

Aisthesis und Performance.

Ludische Choreographien im urbanen Raum

NATASCHA ADAMOWSKY

Der Tanz, so eine der zentralen Thesen Sabine Huschkas, generiert in seinen künstlerischen Formen und Verfahren ein spezifisches Wissen, bewahrt es auf und entwickelt ein eigenes Repertoire an Tradierungsweisen. Bemerkenswerter Weise, und in gewissem Sinne doch nahe liegend, erweist sich dabei das Verhältnis von Tanz und Wissen als ein Spiegel der Verhältnisse zwischen Spiel und Erkenntnis. Zudem sind sowohl der Tanz als auch das Spiel in ihren Beziehungen zu Wissen und Erkenntnis von performativen Vollzügen gekennzeichnet, ja diese Beziehungen stellen sich allererst überhaupt her in der Aufführung, der *Performance*. Während also der Gesamtzusammenhang der vorliegenden Publikation den thematischen Bogen der Kunst der Vermittlung im Tanz verfolgt, möchten die folgenden Ausführungen im Sinne einer Parallele das Spiel als archetypische ästhetische Form von Vermittlung schlechthin vorstellen. Spiele stellen ein kulturell anthropologisches Archiv von Ausdrucksweisen und Choreographien dar, in denen es immer darum geht, etwas zu etwas anderem in Beziehung zu setzen. Sie sind eine Form der Tradierung, kulturelle Spannungen zu modellieren und damit gleichsam erster Austragungsort für avancierte Entwicklungen und Konflikte.

Die Argumentation besteht aus drei Schritten: Als erstes werden in kulturwissenschaftlichen Parametern definitorische Grundannahmen zum Phänomen des Spiels erläutert. Zweitens soll das Verhältnis von Spiel und Erkennensprozessen entfaltet werden. Hierbei handelt es sich um eine Doppelfigur, die einerseits das Wahrnehmen und Erkennen *im* Spielprozess bezeichnet, andererseits auf die Grundlagen von Wahrnehmung und Erkenntnis *beim Entwerfen* von Spielen verweist. Zwischen beiden Wahrnehmungs- und Erkenntnisprozessen scheint es eine strukturelle Verwandtschaft zu geben. Diese hat zunächst nichts mit inhaltlichen Komponenten zu tun, vielmehr ist das zu Erkennende als eine ästhetische Erscheinungsform zu denken, in der sich gestalterische Praxis und der Wunsch nach Verbindung mit der Umwelt kreuzen.

Der performative Charakter von Erkenntnis soll in einem dritten Schritt

an einem aktuellen Beispiel moderner digitaler Spielentwicklung vorgestellt werden. Es geht um sogenannte *network based performances*, das sind ludi-sche Choreographien, die virtuelle und reale Bild-Räume im urbanen Raum miteinander verschränken.

Konzeptionen des Spiels: Verbindung vs. Grenzdiskurse

Es ist eine bis heute weithin verbreitete Vorstellung, Spielphänomene ließen sich über die Begrifflichkeiten von Grenze und Regel erschöpfend definieren. Die historische Aufarbeitung kultureller Spielformen und die Theoriegeschichte des Spiels insbesondere der letzten 200 Jahre zeigen jedoch, dass die Idee, alle Formen des Spiels hätten feste Grenzen, feste Zeiten und feste Regeln einer bürgerlich-kapitalistischen Ideologie vom Spiel entspringt. Diese beschreibt eher, in welchen Formen die moderne Gesellschaft Spiel zulässt, als dass sie Aussagen darüber erlaubt, in welchen Formen sich Spiel tatsächlich entfaltet. Die Regulierungsansprüche sind von zwei Extremen geprägt: einer utilitaristisch-idealisierenden Metaphorik, die jeden Spieler zum Programmdirektor eines fröhlichen Reichs des Spiels und des Scheins erklärt, sowie einem wissenschaftsbürokratischen Reduktionsprinzip für Verläufe mit variablem Ausgang, das formal Regelprozesse beschreibt. Spiele als Kulturphänomene sind so weder adäquat noch erschöpfend beschrieben.

Bemerkenswert ist vor allem der moderne Horror, dass ein Spiel sich jederzeit und überall ereignen könne, jenseits kulturell sanktionierter Spielfelder. Allerdings ist diese ambivalente oder disziplinierungsfreudige Haltung den Spielen gegenüber nicht unbedingt ein Signum der Moderne. Viele Kulturen kennen Affekte gegen das Ludische, Spielverbote sind vermutlich so alt wie die Spiele selbst.

