

Appropriation Art & Games.

Spiele der Verschwendung und der Langeweile

Es ist schon eine seltsame Wendung, daß heute befreit und ästhetisiert wird, was einmals selbst als Befreiung und Ästhetisierung begann. Denn so, wie heute vielleicht vorüberziehende Wolken oder ASCII-Landschaften, wie Textinvaders oder abstrakt-geometrische Formen etwas mit den Spielen machen, was nicht Sinn des Spiels ist, machten Grafik und Sound, Joysticks und Fernseher einst etwas mit Computern, was nicht Sinn von Computern war. Computerspiele waren politische Aktion und ästhetische Strategie zugleich.

Als politische Aktion nannten sie sich schlicht Hacken und fanden ihren Anfang just in dem Moment, als Rechner nicht mehr nur jenen zugänglich sein sollten, die sie noch selbst für Forschung und Militär konstruiert hatten, sondern „Usern“ im heutigen Sinne. Die erste computerliterare Studentengeneration der 60er unterlief die Administratoren und bastelte das, was man aus millionenteurem Equipment gerade nicht machen sollte: Sternenhimmel und Taschenrechner, Schreibmaschinen und Lichtorgeln, Flugblätter und Musikinstrumente. „You can create art and beauty on a computer“, sollte es in der später erst ausformulierten Hacker-Ethik heißen. Und damit verband sich nicht zuletzt eine aufklärerische Mission: Es ging darum, der prinzipiellen Freiheit und Eigensinnigkeit der Technik zu einer noch unausgemachten Zahl von Spielen auch eine entsprechende Freiheit ihrer Benutzer gegenüberzustellen, alle diese Spiele spielen zu dürfen. Es ging um eine Form der Erschließung vorhandener, aber noch nicht genutzter Möglichkeiten, die einer gewissen technischen Kompetenz bedürfen. Das Volk der Computerbenutzer mußte gewissermaßen aufgeklärt werden, um seine Geschicke selbst in die Hand nehmen zu können. Denn Freiheit erfährt der User nur dort, wo er spielt, d.h. selbst programmiert, statt nur fremden Programmen zu folgen.

Als ästhetische Strategie hingegen entwarfen die Spiele ein utopisches Potential der „Synergie“ von Mensch und Maschine, wie es der Interface-Designer J.C.R. Licklider in den 60er Jahren nannte, als er (kurz vor dem Erscheinen PONG) das ideale Zusammenspiel von Computer und Benutzer als perfektes und nie endendes Ping-Pong-Spiel illustrierte. Spiele waren die Leitmetapher der Bedienbarkeit und zugleich das Testfeld, auf dem Computer erst kommensurabel gemacht werden sollten. Aus dem kryptischen Dialog mit Debuggern, der (nach Jörg Pflüger) die früheste Phase der Interaktion darstellt, sollte die Manipulation von graphischen Symbolen werden: evident und demokratisch, effektiv und international. Computerspiele, so hieß es 1972 in Steward Brands berühmten *Rolling Stone*-Artikel, befreien uns aus dem Batch-Processing und dem ‚passiven Konsumismus‘, sie sind ‚Kommunikationsinstrument zwischen Menschen‘ und ‚dienen dem Weltfrieden‘.

Doch strategische Dispositive haben es an sich, daß sie unerwartete Effekte zeitigen. Ästhetik und Engagement begannen sich zu widersprechen, sobald der Begriff Computerspiel nicht mehr ein Experiment, sondern ein käufliches Produkt bezeichnete. An PONG gab es – anders als noch bei *Spacewar*, dessen Sourcecode offen zirkulierte – nichts mehr zu hacken, und zu lernen gab es allenfalls richtige Reaktionen. Zwar kursierten einige frühe Jahre lang noch Bastelanleitungen zu Tennisspielen in diversen Elektronikzeitschriften, doch erging es ihnen wie zuvor den Radiobastleien der Weimarer Republik: Miniaturisierte Standardisierung, apparative Schließung zu Konsolen und fertige Programme in versiegelten Cartridges erzeugten zusammen das, was Günther Anders (bezogen auf das Fernsehen) die „ins Haus gelieferte Welt“ nannte. Das Home-Computing kam anders, als es sich seine Väter erträumt hatten: Deren Kinder kannten allenfalls POKEs für mehr Leben oder gegen Kopierschutzmechanismen, einige wenige wußten farbenprächtige Demos für ihre Raubkopien zu basteln und manche lötetten sogar seltsame Interfaces an unterschiedliches Haushaltsgerät. Aber der Mainstream der seit den 70ern so oft stipulierten *computer literacy* versickerte im

Abtippen von BASIC-Programmen, in einigen schulischen Pascal-Kursen und einem Schulhofhandel mit den neuesten Cassettenkopien.

*

Es scheint, als ließe sich heute, drei Jahrzehnte später, eine ähnliche Konfiguration von Öffnung und Schließung ausmachen, wenn Computerspiele nun in den Kunstkontext einziehen. Diese Migration hat weder etwas mit den gelegentlichen Diskussionen innerhalb der Spielercommunities zu tun, ob kommerzielle Computerspiele nun Kunst sind, die allzu oft in (mindestens anachronistischen) Emphasen über die Originalität von Programmierer-, Sounddesigner- oder Grafikersubjekten enden, noch wird sie durch eine jüngere Kunstgeschichte auch nur annähernd angemessen beschrieben, die (plötzlich von jeder Kitschigkeitsphobie befreit) digitale Medienkunst in eine jahrhundertalte Tradition der Illusionstechniken eingemeindet.

