Miriam Mone (*1983), Markus Murschitz (Österreich, *1982, lebt in Graz), Karin Pichler, (Österreich, *1980, lebt in Graz), Ulrich Reiterer (Österreich, *1982, lebt in Graz), Milo Tesselaar (Österreich, *1982, lebt in Graz)

3DMS – the third dimension, 2003, Interaktive Installation

Die Grazer Künstler arbeiten vor allem im Bereich Videoperformance. Bei Live-Auftritten kooperieren sie mit DJs und Musikproduzenten und zählen sich zu den VJs (Video Jockeys).

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

In der interaktiven Videoinstallation 3DMS - "Die Dritte Dimension" experimentieren sie mit den Erwartungshaltungen, die allgemein an virtuelle Spielwelten gerichtet werden. Sie laden den Spieler dazu ein, zu einer vorgegebenen Spielsituation eigene Hintergründe zu erfinden und sich auf die Spannung einzulassen, die das einfache "Spielen" mit sich bringt.

Bill Viola

(USA, *1951, lebt in Kalifornien)

The Passing, 1991, Videofilm (54:13 Min.)

Electronic Arts Intermix, New York

Bill Viola begibt sich auf eine Reise durch Traumwelten: Er nimmt Bezug auf die Gestalt eines Schlafenden, begleitet von Atemgeräuschen, und zeigt Zustände des Körpers in Grenzbereichen zwischen Wachen und Träumen, Realität und Imagination, Werden und Vergehen. Das „Eintauchen“ in Zonen des Unbewussten und der Erinnerung wird durch das Abtauchen eines Menschen ins Wasser und das erneute Auftauchen visualisiert. Die persönliche Auseinandersetzung des Künstlers mit den elementaren Lebenserfahrungen beinhaltet Sequenzen von der Geburt seines Kindes und vom Tod seiner Mutter.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

6. Zeitleiste: Von der Moderne zur GameArt

1890 – 1910

Vorläufiger Höhepunkt der technologischen Entwicklung. Die Versorgung der Haushalte mit Elektrizität, Erdöl, Automobil, Telefon und Schallplatte revolutioniert das tägliche Leben.

1895

Die Eastman Kodak Company, New York bringt ihre erste Pocket Kamera heraus.

1907

Pablo Picasso liefert mit „Les Demoiselle d'Avignon“ den Auftakt zu Abstraktion und Kubismus in der Malerei.

1908

Henry Ford stellt sein Modell T vor, das ab 1913 serienmäßig vom Band läuft und als „Tin Lizzy“ bekannt wird.

1909

Filippo Tommaso Marinetti veröffentlicht das Futuristische Manifest. Die zerstückelte Formensprache der Futuristen ist Ausdruck einer Begeisterung für die technischen Neuerungen.

1914 – 1945

Zwei Weltkriege - die Boomzeit der 20er Jahre und der Zusammenbruch der New Yorker Börse 1929 - lassen die westliche Welt zwischen Euphorie und Depression pendeln. Der Glaube an den technischen Fortschritt ist schwer erschüttert. Indes hält die technische Entwicklung ungebremst an.

1914 – 1918

Der Erste Weltkrieg: 8,5 Millionen Gefallene und über 21 Millionen Verwundete sind die erschreckende Bilanz eines Krieges, der die politische und soziale Situation weltweit nachhaltig beeinflusste.

1916

Geburtsstunde des Dadaismus mit der Gründung des „Cabaret Voltaire“ in Zürich.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

1923

Der spätere amerikanische Telekommunikationsriese AT&T stellt sein erstes Radionetzwerk vor.

1927

Fritz Langs Stummfilm-Klassiker „Metropolis“ (1926) wird in Berlin uraufgeführt. Der erste monumentale Sciencefiction-Film fasziniert vor allem durch die innovative Formsprache und Montagetechnik und gilt als Meilenstein der Kinematographie.

1933 – 1945

In Deutschland führt das Dritte Reich zu einem Bruch der Kunstentwicklung. Viele der bekannten Filmemacher, Maler, Literaten und Musiker emigrieren in die USA.

1939

Der „Deutsche Einheits-Fernseh-Empfänger E1“ wird herausgebracht.

1939 – 1945

Der Zweite Weltkrieg: 55 Millionen Tote und Vermisste fordert der größte Land-, Luft- und Seekrieg der Geschichte. Sechs Millionen Menschen werden Opfer des nationalsozialistischen Rassenwahns, des Holocaust.

1941

Konrad Zuse baut in Berlin die erste programmgesteuerte Rechenanlage der Welt, die „Zuse Z3“.

1945

Die Atombombe über Hiroshima markiert den Beginn des nuklearen Zeitalters.

1950er/60er Jahre

Die Nachkriegsdekaden sind wirtschaftliche Wachstumsjahre, in denen die ökonomischen Voraussetzungen für rasante technologische Entwicklungen geschaffen werden.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

1951

Die englische Firma Ferranti baut den ersten Spielecomputer. Das Spiel heißt Nim und ist das erste Videospiel überhaupt.

1955

Sony entwickelt das erste Transistorradio.

1955-1975

Mit der Op Art und dem Neokonstruktivismus besinnt sich die Kunst auf physikalische Phänomene.

1956

Richard Hamiltons Collage „Was ist es nur, was heutzutage das Heim so anders, so ansprechend macht?“ setzt sich aus Abbildungen von Dingen des modernen Alltags zusammen und bildet den Auftakt zur Pop Art.

1960-1965

Als Neodada formiert sich die Fluxus-Bewegung u.a. mit Nam June Paik, Joseph Beuys. Sie will die Grenze zwischen Künstler und Publikum vor allem in Form von „Happenings“ fließend halten. Der Betrachter wird Teil des Kunstwerkes.

1962

Das Computerspiel Spacewar wird programmiert. Schnell verbreitet es sich in der Universitätsszene und beeinflusst so entscheidend die weitere Entwicklung.

1962

Andy Warhol gründet seine „Factory“. Die in Teamarbeit seriell hergestellten Siebdrucke trivialer Bildmotive (z.B. Suppendosen) sind Ausdruck einer Gesellschaft der Massenmedien und Massenprodukte.

1965

In der Völklinger Hütte arbeiten über 17.000 Menschen - die höchste Beschäftigtenzahl nach dem II. Weltkrieg ist erreicht.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

1965

Der japanische Konzern Sony Technics bringt sein erstes tragbares Videogerät mit Handkamera und Recorder auf den Markt.

1967

Nam June Paiks erste Videoskulptur „TV-Cross“ entsteht.

1969

Der Amerikaner Neil Armstrong betritt als erster Mensch den Mond.

1970

Ein technologischer Wandel kündigt sich an: Der Beginn der weltweiten Stahlkrise führt zu Umstrukturierungen in der Schwerindustrie. Auf der anderen Seite werden weltweit die Grundsteine für den späteren Erfolg der Technologie- und Softwaregiganten Sony, Apple oder Microsoft gelegt.

1971

Das Spiel Computer Space ist das erste kommerzielle Videospiel. Es handelt sich dabei um einen Nachbau von Spacewar (1962) als Videospieldautomat.

1972

Die Foto- und Videotechnik schreitet rasant voran, das Polaroid Sofortbild Verfahren wird eingeführt. Atari entwickelt das Videospiel „Pong“.

1974

Nam June Paik kreiert „TV Buddha“, eine sog. Closed Circuit-Videoinstallation: Eine Buddhafigur betrachtet auf einem Fernsehschirm ihr eigenes, live gefilmtes Abbild.

1975

Die Sony Corporation führt das Betamax Videoband ein. Bill Gates und Paul Allen gründen das Software-Unternehmen Microsoft.

1977

Apple entwickelt den Home Computer. Ataris Video Computer System (VCS) ist der Marktführer der 70'er und frühen 80'er Jahre. Die japanische Firma JVC begründet den VHS-Standard für Heimvideosysteme.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

1977-79

Bill Violas „The Reflecting Pool“ ist eine Videoinstallation, die intensiv mit der optischen Wahrnehmung des Menschen spielt. Die Ars Electronica in Linz wird gegründet.

1980

Sony entwickelt mit dem tragbaren Kassettenrekorder ‚Walkman‘ eine völlig neue, mobile Gerätegeneration. „Pac Man“ wird zum erfolgreichsten Videospiel der Welt.

1981

IBM stellt den ersten Computer für den Heimgebrauch vor: Der Personal Computer, PC, ist der Start für eine neue Computergeneration.

1982

Der Commodore C64, erster Computer für die „Massen“, erscheint.

1984

Das Spiel River Raid ist das erste Computerspiel, das in der BRD indiziert wird.