Was jedoch der modernen Aversion gegen das Spiel eine einzigartige Tragweite verleiht, ist, dass sie Spiel wesentlich als einen Differenzbegriff zum Nicht-Spiel verhandelt. Das klingt zunächst nach einer recht vernünftigen Auffassung und zweifellos ist damit auch ein Sachverhalt getroffen: Spiel kann sich nicht nur jederzeit und überall ereignen, es kann auch ausbleiben. Das ist gut, nicht alles ist Spiel! Andererseits: Wer wollte das bestreiten? Zweifellos ist Spiel anders als viele andere Dinge, die wir in unserem Leben tun. Das gilt aber für fast alles, das wir nicht ständig betreiben: Turmspringen, Kuchenessen, Sprechen, Krieg führen, Autofahren... Niemand aber käme auf die Idee, all diese Dinge über ihre Differenz zum Nicht-Sein, zum Nicht-Springen, Nicht-Essen, Nicht-Aufahren usw. zu beschreiben. Man nehme das Beispiel vom Essen: Die Tatsache, dass wir essen müssen, durchwirkt unser ganzes Leben. Unsere gesamte Kultur mit ihren Tagesabläufen, Ritualen, Ökonomien etc. ist vom Essenmüssen bestimmt. Als völlig absurd jedoch würde es erscheinen, wenn man kulinarische Kultur anhand der Differenz von Essen und Nicht-Essen im Sinne einer erkenntnistheoreti-

schen Leitunterscheidung beschreiben wollte. Trotzdem ist jedem klar, dass Essen etwas anderes ist als Tanzen oder Schlafen.

Die moderne Gesellschaft jedoch scheint dem Spieler ein solches Differenzierungsvermögen nicht zuzutrauen: Unser ganzes Leben ist durchwirkt vom Spiel; jeder Mensch muss spielen. Mit kaum etwas aber hat die Moderne ein derartiges Problem wie mit dieser Verflochtenheit des Spielerischen in die gesamte Bandbreite kulturell codierter Lebensvollzüge. Das ist insofern bemerkenswert, als Distinktionssicherheit anthropologisch gesehen nur für feindliche aggressive Gemeinschaften wichtig ist, nicht aber für freundlich gesonnene Gruppen – im Tierreich beispielsweise ist sie für Wölfe lebenswichtig, für junge Beagles dagegen kaum. Die Differenzierung Spiel – Nicht-Spiel führt somit auf die Logik einer Freund – Feind Unterscheidung zurück, die den eigentlichen Wesenszug des Spiels ausblendet, eine Bewegung im Zwischen, eine Begegnung zu sein.

Seit gut zwei Jahrhunderten wird der kulturkonstitutive Status des Spiels auf eine reine Oppositionsrolle zurück geschnitten. Bis weit ins 18. Jahrhundert ist die Verbindung von geselligem Spiel und anspruchsvoller gelehrter Betätigung ein fester Topos. Nach 1800 jedoch sorgen verschiedene gesellschaftliche Entwicklungen dafür, dass das Spiel zunehmend mit Unernst, Fiktion und Müßiggang gleichgesetzt wird und allenfalls noch die Kunst beflügeln, nicht aber die Wege von Wissen und Erkenntnis beeinflussen kann. Zwar darf das Kind noch spielend die Welt erkunden, Erwachsene hingegen sind dem Ernst des Lebens verpflichtet. Dies ist eine einzigartige Diskriminierungsstrategie, mit der nicht nur festgelegt ist, wo ein Spiel überall nichts zu suchen hat, sondern mit dieser Gegenüberstellung ist auch entschieden, und dies ist der entscheidende Punkt, dass sich Spiel allein aus sich heraus nicht verstehen lässt. Spiel ist dieser Auffassung nach nicht nur anders als andere Dinge und gehört als kategorische Ausnahme und prinzipielle Andersheit grundsätzlich nicht zu dem, was das Leben wirklich ausmacht, sondern es kann in den modernen Formationen des Wissens überhaupt nur durch das erscheinen, was es nicht ist.

Hier ist es wichtig, Missverständnisse zu vermeiden. Natürlich unterscheidet sich Spiel von vielen Dingen. Es ist aber erkenntnistheoretisch nicht zwingend, Eigenarten eines Phänomens als Opposition zu etwas anderem zu beschreiben. Niemand käme auf die Idee, Platon als Nicht-Aristoteles zu beschreiben, Goethe als Nicht-Shakespeare, Willy Brandt als Nicht-Kohl. Im besten Falle sind solche Oppositionen nur unterdurchschnittlich banal. Seltenerweise scheint dies bei Spielen kaum jemandem aufzufallen. So scheint es ein besonderes Erkenntnisbonmot für Spielforscher zu sein, dass man im Spiel stets nur so tut »als ob«. Ich habe das früher auch geschrieben und war froh, bei diesem proteushaften Phänomen überhaupt einen Beschreibungsfaden in der Hand zu halten. Je länger man aber Spiele studiert, desto mehr drängt sich die Frage auf, ob damit tatsächlich etwas Entscheidendes gesagt sei, das niemandem vorher aufgefallen wäre. Wer wollte bestreiten, dass man nur *im* Spiel fliegen kann und außerhalb eines Spiels natürlich nicht. Genauso aber kann man auch nur im Flugzeug fliegen und nicht außerhalb,

und selbstredend fliegt das Flugzeug und nicht man selbst. Wen oder was will man mit solchen Beschreibungen eigentlich beruhigen?