Erstaunlich ist vielmehr, daß die „Strategien der künstlerischen Aneignung“, von denen diese Ausstellung handelt, nicht nur einen jungen, subkulturellen Hintergrund der Patches und Level-Editoren hat, sondern daß sie selbst aus der Zeit stammen, in der Computerspiele sich erst zu dem entwickelt haben, was heute erlaubt, sie wiederum anzueignen. Computerspiele mußten erst professionalisiert und kommerzialisiert, warenförmig und geschützt werden, damit man sie aneignen kann. Sie sind seit den Hoffnungen der 70er Jahre eine Institution geworden, und bekanntlich setzt jede Aneignung eine solche autorisierende Institution voraus und benötigt sie, um sich in ein (möglicherweise oppositionelles) Verhältnis zu ihr zu setzen. Kommerzielle Spiele sind heute an jene Stelle gerückt, an der die frühen Hacker einst nur Hardware fanden: Sie ist mit immensem Aufwand hergestellt und man weiß genau, was man mit ihr machen soll, und schon darum ist sie eine Offerte zum Mißbrauch. Daher haben Computerspiele von KünstlerInnen wahrscheinlich weniger mit der Institution Kunst (an der aufwendige Computerinstallationen ja allemal etabliert sind), als mit der Institution Computerspiel zu tun. Trotzdem könnte ein Vergleich aufschlußreich sein.

*

In der Kunst entwickelte sich die *Appropriation Art* aus der Konzeptkunst der späten 60er Jahre heraus – nicht ohne Verweis jedoch auf ältere Begriffe wie etwa das situationistische „détournement“ (also die Zweckentfremdung ästhetischer Fertigteile) bei Guy Debord oder die „Umwidmung“ bei Bertolt Brecht oder Walter Benjamin. Die prosperierende Verwendung des Begriffs *Appropriation* in den 70ern und 80ern kehrte die alte Bedeutung einer kolonialistischen Weltaneignung oder der Vereinnahmung, Verwertung und Rekuperation durch eine vampiristische ‚Kulturindustrie‘ in ein taktisches Instrument um. Taktisch heißt dabei (mit dem seinerzeit viel rezipierten Michel deCerteau gesprochen), daß diese Kunst teilweise in den Ort des Anderen eindringt, ohne ihn vollständig erfassen zu können und daß keine Exteriorität ihr die Bedingung einer Autonomie liefert. Sie muß vielmehr mit dem fertigwerden, was von einer fremden Gewalt bereits organisiert und ihr vorgegeben ist.

Für die ApologetInnen der *Appropriation Art* suggerierten daher die Begriffe „geraubt“, „konfisziert“ und „gestohlen“ (Douglas Crimp) eine für die postmodernen 80er typische subversive Rhetorik der Kritik, die sich einem Moralcode der Originalität zu widersetzen suchte, der auf einem institutionalisierten Autonomiebegriff des Kunstwerks ruht. Zitieren, Exzerpieren, Rahmen oder Aufführen galten als Methoden der Freilegung kultureller Repräsentationsstrategien. In diesem Sinne definierte auch Rosalind Krauss die „Originalität“ als eine „Ideologie der Avantgarde“, die nur auf dem Prinzip der Wiederholung der willkürlichen Konzeption eines Selbst als Ursprung aufgebaut ist. Aneignung sollte daher die Dekonstruktion eben dieser Struktur ermöglichen, die von der Institution Kunst als einmalig behauptet wurde.

*

Wenn heute Software gekapert wird wie einstmals Hardware, dann geht es nicht mehr um aufklärerische oder sozialutopische Projekte – erst recht nicht im beschränkten Feld der

Medienkunst. Andererseits steht aber auch zu vermuten, daß wenn heute Taktiken der *Appropriation Art* benutzt werden, es nicht um jene Diskreditierung der Ideologien der Originalität, Authentizität oder Kennerschaft geht, von der diese ihr kritisches Projekt innerhalb der Institution Kunst aufnahm. Patchen, Skinning oder die Veränderung einzelner Parameter sind Bewegungen auf kleinstem Raum in der Institution Computerspiel, die nicht einmal vorgeben könnten, aus völliger Originalität heraus zu schaffen. Wenn es (mit Krauss zu reden) eine „Ideologie des Computerspiels“ gibt, die durch Aneignung zu dekonstruieren wäre, dann liegt diese vielleicht in der humanistischen Arroganz, das Spiel in der Verfügung des Subjekts zu wännen. *Appropriation Games* könnten dem eine Medientheorie des Spielzeugs entgegensetzen, die nicht zuletzt ausweist, wie das Spielzeug mit an unseren Freiheiten arbeitet. Sie könnte die Unumstößlichkeiten von Interaktivität und Ökonomie, von Reaktion und Entscheidung in Frage stellen und auf Spiele der Interpassivität und der Verschwendung, der Langeweile und der Unentschlossenheit verweisen.

Claus Pias

Literatur

- Michel de Certeau: *L'invention du quotidien. Arts de faire*, Paris 1980
- Douglas Crimp: *On the Museum's Ruins*, Cambridge/Mass. 1993
- Rosalind Krauss: *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, Cambridge/Mass. 1985
- Joseph C.R. Licklider, »The Computer as a Communication Device«, in: *Science and Technology*, April 1968
- Claus Pias: *Computer Spiel Welten*, München 2002
- Stefan Römer: *Künstlerische Strategien des Fake*, Köln 2001