1985

Mit 40 Millionen verkauften Exemplaren ist Super Mario Bros. das meistverkaufte Videospiel aller Zeiten.

1986

Das Eisenwerk Völklinger Hütte wird stillgesetzt.

1987

Mit der monumentalen Installation „Roma“ auf der documenta 8 in Kassel schafft Fabrizio Plessi seinen internationalen Durchbruch. In seinen Skulpturen verbindet er Naturmaterialien wie Eisen, Holz oder Stroh mit Videogeräten und Monitoren.

1989

Mit dem Fall der Berliner Mauer wird die Auseinandersetzung mit dem Warenfetischismus der westlichen Konsumkultur ein zentrales Thema der jungen Künstlergeneration.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

1990/91

Am 2. August 1990 besetzt der Irak Kuwait. Die Vereinten Nationen stimmen einer militärischen Aktion zu. Der „Golfkrieg“ geht als High-Tech-Krieg des digitalen Zeitalters in die Geschichte ein.

1991

Die Digitalisierung der Technik schreitet voran. Das Wesen der Fotografie ändert sich radikal. Kodak, Sony und Fuji führen Digitalkameras ein.

1993

„Jurassic Park“ von Steven Spielberg arbeitet mit komplett am Computer generierten Filmkreaturen. Ein breites Kinopublikum erlebt eine „Virtual Reality“.

1994

Die PlayStation von Sony Computer Entertainment erscheint in Japan. Das Spielangebot wächst rapide und wird Teil der Alltagskultur.

1995

EIDOS veröffentlicht den ersten Teil des Actionspiels „Tomb Raider“.

1995

Jeffrey Shaw: „Place – A User’s Manual“. Der Besucher bewegt sich durch visuelle und auditive Räume, die keine hierarchische Ordnung besitzen. Der Betrachter wird zum bewegten „User“ der Kunst.

2000

Angela Bulloch entwickelt ihre Pixel-Arbeiten, die den Einfluss elektronischer Medien auf das Sehen anhand digital gesteuerter Lichtkästen reflektieren. Künstler beginnen Mitte der 1990er Jahre auch in die Game Engines und Quellcodes von Computerspielen einzugreifen. Beginn des Zeitalters der GameArt.

2001

Innerhalb von zwei Stunden stürzen zwei Passagiermaschinen in das World Trade Center, ein Flugzeug rammt das Pentagon in Washington, eine weitere Maschine stürzt bei Pittsburgh ab. Über 3000 Menschen verlieren ihr Leben.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

2001

Nach dem 11. September 2001 findet die boomende Zeit der 90er Jahre ein Ende. Vieles scheint wieder in Frage gestellt. Die Kunst beschäftigt sich deutlicher mit der Kontrolle bzw. Nichtkontrolle des Menschen über die Technik.

2003/2004

Das Weltkulturerbe Völklinger Hütte zeigt mit GameArt die erste Ausstellung zum Thema ‚Kunst und Gaming‘.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

7. Spiel-Welt Völklinger Hütte

von Meinrad Maria Grewenig

Die Grundelemente der Eisenerzeugung Feuer, Wasser, Erde und Luft, so wie sie in der Völklinger Hütte zutage treten, erinnern an eine zweite "technische" Schöpfung des Kosmos und sind zusammen mit der neuen Verbindung von Mensch und Maschine zentrale Elemente der industriellen Revolution des ausgehenden 19. Jahrhunderts. Die Macht dieser Urkräfte ist auch im Computerzeitalter noch zu spüren.

"Die Völklinger Hütte ist wie ein großes 'space-iges' Raumschiff – Mit ihren abgefahrenen Gebäuden, den gigantischen Dimensionen, vielen Röhren und seltsamen, labyrinthischen und riesigen Gebäuden gleicht die Hütte einem Ort, der einem Science-fiction-Spiel entsprungen sein könnte – Wenn die Völklinger Hütte nicht vorhanden wäre, müsste man diesen Ort neu schaffen". So die spontanen Äußerungen von Besuchern nach dem Rundgang durch das Völklinger Hüttengelände. Die "fette Skulptur" "Völklinger Hütte, wie sie der Künstler Tobias Rehberger nannte, hat auch bei den Künstlern der GameArt-Ausstellung ihre Wirkung gezeigt.

Inmitten der riesigen Maschinen der Hütte wirkt der einzelne Mensch verschwindend klein. Unter dem "Gebirge" der Hochofengruppe kann er –im Roheisenkanal –ins Innere dieser dinosaurierhaften "Maschinerie" eindringen. Oder er steigt über frei im Raum geführte Treppen ohne Geländer auf die Spitze der Winderhitzer, um dort einen atemberaubenden Rundblick über die "Welt" der Völklinger Hütte zu erleben. Die Hochofengruppe mit ihren sechs Hochöfen umfasst 200 m in der Länge, 50 m in der Höhe und 30 m in der Tiefe. Die Bauwerke sind keine Gebäude im üblichen Sinne, sondern Einhausungen für Maschinen, wie die über 10.000 m² große Möllerhalle. Allein die Sinteranlage mit ihren riesigen Förderbändern, auf denen erzhaltige Stäube bei hoher Hitze zu einem neuen Sinterkuchen verbacken wurden, war in ihrer Zeit eine der größten Anlagen der Welt. Der Besucher durchwandert die Anlage auf ehemaligen Gleisanlagen, Inspektionswegen und Brücken und erreicht schließlich die über 100 Jahre alte Gebläsehalle mit ihren 6.000 m² Grundfläche, deren fast 20 Meter lange und bis zu acht Meter hohe Maschinen keine andere Aufgabe hatten, als Luft zur Befehung der Hochöfen zu produzieren. Eine unvorstellbare Wirklichkeit. Heute sind nur hier und da aus den didaktischen Multimediaeinheiten noch die Geräusche der Maschinen zu hören, die einstmals den Produktionsprozess begleiteten.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Ehemals Ort höchster industrieller Produktivität in der Herstellung von Roheisen, wandelte sich die Völklinger Hütte heute zum meistbesuchtesten Kulturort im Raum Saarland-Lothringen-Luxemburg. Auf Schritt und Tritt wird die Erinnerung an vergangene Zeiten wach gehalten. Während man die Anlage durchwandert, setzt ein Spiel der Wahrnehmung ein, welches vergangene Wirklichkeit, gegenwärtige Realität und Phantasie verschmelzen lässt. Dieses Spiel zwischen vergangener Realität, an die viele tausende von menschlichen Schicksalen geknüpft waren, der aufgenommenen Wirklichkeit der Jetztzeit und der vom Gesehenen in Gang gesetzten Welt der Phantasie ist der Schlüssel zu diesem magischen Ort Völklinger Hütte. Hier wurde soziale Kontrolle über Tausende von Menschen ausgeübt. Hier wurden höchste Höhen aber auch tiefste Tiefen durchlebt. Hier wurde Technik neu erfunden und Weltgeschichte geschrieben.

Die "verbotene" Stadt

All dies schien im Sommer 1986 zu Ende, als die Völklinger Hütte mit ihrer Roheisenphase im Zuge der europaweiten Eisen- und Stahlkrise stillgelegt wurde. Von einem Tag auf den anderen endete das pulsierende Leben. Zu Hochzeiten arbeiteten in der Völklinger Hütte über 17.000 Menschen am Tag. Ein Zentrum höchster industrieller Produktivität stand still, dessen einziges Ziel es war, aus Erz mit Hilfe von Koks, der veredelten Kohle –unter Verwendung von Luft zur Entfachung des Feuers und Wasser zur regulierenden Kühlung –rotglühendes Eisen zu schmelzen. Mensch und Maschine bildeten nahezu 100 Jahre eine Produktionseinheit, die dem Land das besondere Profil einer Industrieregion und entsprechend Wohlstand einbrachte. Während dieser Zeit stand das Saarland, zusammen mit Lothringen und Luxemburg, permanent im Zentrum europäischer Staatsinteressen. Die Völklinger Hütte war wesentlicher Teil einer politischen Idee, in deren Folge die Montanunion (Europäische Gemeinschaft für Kohle und Stahl), der wirtschaftliche Nukleus des modernen Europas des ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts, entstand.

Mit der Stilllegung der Völklinger Hütte traten die Gebäude erstmals umfassend ins Bewusstsein der Menschen. Zuvor produzierte der Gigant quasi hinter verschlossenen Mauern. Er glich dem Bild einer "verbotenen Stadt". Die riesigen Auswürfe an Staubfrische Wäsche konnte in Völklingen nicht ins Freie gehängt werden –und der fast unerträgliche Lärm –das Quietschen der Hängebahnwagen war zu aktiven Zeiten in der ganzen Stadt zu hören –galten als Zeichen und Preis des Wohlstandes.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Die Völklinger Hütte war zwar durch ihre Staub- und Lärmemissionen allgegenwärtig, ein visueller Eindruck des Ortes und seiner Gebäude existierte jedoch nicht. Eine große Mauer rund um das Eisenwerk verhinderte, dass andere Menschen außer den Hüttenmännern diesen Ort aufsuchen konnten. Im Innern sorgte die Gliederung in 54 Betriebsstationen dafür, dass es praktisch keine "Durchlässigkeit" gab: Die Arbeiter am Hochofen kannten die Gebläsehalle nicht, die Arbeiter in der Sinteranlage hatten nichts in der Kokerei oder der Möllers- halle zu suchen.

Mit der Stillsetzung 1986 öffnete die verbotene Stadt "Völklinger Hütte" ihre Pforten. Die Menschen strömten zur Produktionsstätte und sahen zum ersten Mal die gewaltigen Maschinen aus unmittelbarer Nähe. Allmählich entwickelte sich die Vorstellung von dem, was hinter der großen Mauer geschehen war. Die Völklinger Hütte war der Ort, wo über Jahrzehnte riesige Finanzvolumina –wohl die meisten in der Geschichte des Saarlandes –investiert wurden. Heute kann hier früheste Technik vom Beginn des 20. Jahrhunderts in Reinkultur erlebt werden.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Üblicherweise sollten Industrieanlagen nach dem Ende ihrer Verwendung dem Erdboden gleichgemacht werden, so wie es an vielen Orten auch geschehen war. Der Verfall der Schrottpreise und die fehlenden Rücklagen aber zogen den Abriss der Völklinger Hütte trotz entsprechender politischer Beschlüsse hinaus. Weiter half die rasche, durch Initiativen unterstützte Unterschutzstellung der ungewöhnlichen Anlage durch den Denkmalschutz.

1994 sorgte schließlich die Aufnahme der Völklinger Hütte in die Weltkulturerbeliste der UNESCO als erstes Großdenkmal aus der Blütezeit der Hochindustrialisierung für überregionale Aufmerksamkeit. Der Denkmalisierung- und Musealisierungprozess mit dem Ziel der Erhaltung der Völklinger Hütte für die Nachwelt war eingeleitet. Gleichzeitig ergab sich die Chance, die vielen Felder ihrer gesellschaftlichen, weltpolitischen, technikgeschichtlichen und kulturellen Dimensionen aufzuarbeiten.

Das, was in der Völklinger Hütte auf über 600.000 Quadratmetern gegenwärtig anfassbare Wirklichkeit ist, hat in den letzten beiden Jahrzehnten eine Phasenverschiebung der Realität erlebt, die größer nicht sein kann. 1999 gründete das Saarland die Trägergesellschaft "Weltkulturerbe Völklinger Hütte – Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur", die den Prozess der Phasenverschiebung und

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

des Strukturwandels durchführen sollte. Die tiefen Wunden des Verlust- es sicher geglaubter Arbeitsplätze sind im Jahre 2003/04 noch immer nicht ganz verheilt. Die Stadt Völklingen ist schon lange nicht mehr "reichste Stadt" Deutschlands, die hohe Arbeitslosigkeit und der gigantische Verlust kollektiver Kaufkraft durch die Stilllegung der Hütte hat die Stadt an das Ende der Erwerbsskala deutscher Städte gebracht).Doch seit dem Jahre 2000 ist in der Völklinger Hütte eine neue Art von Produktivität entstanden. Durchschnittlich 400 Menschen aus den Bereichen Denkmalsanierung, Vermittlung, Projektentwicklung, Verwaltung und Planung arbeiten hier Tag für Tag, um das Weltkulturerbe Völklinger Hütte für die nächste Generation zu erhalten. Die hohen Besucherzahlen unterstreichen die große Resonanz, die dieser Ort mit seinen Kulturproduktionen bei den Menschen erfährt.

Zum Programm der Völklinger Hütte gehört, dass dort, wo das Unfassbare anfängt, die Kunst ansetzt. Mit einbrechender Dunkelheit verwandelt die farbige Lichtinstallation von Hans Peter Kuhn die Hochofengruppe in eine märchenhafte Kulisse. Der Künstler Michael Seyl lässt aus der Krone des Wasserturms, der Pumpenstation und des Eingangsbaus der Gebläsehalle blaues Licht hervorquellen. Tobias Rehberger, der 2003 mit einer großen Installation auf der Biennale in Venedig vertreten war, entwickelte für die Hütte das kühne Projekt "Völklingen – les-bains" zum Thema Wasser. Der Ort zieht bedeutende Künstlerinnen und Künstler aus aller Welt magnetisch an. Auch Fabrizio Plessi, der Meister der Medienkunst, konzipierte ein gewaltiges Projekt rund um die Elemente Feuer und Wasser für die Völklinger Hütte. Die Ausstellung GameArt inspirierte ihn zu einer großen Installation, die dazu auffordert, über das Verhältnis von technischem Fortschritt und menschlicher Natur nachzudenken. Dem Besucher wird Zeit gegeben, den Schritt von seiner alltäglichen Welt in die technisch-maschinelle Welt des 19.und frühen 20.Jahrhunderts im Weltkulturerbe Völklinger Hütte zu vollziehen, um dann einzutauchen in die digitale Welt der Medienkunst und Bildschirmspiele.

Mit Multimediainstallationen und Fotoausstellungen renommierter Fotografen, wie Andreas Feininger, Sebastião Salgado, Luc Delahaye oder der Photographenvereinigung Magnum hielt die Kunst Einzug ins Hüttenareal. Mit der GameArt Ausstellung verschmelzen die Wirklichkeit des Weltkulturerbes Völklinger Hütte, junge Computerkunst, Fotografie und Videoinstallationen zu einer Szenerie, die an ein gigantisches Videogame erinnert.

[Quelle: Katalog zur Ausstellung, S. 11 – 15]

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

8. Das GameHouse - Spielen in allen Lebenslagen

Zur Ausstellung GameArt haben das Weltkulturerbe Völklinger Hütte und Playstation.2 das GameHouse eingerichtet, ein Künstlerprojekt im Rahmen der Ausstellung GameArt unter Federführung von Frank Krämer, Projektleiter der Ausstellung. Im Nachklang der Ausstellung bietet das GameHouse den Besucherinnen und Besuchern der GameArt die Möglichkeit, in einer außergewöhnlichen 6-Zimmerwohnung auf 600m² die Faszination des Videogaming kennen zu lernen und zu relaxen.

Das GameHouse ist ein Erlebnisraum, der das Spielen auf ungewöhnliche Weise in den Alltag bringt: 4 Zimmer, Küche, Bad laden ein in allen möglichen Lebenslagen dem Videogaming nach zu gehen und die neuesten Spiele von PlayStation.2 kennen zu lernen.

Darüber hinaus nimmt das GameHouse wichtige Meilensteine der Spielmaschinen unter sein Dach auf. Die Leihgaben des Computermuseums Berlin, angefangen von den ersten Geräten aus den 70er Jahren bis hin zum heutigen Eyetoy Spiel, sind eine logische und erlebnisreiche Ergänzung zur GameArt.

Das GameHouse ist für Gruppen aller Altersklassen, Firmen wie Behörden, Schulklassen und Vereine eine einzigartige Möglichkeit, den Besuch der Ausstellung mit einem sportlichen Wettstreit an den Spielekonsolen zu verbinden.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

9. Fragen zur Ausstellung GameArt

9.1. Fragen für Schulkinder

1. Welcher Kunstgattung wird GameArt zugeordnet?
Kreuze die richtigen Antworten an

GameArt zählt zur Gegenwartskunst

GameArt ist Kunst, die an die neue Spielkultur anknüpft

GameArt ist nur für Kinder

GameArt ist die neue Kunst des digitalen Zeitalters

GameArt ist für Kinder, Jugendliche und Erwachsene

2. Ein Professor nannte das Videospiel „die lebendigste und bedeutendste Kunstgattung“ des

19. Jahrhunderts

20. Jahrhunderts

21. Jahrhunderts

3. Aus welchen Ländern kommen die einzelnen Künstler? Ordne richtig zu:

Fabrizio Plessi Schweiz, lebt in Berlin

Chiho Aoshima Österreich, Manchester

Bill Viola USA, lebt in Olivebridge

Olaf Breuning Schweiz, lebt in Genf

Davix Italien, lebt in Venedig

Kathleen Ruiz Japan, lebt in Tokyo

Sylvie Fleurie USA, lebt in Iowa

Lonnie Fickinger Schweiz, lebt in Zürich

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

4. Welche Installationen faszinierten dich am meisten? Kreuze an:

- | | |
|---|--------------------------|
| Stunt Dummies, 2003, Interaktive Installation | <input type="checkbox"/> |
| Metapet, 2003, Online Computerspiel | <input type="checkbox"/> |
| Puzzled, 1998, Videoinstallation | <input type="checkbox"/> |
| 3DMS – the third dimensiomn, 2003, Interaktive Installation | <input type="checkbox"/> |
| Lara, 1998, Farbfotografie | <input type="checkbox"/> |
| Dog Toy 3 (Crazy Bird), 2000, Styropor, Lack | <input type="checkbox"/> |
| Pencil Whipped, 2000, Online Computerspiel | <input type="checkbox"/> |
| FluiID- arena of identities, 2003, Interaktive Installation | <input type="checkbox"/> |

5. Welche der Installationen würdest du dir in dein Zimmer stellen wollen?
Begründe deine Meinung.

6. Welche Künstlerinstallationen gefallen dir nicht und warum?

7. Erfinde eine eigene Figur für ein Videospiel und zeichne eine Skizze davon.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

9.2. Fragen für Jugendliche und junge Erwachsene

1. Setze dich mit einem Ort deiner Wahl in der Ausstellung auseinander: alleine oder mit Partnerinnen und Partnern: Gibt es deiner Meinung nach offensichtliche Widersprüche oder Zusammenhänge zwischen den Installationen und den gigantischen Maschinen dieser Gebläsehalle?
2. Finde heraus, welche Exponate in welcher Weise in der ersten Abteilung der Ausstellung die Beziehung zwischen Mensch und Maschine besonders hervorheben.
3. Überlegt die Funktion des Machtspiels und der sozialen Kontrolle im zweiten Ausstellungsbereich.
4. Welchen Stellenwert haben das Rollenspiel und die Öffentlichkeit im dritten Ausstellungsbereich?
5. Welche Rolle spielt der technische Fortschritt für die Natur in den Ausstellungen?
6. Probiere die Installationen, die zum Mitmachen animieren, mit einem Freund oder anderen aus.
7. Suche dir aus dem Künstlerangebot 3 Werke aus, die dir unverständlich erscheinen. In einem späteren Gespräch wollen wir gemeinsam darüber diskutieren.
8. Zeichne mit diversen Materialien, farbig oder Schwarz-Weiß, verschiedene Charaktere, die dir in der Ausstellung GameArt besonders gut gefielen.
9. Suche nach Sinnbildern in den verschiedenen Installationen und notiere diese (z.B. Waffen für Aggression).

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

10. Erfinde mit anderen zusammen eine Installation mit neuen Medien für euer Schulhaus, Jugendeinrichtung oder Zimmer.
11. Stellt euch gegenseitig eure Favoriten vor und diskutiert mit anderen darüber.
12. Suche ein Objekt aus und beschäftige dich intensiv mit dem Künstler und der neuen Kunstgattung. Beschäftige dich auch mit seinen Werken und dem Land, in dem er lebt.
13. Übe begründete Kritik an den Exponaten: positive und negative Aspekte.
14. Beobachte andere Besucher der Ausstellung. Wo bilden sich Schwerpunkte? Kannst du dir einen Grund dafür vorstellen?
15. Welche Rolle spielt der Standort des Betrachters? Wie ist die Blickführung?
16. Wie hat der Künstler die jeweiligen Inhalte zur Darstellung gebracht? Mit welchen Mitteln, Materialien und Verfahren?
17. Bringe am Ende eine persönliche Wertung bzw. Perspektive zum Ausdruck.
18. Welche Werke sprechen dich besonders an, interessieren dich und locken zum Spielen ein?
19. Bringe einen Freund in die Ausstellung und führe ihn durch die Installationen.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

10. Begleitaufsätze

10.1. Carsten Walter

Kunstwerk Computerspiel

Im Gegensatz zur eingefahrenen Subventionskultur - zum Beispiel vieler Theater-erscheinen Video- und Computerspiele heute als eine kreative, lebendige Form, die vollkommen neue Erlebniswelten schafft, die mit den modernsten Technologien operiert, und die, vor allem, den Alltag der Menschen erreicht. Ein entsprechendes kulturgeschichtliches Bewusstsein ist indessen noch eine Utopie. Gefordert wird ein entsprechender Wissenskanon: Welche sind diejenigen Spiele, die heute zur Allgemeinbildung gezählt werden müssten?

Henry Jenkins, Professor für Literatur am medialab des MIT (Massachusetts Institute of Technology), kann als ein Pionier auf seinem Gebiet gelten. Er leitet ein Programm für vergleichende Medienwissenschaft, dessen Forschungsansatz er mit den Worten "von Homer zum Holodeck" bezeichnet. Die Studenten haben sich daran gewöhnt, daß regelmäßig auch „Pac-Man“ und „Pokémon“ auf dem Lehrplan stehen.

Jenkins ist ein Mann mit einer Mission, erblickt er doch in den Computerspielen die "lebendigste Kunstform des 21. Jahrhunderts", gleichsam die am meisten unterschätzte. Doch der Roman, Kinofilm und Jazz seien ebenfalls lange missachtet worden, bis sie sich als Kunstformen etablierten.

1924 veröffentlichte der amerikanische Literatur- und Kunstkritiker Gilbert Seldes das Buch "The Seven Lively Arts". Er wurde allseits belächelt, zählte er doch zu jenen sieben Künsten das Broadway Musical, Comics und den Hollywoodfilm. Seldes sah in ihnen den Alltag der industriellen Gesellschaft und des urbanen Lebens auf das Trefflichste reflektiert. Er nannte die von ihm gekürten Künste aber nicht nur ihrer Themen wegen lebendig, sondern auch weil sie mit den Technologien der Gegenwart arbeiteten.

Eine Feststellung, die im heutigen, digitalen Zeitalter für Computerspiele ebenfalls zutrifft. Jenkins sieht die Zeit gekommen sie "als neue populäre Kunst, welche maßgeblich die Ästhetik des 21. Jahrhunderts formt" ernst zu nehmen. Unsere Mediengesellschaft verändert sich schrittweise - von der reinen Rezeption (Theater, Film, TV) in Richtung individueller handelnder Aktivität, wie sie im Computerspiel gefordert wird. Gleichzeitig erleben wir heute die langsame Entstehung eines (kunst-) historischen Bewusstseins für ein Medium, welches - mehr noch als zuvor der Film - eine Integration aller bisherigen Kunstformen darstellt.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Doch welche sind diejenigen Games, welche durch ihr Erscheinen die Möglichkeiten des noch jungen Mediums erweiterten, die neue Genres und Subgenres erschufen, oder anderweitig feste Bezugspunkte im Koordinatensystem der games-culture wurden? Wie entstanden Strategie- und Rollenspiele, oder Space und –Ego-Shooter? Archetypen der games-culture

Wenn von kommerziellen Games die Rede ist, so herrscht zumindest über deren Ursprung Klarheit: Am Anfang war Pong. Ein primitives Videospielgerät im Hinterzimmer einer Kneipe, 1972, irgendwo in Kalifornien. Ein kulturgeschichtlicher Einschnitt von Gutenbergschen Ausmaßen, wie einige Kulturwissenschaftler heute meinen. Jedenfalls war es der Startschuss zu einer wahrhaft atemraubenden Entwicklung. Heute steht die primitive Klötzchen-Ästhetik des damaligen Atari-Blockbusters sinnbildlich für den visuellen Minimalismus der digitalen Steinzeit. Und wer könnte die Idee der „Painstation“ und anderer Gameart –Projekte nachvollziehen, wenn er nicht jemals selbst Pong gespielt hat? Das erste aller digitalen Tennisspiele hat also einen festen Platz im Curriculum der bedeutendsten Spiele.

Das wohl wichtigste Genre der Frühzeit sind allerdings die Spaceshooter – zum einen weil die Rechenkapazitäten knapp waren (und die Rechner nicht Vorder- und Hintergrund gleichzeitig farbig berechnen konnten) , zum anderen, weil das futuristische Szenario perfekt zu der neuen, ebenfalls alienartigen Technologie passte.

„Space Invaders“ war 1978 zwar nicht das erste, zweifellos aber der spektakulärste und nachhaltigste Titel. Seine aus überwiegend grünen Pixeln bestehende Ikonographie wird heute in den verschiedensten Bereichen der Popkultur gerne zitiert. Auch die geradezu hypnotische und unaufhaltsam schneller werdende Bassline, welche den akustischen Background der bedrohlich dargestellten Invasion durch Außerirdische liefert, ist ein fester Topos des kollektiven Computerspielerbewusstseins geworden. Ein frühes Meisterwerk, das über jeden Zweifel erhaben ist. Ein Spiel, das man als moderner Mensch einfach kennt.

In den sog. Arcadehalls, den Münz-Spielhallen der frühen 80er Jahren entstanden also gewissermaßen die Archetypen der Kunstform Computergames. „Pacman“ als Blueprint des Labyrinthspiels. „Donkey Kong“ als erstes jump and run. Shigeru Miyamotos Erstlingswerk, in dem man in Gestalt des Jumperman „Mario“ erstmals eine menschliche Figur steuern konnte, im Wettstreit mit der Naturgewalt eines ausgewachsenen Gorillas. Diese Games (..und einige weitere aus dieser Ära) repräsentieren sozusagen die Genesis des digitalen Spieleuniversums, die „Entstehung der Arten“, und müssen somit fester Bestandteil einer jeden Computergeschichtsschreibung und Kulturvermittlung sein.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Zeitversetzt kamen die neu entstanden Spiele als Adaptionen für Heimkonsolen auf den Markt. Und schließlich, nicht selten, in einer vereinfachten Form als portables Handheld-Game für den eher kindlichen Gebrauch. So konnte spielerisch der Umgang mit Computertechnik eingeübt werden, welche zuvor den Militärs und Hochschulen vorbehalten war – an der Schwelle zum digitalen Zeitalter hielt man mit diesen heute skurril erscheinenden Artefakten buchstäblich „die Zukunft in den Händen“.

Games als Simulationen

Spätestens mit den sich rasant verbreitenden Homecomputern und PCs war schon bald die Infrastruktur für die Klassiker der nächsten Generation bereit.

Aus Ataris „Pong“ entstanden zunehmend realistische Tennisspiele, „virtual tennis“, und schließlich das, was heute als „e-sport“ bezeichnet wird. Sogar hierzulande gibt es inzwischen vereinzelt Profi-Computerspieler, die von Preisgeldern und Sponsoren ihren Lebensunterhalt bestreiten.

Nicht nur Tennis, Golf oder Wrestling werden mit der größten Ernsthaftigkeit ins digitale Universum verlegt, sondern auch solche technisch komplexen Systeme wie der Flugverkehr.

Der erste 8bit-Flugsimulator von Microsoft legte den Grundstein für ein ständig wachsendes Paralleluniversum, in dem heute virtueller Luftverkehr stattfindet – mit einem unglaublichen Detaillierungsgrad.

Kaum ein Landstrich Deutschlands ist nicht schon als „add-on Szenario“ (kleines Zusatzprogramm, meist von enthusiastischen Nicht-Profis geschrieben) für den MS-Flugsimulator aufbereitet worden. Und ernsthafte „Flusi“-Piloten und Lotsen geben sich natürlich nicht mit einem Monitor plus Joystick zufrieden, sondern erschaffen sich regelrechte Flug-Simulatoren für den Heimgebrauch.

Der Simulations-Aspekt betrifft also auch die sogenannten Sensorama, die vielfältigen technischen Schnittstellen und Peripherien eines „neuen“ Mediums, welches über das naiv-spielerische längst hinausgewachsen ist

Auch soziale Simulationen und Strategiespiele, wie „little computer people“, oder „Simcity“ können retrospektiv als Blueprints dieser Form beschrieben werden.



Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Hier geht es nicht mehr darum, Sinneseindrücke möglichst realistisch zu simulieren, wie in „Night Driver“ sondern um die Simulation größerer Zusammenhänge, wie der Stadtplanung, oder des Sozial-Lebens eines Ameisenstaates. Der Spieldesigner Will Wright – zu seinen Werken zählen Klassiker wie „Sim City“ und „Die Sims“ – hat sein Genre zu den „Raumsimulationen“, bei denen natürlich die optische Qualität eines der wichtigsten Elemente ist, abgegrenzt:



„Wir müssen die Spielern nur das provisorischste Gerüst geben, die Lücken füllen sie mit ihrer Phantasie. Menschen sind gut darin. Das wollten wir in 'Die Sims' ausnutzen. Wir versuchen, alles auf einem gewissen Abstraktionsniveau zu belassen, so dass jeder die Geschichte durch seine Interpretation personalisieren kann. Wir können coole Sachen mit Grafik und Klang machen, aber die Magie findet woanders statt.“

In Wrights im Jahr 2000 erschienenen Spiel „Die Sims“, einem Meilenstein der jüngsten Vergangenheit, bestimmt der Spieler das Leben einiger Bewohner eines Stadtviertels. Der Spieler entscheidet, wer welchen Job macht, wer mit wem flirtet, wer einen Kühlschrank besitzt, ja sogar, wer wann auf die Toilette geht. Der Spieler kann zu beliebigen Zeitpunkten Schnappschüsse seiner Helden machen und die dann in einer Art Familienalbum im Internet veröffentlichen. Doch nicht nur soziale oder wirtschaftliche Zusammenhänge werden simuliert, sondern auch das Leben, die Evolution an sich.

Das Spiel „Creatures“ (1996) erlaubte die Aufzucht von Einzelwesen und Generationen bis hin zu einer ganzen Population von pelzigen Tierchen, den Norns, in der Welt Albion. Sie haben eine digitale DNA und durchlaufen im Grunde alle menschlichen Entwicklungsstadien. Die Norns besitzen eine eigene Biographie mit Baby- Kindes- und Jugendalter, in dem sie erzogen werden müssen. Im Erwachsenenalter vermehren sie sich geschlechtlich, ziehen Nachwuchs heran, altern und sterben. Es war das erste Spiel seiner Art, und zog zahlreiche Nachahmer, wie zuletzt „Impossible Creatures“ nach sich.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Gleichzeitig ein vorläufiger Höhepunkt der Simulationsspiele, (eine Mischform aus Strategie, Fight-Games uvm), sind sog. Godgames, wie "Black and White" von Peter Molyneux. Hier wird der Spieler in den Rang eines Gottes erhoben. Seine Hand schwebt unsichtbar zwischen den Gläubigen. Er kann damit einen Charakter greifen und in einem Feld absetzen – schon fühlt sich der Mensch zum Bauern berufen. Oder aber Gott greift zwei Menschen und stellt sie gegenüber – die Liebe entflammt.

Black & White verbindet die Formen der Raumsimulation und Strategie-Simulation (trotz einiger Einschränkungen hinsichtlich der „Playability“) zu einem beeindruckenden „Gesamtkunstwerk“.

Games und Narration

"I hold dear the idea that what most separates gaming from other media is the possibility of democratising the storytelling process. Game developers frame the story but players tell it, if you will." *Henry Jenkins, 2000*

Die Ausbreitung und Diversifizierung der Homecomputer und schließlich der PCs schaffte - neben den immer komplexeren Simulationen – die Grundlage für narrative Games. Neben dem Roman, der Oper, dem Spielfilm usw. darin eine neue Erzählform entstanden, die ständig an Bedeutung gewinnt, und dennoch vom allgemeinen Kulturbetrieb gerne übersehen wird.

In den Spielhallenspielen der siebziger Jahre galt es, die neugierigen Menschen nach der Art der ersten Filmvorführautomaten, den „penny arcades“, minutenweise zu fesseln, und ihnen so Münze um Münze zu entlocken - eine elaborierte Handlung war dafür nicht erforderlich. Ein elaboriertes Adventure-Games unserer Tage kann dagegen eine Dramaturgie aufweisen, die sich auf mehrere Wochen ausdehnt, und somit den zeitlichen, erzählerischen Umfang eines epischen Romans sprengt.

Narrative Games haben zudem vollkommen neue Möglichkeiten der Erzählung eröffnet: So sind sämtliche Perspektiven eines Romans prinzipiell auch in einem Computerspiel realisierbar. Doch nicht nur Text, sondern auch vielfältige Audiovisio-
nen, wie Puzzles, Quests & Missionen stehen als erzählerische Mittel zur Verfügung. Zu Anbeginn dieser Spielform ist der Spieler vor allem Leser. In „Zork“, einem der frühen Textadventures aus den späten 70er Jahren, erschließt sich der Spieler ausschließlich über Textbefehle seine Spielwelt, und wird im weiteren Verlauf m.E. zum Autor seiner eigenen, zugegeben: schematisch vorgezeichneten Erzählung.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

In dem höchst originellen Adventure „Monkey Island“ von 1991 ist die Ästhetik bereits weniger eine literarische, sondern vielmehr eine graphische.

„Half-life“ gilt indessen als das erste Spiel, das eine komplexe Story in das Genre der 3-D Ego-Shooter eingeführt hat. Der Titel wurde 1999 zum Spiel des Jahres gewählt, und ist heute zweifellos ein Klassiker.

Ein kultureller Meilenstein, dessen Gestaltungsformen –ebenso wie jene der anderen genannten Games - schon bald von innovativen Medienkünstlern aufgegriffen, und in vollkommen neue Zusammenhänge gesetzt werden sollte. (bsp. in museum meltdown)

Gameart & Artgames

“In the time of Goya, this was the life of the rich and of the poor; in the time of Cézanne it was nature; in Andy Warhol's time it was movie stars and famous people. But for us, what really matters are pieces of hardware and of digital personae. I paint computer and video game gear, because it is original material –and a strong subject to represent.”

Milton Manetas, Game Artist

Eine Kunstform, die immer auf die gleiche Struktur zurückzuführen ist – ein Satz abstrakter mathematischer Regel. Das Computerspiel ist die einfachste und umfassendste Kunstform zugleich. Eine Kunstform zudem, in der erstmals die binären Unterscheidungen von kulturellem Urheber / Konsument, Autor / Leser, Künstler / Rezipient, Star / Fan, Programmierer / Hacker usw. aufgehoben sind.

Ambitionierte „Game Artists“ haben heute die Möglichkeit, nicht nur ein Werk, sondern eine ganze Welt zu erschaffen – ein interaktives, konsistentes und detailliertes System, das den Rezipienten in einen aktiven Prozess – das Spiel – verwickelt. Das Computerspiel hat darüber hinaus immer öfter den Akzent eines offenen Kunstwerks, das vom User weiterentwickelt werden kann. Abseits der geschlossenen Zirkel der Galerien ist hier eine globale Kunstszene von unten entstanden, in der künstliche Welten nach eigenen Vorstellungen gestaltet werden. Fernab der kommerziellen Spielentwicklung, die inzwischen dem Hollywood-System nicht ganz unähnlich ist, hat sich im digitalen Untergrund eine ambitionierte neue Kunstform gebildet.

Als weibliche Spieler sich darüber ärgerten, dass Sie in „Quake“ nur männliche Spielfiguren auswählen konnten (...abgesehen von verschiedenen Robotern und geschlechtsneutralen Mutationen) erschufen Sie sich kurzerhand ihre eigenen Darstellerinnen.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Es entwickelte sich eine globale Szene aus „Quakeskin-Artists“, denn online ist eine individualisierte Erscheinung unentbehrlich, um eigene und feindliche „Tribes“ voneinander unterscheiden zu können. Auch das Skurille findet darin seinen Platz. So sind bereits Quake –Bots mit Handtaschen gesichtet worden...

Im Internet werden von begeisterten Hobby-Designern nicht nur sog. sog. Skins (Häute, Oberflächen für Spielfiguren) ausgetauscht, sondern auch selbstgemachte Patches (kleine Zusatzprogramme), und vollständige Levels.



museum meltdown / eine Level- Conversion von "halflife", welche der schwedische Künstler Tobias Bernstrup programmiert hat

Neben den „add-ons“, und „patches“ gibt es eine weltweite Szene von PC-Demo Artists, die mittels Spiel-Entwicklersoftware kurze Demo-Filme realisieren.

In New York hat das Künstler Kollektiv „Ill-clan“ diese Idee vervollkommnet, und zu einem Genres erklärt: machinima.

Sie knackten den Code der Spielesoftware von "Quake", der die Ballereien mit einer eingebauten Kamera aufzeichnet. Dieses Tool diente bisher den Zockern dazu, ihre besten Kämpfe auf der eigenen Festplatte zu speichern, um später vor ihren Kumpels damit anzugeben. Jetzt kann man mit der Kamera frei in den Räumen herumfilmen und das ursprüngliche Spiel nach Belieben verändern.

Illclan-Films nutzen die game-engine, die „Quake“- Architektur. Die Formen und Figuren der Filme erinnern strukturell an das Vorbild, nur verwandelten sie die futuristischen Räume des Spiels in eine Hamburgerbude und die Ballermonster in 2 vertrottelte Arbeitslose - selbstkreierte Trickfiguren. Die in der Spielsoftware eingebaute Kamera nimmt dann automatisch die Spielhandlung auf.

"Hardly Workin", ist einer der bekanntesten machinima-Filme.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

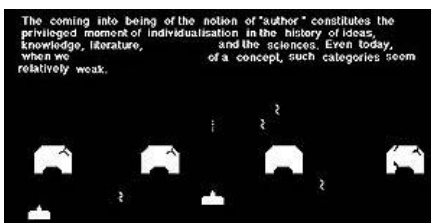
Interessanterweise erweist sich die games-culture in solchen Hervorbringungen als zunehmend selbstreferentiell. Künstler entdecken insbesondere die Meilensteine des Mediums für sich, und verwenden sie als Material. Beispielsweise die isometrische Perspektive und die Steuerungselemente aus „The Sims“, für das Simulator-Projekt „Sunny Seaside“



„Sunny Seaside“ - ein Konzept zur Simulation eines Altersheims, das ein game artist aus Südamerika erstellt hat, und welches im Spiel Erfahrungen von Isolation und Aussichtslosigkeit vermitteln soll.

Abgesehen vom digitalen Untergrund, gibt es aber auch ein aufkeimendes Interesse im Bereich der „fine arts“. In jüngster Zeit sind die Gestaltungen der Games Motiv avantgardistischer Kunstwerke geworden: Die Bandbreite reicht von Ölgemälden, die Computerspiele zum Thema haben (Bsp.: Jon Haddock).

Interessanterweise tauchen in jüngst gezeigten Installationen die Klassiker der Frühgeschichte als „cultural icons“ wieder auf. In „Trigger Happy“, einem Art-Game im „Space Invaders“-Format, schießt man nicht auf Aliens, sondern auf ein Exzerpt aus Michel Foucault's Essay „Was ist ein Autor?“



Trigger Happy

Dazu muss man nicht nur eine vage Vorstellung haben, wer Foucault ist und für welche philosophische Richtung er auch davon, was es mit dem Spiele „Space Invaders“ auf sich hat...

Womit wir wieder bei der Eingangsforderung nach einem Wissenskanon angekommen wären.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Vielleicht wird das Thema Games irgendwann in einer Neuauflage von „Bildung: Alles, was man wissen muss.“ mit einem Kapitel gewürdigt, von Prof. Schwanitz oder einem seiner Nachfolger.

Denn hinter dem vormaligen Alptraum der Pädagogen und Kulturpessimisten, gleichsam der „terra incognita“ der Kulturkritik, verbirgt sich womöglich so etwas wie die Verwirklichung einer Utopie.

[Quelle: Katalog zur Ausstellung, S. 23 – 29]

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

10.2. Birgit Richard Lara, Julie und Alice Zur Charakterisierung der Heldin im Computerspiel

Lara Croft ist nicht mehr allein. Längst haben sich zu ihr andere Heldinnen gesellt. Da ist Julie Strain aus dem Actionspiel *Heavy Metal FAKK* oder Alice aus *American McGee's Alice*. In anderen Welten agieren die „toughe“ Konoko aus dem anime-artigen Actionspiel *Oni* oder die „Looserin“ April Ryan aus dem Abenteuerspiel *The Longest Journey*. Sie alle finden ihre Vorläuferinnen in den frühen Comic-Frauen, später Film- und TV-Heldinnen, in deren bilder- und kultursprachlicher Tradition sie stehen.

Frühe Vorläuferinnen

Mit Wonder Woman erscheint 1941 die erste Comic-Amazone – eine Synthese aus weiblichen und männlichen Mythen, die mit Göttlichkeit und Zeitlosigkeit um ihr Publikum werben. Seit 1956 wird Superman vom kämpferischen Supergirl begleitet. 1964 gesellt sich die laszive Agentin Barbarella hinzu, die 1968 im gleichnamigen Film mit Jane Fonda Kultstatus erlangt. Comic-Heldinnen jüngeren Datums wie Xena, der Heldin des Computerspiels *Xena-The Warrior*, sind wie ihre männlichen Pendants bis an die Zähne bewaffnet und betonen durch ihren gestählten, gepanzerten Körper ihre Gefährlichkeit und aggressive Stärke. Bei Xena zeigt sich bereits der Medienverbund, in den viele virtuelle Heldinnen eingebettet sind. Dem Xena-Comic geht die gleichlautende TV-Serie voraus, die seit 1996 wöchentlich in RTL ausgestrahlt wird. 1999 erscheint zum ersten Mal das Computerspiel, das auf dem Cover wiederum mit der Fernsehheldin wirbt.

Die zwiespältige Heldin

1996 kommt auch das Computerspiel *Tomb Raider* des Spieleherstellers EIDOS/London auf den Markt. Seine virtuelle Heldin, die Archäologin und Abenteurerin Lara Croft, ist ein berühmtes Beispiel für Frauenfiguren der 1990er Jahre. Bei diesen Heldinnen verschränken sich Geschlechterdiskurse mit digitaler Technologie. Ihre Rezeption vor allem bei Frauen ist sehr unterschiedlich: Das Spektrum reicht von „weiblicher Erzfeindin Nr. 1“ (Cal Jones) als radikalfeministischer Polemik alter Schule, bis zur postfeministischen Ikone als stilisiertem postmodernen Jubel. In Laras Hyperkörper vereinen sich die künstliche Opulenz weiblicher

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Körpermasse mit maskuliner Tatkraft und gestyltes Pin-Up mit hartem Killerinstinkt. Laras phantasmatische Proportionen nehmen ihrer weiblichen Potenz die sexuell aggressive Komponente. So zeigt das großformatige Werbeplakat für *Tomb Raider 3* Lara in romantischer Pose: im langen geschlitzten Abendkleid, umrahmt von Rosen.

Als Kunstfigur besitzt Lara nur eine spärlich ausgestattete Biographie und weist keine spezifische Persönlichkeit auf. Sie ist offen für Projektionen aller Art und ermöglicht vermarktende Nutzungen ihres Images im gesamten Medienverbund. Jedes Jahr wird nach medienwirksamen Castings ein offizielles Lara Croft-Model gekürt. Im Jahr 2001 wurde das Body-Double Angelina Jolie zur Hauptdarstellerin von *Tomb Raider* gemacht. Eine wesentliche Konzession des *Tomb Raider*-Films an die narrativen Strukturen des Hollywood-Spielfilms ist Laras Einbindung in ein soziales Umfeld, das ihre Autonomie weitgehender untergräbt als im Computerspiel, wo sie eine mit dem Elternhaus zerstrittene Einzelkämpferin darstellt. Während sie im Spiel gegen überkommene Werte rebelliert, inszeniert der Film Lara als Vollstreckerin väterlicher Planungen, die fügsam die Tradition bewahrt.

Die offensichtliche Künstlichkeit von Laras sexuellen Merkmalen erweist sich immer wieder als ein Störfaktor innerhalb der film-realistischen Bilder. Die Kunstfigur Lara Croft scheint sich gegen die psychologische Einbindung in den narrativen Kontext des Films zu sträuben und wirkt als überlegene, jeglichem Realismus strotzende Ikone. Während sich etwa die Männer im ewigen Eis Sibiriens in dicke Pelzjacken einhüllen, trägt Lara nach wie vor körperbetonte Outfits aus dünnen Stoffen, denn niedrige Temperaturen können ihrem Körper nichts anhaben.

Virtuelle Weiblichkeitsmodelle

Lara Croft ist der Prototyp einer erfolgreichen Heldin. Sie weist besondere Merkmale auf, die auch bei anderen Figuren zu finden sind. Zu diesen Eigenschaften gehört die Fähigkeit der Heldin, zwischen unterschiedlichen Realitäten hin- und herzuspringen. Lara Croft entspringt der virtuellen Welt, der die Verlebendigung in Fleisch und Blut im menschlichen „Lookalike“ und die Remedialisierung im Film folgt. Julie Strain weist gleich mehrere Virtualitätsgrade und mediale Sprünge auf: Computerspiel und animierter Film basieren auf dem Erwachsenen-Comic *Heavy Metal*, dessen reale Protagonistin die Queen of B-Movies Julie Strain ist. Die animierten und gezeichneten Gestalten sind ihr nachgebildet. Die reale Julie Strain inszeniert sich wiederum in ihren Avatar-Rollen, indem sie typische Spielposen einnimmt und sich im Outfit der Spielfigur präsentiert.

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Die potentielle Rückführbarkeit in weibliche Repräsentationen aus Fleisch und Blut ist eine von den Spielen transportierte Verheißung. Diese ist konstitutiv für die Bedeutung der weiblichen Figur, die immer eine Wandlung von Virtualität in Realität und zurück suggeriert. Gleichzeitig schwingt aber auch die Unmöglichkeit des Ebenenwechsels mit. Der weibliche Körper wird also permanent an künstliche Originale, an Realitätsmodelle von Weiblichkeit, angepasst. Die Unterschiede zwischen der computergeschaffenen Gestalt Laras und den medial propagierten Körpermodellen sind nur graduell.

Wartegesten

Während die Ebene der Erzählung, z.B. im mitgelieferten biographischen Rahmen, wenig geeignet ist, die Figuren zu charakterisieren, schaffen animierte Zwischensequenzen im Spiel einen wichtigen Freiraum für die Ausformulierung der Persönlichkeit der digitalen weiblichen Kunstfiguren. Solche Sequenzen haben keinen Einfluss auf den Spielverlauf. Sie tauchen in Form von Wartegesten, als direkter Appell an die Spielenden, bei Spielunterbrechungen auf. Die Gesten sind unabhängig von den Aktionen der Benutzer und bieten die Möglichkeit der Herausarbeitung von individuellen Merkmalen. Mal sind sie Zeichen der Verunsicherung, wie bei April Ryan, die sich in *The Longest Journey* vorsichtig suchend umschauf und Verlegenheitsgesten (wie z.B. das Richten der Frisur) ausführt. Mal sind sie Gesten der Ungeduld, wie bei Alice in *American McGee's Alice*: Die Heldin steht den Spielenden gegenüber und gibt ihrem Unmut über die Unterbrechung Ausdruck. Sie reinigt sich die Fingernägel, scharrt mit den Füßen oder vertreibt sich mit Messer-Wurfspielen die Zeit. Auf der Webseite für das Spiel zertritt Alice mit einer lässigen Bewegung eine hinter einem Pilz hervor kriechende Spinne und kickt sie aus dem Bild. Sie schert damit aus dem stereotypen Bild des arachnophob kreischenden Mädchens aus, das für die Beseitigung des Insekts männliche Hilfe braucht, und beweist sich als eigenständige Frau.

Monströse Metamorphosen

Die erfolgreichen Protagonistinnen sind an ihrer Kampfeskraft zu erkennen. Sie müssen sich stets körperlich erwehren. Gleichzeitig dürfen sie auch Schwäche und höchste Anstrengung bekunden: Lara und Alice stöhnen beispielsweise bei schweren Sprüngen. Diese punktuelle Schwächung ist jedoch zu unterscheiden vom grundsätzlich schwachen weiblichen Körper einer April Ryan. Bei dieser Figur

Weltkulturerbe Vöklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

bedeutet Weiblichkeit „körperliche Defizienz“, nur eine männliche Hand kann den entscheidenden Spielweg eröffnen.

Andere Spiele setzen auf die Veränderungen der Körperlichkeit, um Stärke und die Bereitschaft zu tödlicher Aggression auszudrücken. Nur in der „Verteufelung“ ist der weibliche Körper gewappnet, den Männern siegreich gegenüberzutreten. Der Körper der Frau durchlebt dabei eine Metamorphose zur teuflischen Gestalt. Diese zumeist plötzliche Verwandlung wird als schmerzhaft erlebt, Gesten, Körperhaltungen und Schreie drücken dies aus. Das Mysterium einer weiblichen, lebensspendenden Natur wird in Bilder des Gebärens von Unheil umgeformt. Mit der Annahme der Gestalt eines Dämons findet die Verschmelzung von weiblichem Körper und Waffe statt. Alice verwandelt sich so vom Mädchen in ein diabolisches, gehörntes Wesen.

Soll die Stärke der Heldin abgeschwächt werden, wird sie übersexualisiert. Die Überbetonung der weiblichen Körpermerkmale (besonders der Brüste) neutralisiert die Bedrohlichkeit des kämpfenden, weiblichen Körpers. Er wird ambivalent wahrgenommen: Er wirkt verletzlicher und verlockend, ist aber auch bedrohliche Waffe.

Spielgenre und Offenheit der Heldin

Das Identifikationsangebot an die Spieler hängt vom Spielgenre ab. Erlaubt ist entweder die mechanische Wahl einer weiblichen Figur als Design- bzw. Skinoption in einem reinen Kampfspiel oder die aktive Ausgestaltung des Charakters durch Erleben und Projektion in die Figur. Das Spielgenre spielt eine entscheidende Rolle für die Entwicklungsfähigkeit eines weiblichen Charakters. Bei *The Longest Journey* wird April Ryan die Spielentscheidung geraubt. Die Protagonistin kann nicht „erspielt“ werden und bietet durch ihre Gestaltung keine Projektionsfläche für weitere Aneignungen. Dies ist vor allem auf die „gewaltfreie“ Spielstruktur zurückzuführen, die keinen Ausbruch aus weiblichen Rollenvorgaben verlangt.

Dagegen kann im Shooter-Genre die aktive, starke, kämpferische Seite der Protagonistin erlebt werden. Bei *Oni* ist Konoko durch direkten kämpferischen Körpereinsatz charakterisiert. Daraus resultiert funktionale und vollständige Kleidung. Ihr Geschlecht steht hier nicht im Vordergrund, Weiblichkeit ist eine Design-Option. Die naturalistische Körperdarstellung, simulierte Bewegungsabläufe, tiefe Körperschwerpunkte, breite Standfläche, Anlauf für die Umlenkung von Energie zu bestimmten Würfeln, ergibt sich ebenfalls aus dem Genre.

Interessante Heldinnen sind offene Charaktere. Damit ist nicht Beliebigkeit, sondern Vielschichtigkeit gemeint. Sie lassen immer mehrere Lesarten zu. Bei Lara Croft ist

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

die maximale Offenheit erreicht. Mehrfachbedeutungen machen die Figuren auch attraktiv für bestimmte Spielergruppen, z.B. aus der Jugendkultur. Alice bedient sich der Fantasiewelt des „Gothic“. Xenia, „The Warrior Princess“, ist dem Bilduniversum der Musikkultur des Heavy-Metal entstiegen, zugleich bedient sie lesbische Fantasien. Julie Strain ist einem kulturellen Spektrum zuzuordnen, das von Heavy Metal bis zu den Rockern reicht. Zudem bedient sie das spezielle Feld heterosexueller, sadomasochistischer Fantasien. Ihre Outfits, die ein Sammelsurium aus verschiedenen Jahrhunderten darstellen, ermöglichen eine selbstbewusste und kämpferische Zurschaustellung des sexualisierten Körpers.

Zu viel Gegenwart verhindert Identifikation

Je zeitgemäßer die Heldin eines Spiels erscheint, desto weniger werden geltende gesellschaftliche Geschlechterbilder infragegestellt. Ausgerechnet die ängstliche April Ryan trägt zeitgenössische Mode, z.B. bauchfreie T-Shirts. Einkaufen, die Beschäftigung mit ihrem Aussehen oder der Blick in den Spiegel sind wichtige Begleithandlungen. Ihr mangelndes Selbstbewusstsein schließt eine offensive Präsentation des Körpers oder gar eine aggressive Sexualität aus. Der Realitätseffekt soll bei April über die Adaption einer Mode für junge Frauen herbeigeführt werden. Wie der Ausgang des Spieles zeigt, ist dies eine Sackgasse der Anpassung und Unterordnung.

Die Stärkung der Position des weiblichen Charakters findet vor allem durch ein Verlassen der Gegenwart auf der optischen Ebene statt. Chronologische Rück- bzw. Vorgriffe in historische oder futuristische Kontexte erleichtern den Spielern eine Identifikation mit der Figur; sie sind quasi Bedingung für das Aufgehen in einer vom Zeitgeschehen losgelösten „Realität“. Gleiche Effekte werden erzielt, wenn die Figuren in Zwischenzuständen belassen werden. Alice ist weiblich, aber „noch nicht ganz Frau“, also bewusst abgesetzt von „Lolita-Figuren“. Körperbau und Kleidung – mädchenhaftes, blaues Kleid mit Puffärmeln – widerstreben der Fetischisierung. Der Blick unter den Rock der Protagonistin – in vielen anderen Spielen eine beliebte Perspektive –, enttäuscht den traditionellen männlichen Blick.

Alice agiert zudem in einer „mittelalterlich“ düsteren Atmosphäre; ihre Kleidung macht Anleihen bei der Gothic-Punk-Jugendkultur: Sie trägt eine weiße Schürze, die mit dem Alpha-Zeichen bestickt ist, und an einer Halskette hängt ein griechisches Omega. Diese christlichen Symbole stehen für Anfang und Ende. Die große weiße Schleife, mit der die Schürze auf dem Rücken gebunden wird, ist mit einer Totenkopf-Spange verziert. Die Verwendung von gruseligen Gothic-Elementen befreit die Heldin

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

von zeitgenössischen Formzwängen. Dies bestätigen auch die Fan-Websites, die als weiterer Indikator für die Einschätzung des Identifikationsangebots einer Protagonistin dienen.

Nur aussagekräftige Charaktere, wie Lara, Alice oder Julie, erhalten im Web ein eigenes Universum und regen zu weiteren Bildproduktionen an. „Bodysamples“, „Patchwork- Identitäten“ aus verschiedenen Zeiten und ästhetischen Welten sowie die Offenheit für Einschreibung sind wichtige Charakteristika der "Sheroes", die eine gelungene Identifikation ermöglichen. Die Verstärkung der Artifizialität kann hierbei für die Entwicklung einer weiblichen Utopie gegen den „Reality Check“ in den Spielen genutzt werden.

[Quelle: Katalog zur Ausstellung, S. 93 – 99]

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

11. Literatur und Links

Grewenig, Meinrad Maria und Letze, Otto (Hg.)
GameArt. Der Katalog zur Ausstellung
Ostfildern-Ruit 2003

Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.)
Edutainment - Software zwischen Spielen und Lernen
Computerspiele auf dem Prüfstand (50-57/96)
Bonn 1996

Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.)
Computerspiele auf dem Prüfstand (58-67/97)
Computerspiele zwischen Faszination und Gewalt
Bonn 1997

Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.)
Computerspiele auf dem Prüfstand (68-75/98)
Computer - Film - Spiele
Bonn 1998

Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.)
Computerspiele auf dem Prüfstand (76-83/98)
Netzwerk-Spiele
Bonn 1999

Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hg.)
Handbuch Medien: Computerspiele
Bonn 2003
(zu beziehen über die Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn)

Hartwagner, Georg, Stefan Iglhaut und Florian Rötzer (Hg.)
Künstliche Spiele
München 1993
als PDF-Ausgabe (2002) gegen Gebühr downloadbar
unter <http://www.boerverlag.de>

Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Hünnekens, Annette
Der bewegte Betrachter
Theorien der interaktiven Medienkunst
Köln 1997

Klimmt, Christoph
Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug
in: Zeitschrift für Medienpsychologie, 13: 1 (2001), 22-32.

Krotz, Friedrich
Die Welt im Computer
Überlegungen zu dem unterschätzten Medium ‚Computerspiel‘
in Ästhetik & Kommunikation, Heft 115 (2001), S.25-34

Ladas, Manuel
Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen“
Frankfurt a.M. 2002

Lange, Andreas
Storykiller. Von der Zerstörung der Geschichten in Computerspielen
in: Ästhetik & Kommunikation, Heft 115 (2001), S.79-84

Lischka, Konrad
Spielplatz Computer
Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels
Hannover 2002

Rötzer, Florian (Hg.)
Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur
München 1995
als PDF-Ausgabe (2002) gegen Gebühr downloadbar
unter <http://www.boerverlag.de>

Rötzer, Florian (Hg.)
Virtuelle Welten – reale Gewalt
Hannover 2003

Weltkulturerbe Völklinger Hütte
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saar
Redaktion: Karl-Heinz Veith, Peter Backes, Julia Wittwer
Tel. 06898/9100-135, Fax 06898/9100-111
mail@voelklinger-huette.org

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Sprengel, Dieter K.

Mit dem Unbewussten Spielen: Virtuelle Spielwelten und innere Welten des Spielers
im Dialog

in W. Schindler und R. Bader (Hg.), Menschen am Computer,
Frankfurt a.M. 1995

Wessely, Christian

Von Star Wars, Ultima und Doom

Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in
Computerrollenspielen

Frankfurt a. M. 1997

Wiemken, Jens

Search & Play

Bonn 2003

(CD-Rom, zu beziehen über die Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn)

Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Generaldirektor Dr. Meinrad Maria Grewenig

Hier findest Du Informationen speziell zur Ausstellung GameArt

www.gameart-voelklingen.org

hier zum Weltkulturerbe Völklinger Hütte

www.voelklinger-huette.org

Hier findest Du viele Informationen zu Technik und Geschichte

www.deutsches-museum.de/bildung

Interessante Suchmaschinen für Kinder und Jugendliche

www.blinde-kuh.de

www.kinderweb.de

www.kidsweb.de

www.internet-abc.de

www.wasistwas.de