Will man sich von solchen und anderen Oppositionen verabschieden, ist selbstredend festzuhalten, dass damit nicht jede Differenz negiert ist. Die These, dass Spiel nicht Widerpart von Rationalität, Alltag oder Arbeit sei, bedeutet nicht, dass eins mit dem anderen zusammenfällt. Vielmehr gilt es zu berücksichtigen, dass Spiel ein Modus des Intermediären ist. Helmut Plessner hätte gesagt, zu spielen sei ein Halten im Zwischen, Victor Turner sprach von einem Niemandsland ›betwixt-and-between‹, Richard Schechner nannte es einen Schwellenbereich ›in-between-identities‹ (1981; 1988). In all diesen und anderen Beschreibungen wird Spiel einerseits deutlich als eine Bewegung ins Ungedechte und Nicht-Identische, andererseits als eine performative Verknüpfungsdynamik geschildert. Zu spielen heißt, Verbindungen herzustellen, spekulative Brücken zu schlagen, Disparates zusammenzuführen. Behält man dies im Hinterkopf, entfaltet die eingangs gestellte Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Wissen bzw. Erkenntnisprozessen eine besondere Brisanz.

Spiele, Wahrnehmen und Erkennen

Das Wahrnehmen, Sehen im Spiel ist immer ein vielschichtiger Prozess, an dem stets mehrere Sinnesmodalitäten beteiligt sind. Dies gilt grundsätzlich für jede Form der Wahrnehmung, doch hat man es im Spiel mit einer besonderen Dynamik zu tun, die Möglichkeiten der Begegnung mit Form und Fülle der umgebenden Wirklichkeit bereithält. Jedes Spiel vermannigfaltigt die Welt. Es stiftet Verbindungen zwischen dem Spieler und seinem Spielgegenstand, zwischen Subjekt und Objekt, dem Menschen und seiner ihn umgebenden Welt. Dieses Zusammensein ist eine wesentliche Voraussetzung menschlichen Erkenntnisvermögens. Es bedeutet nicht, dass in jedem konkreten Spiel Erkenntnisoptionen faktisch zu entdecken wären, wohl aber, dass im Spielen Erkenntniseffekte erzielt werden können. Spielräumen ist grundsätzlich eine epistemologische Qualität eigen, die den medialen Eigenschaften des Spiels geschuldet ist, Abstraktes und Konkretes aufeinander zu beziehen und zu organisieren.

Die Abstraktionsschwäche des Menschen innerhalb seiner Abstraktionsstärke bestand immer schon darin, dass er darauf angewiesen ist, das Abstrakte emotional zu besetzen, zu konkretisieren, zu versinnlichen. Wie Dieter Claessens in »*Das Konkrete und das Abstrakte. Soziologische Skizzen zur Anthropologie*« schreibt, ist Spiel eine wichtige evolutionäre Gelenkstelle, die menschlichen Gemeinschaften eine Möglichkeit bietet, sich diesem Problem zu stellen, eben weil es eine Bewegungsform ist, die zwischen dem archaischen Konkret-Sinnlichen und dem Möglichkeitsraum des Distanzierend-Abstrakten vermitteln kann (vgl. Claessens 1980: 1. Kap.). Dabei wird ein Prozess des Erkennens begünstigt, der mit Wahrnehmen und Erinnern gleichermaßen verwoben ist und mit der Emergenz von etwas einsetzt.

Mit Emergenzerfahrung im Spiel ist in Anlehnung an Hans Ulrich Gumbrecht das Zusammentreffen von ästhetischer Erfahrung und der Ereignishaftigkeit der auftauchenden Formen gemeint (Gumbrecht 1998: 220f.). Oder anders gesagt: Spiel ist nicht nur überproduktiv, sondern bietet auch die Möglichkeit, Formen im Prozess ihrer Entstehung wahrzunehmen. Spiel ist deshalb eines der zentralen expressiven Phänomene der Kulturgeschichte, weil es Form und Ausdruck hervorbringt – »it gives shape as well as expression to individual and societal affective and cognitive systems«, wie die amerikanische Anthropologin Helen Schwartzman schreibt (Schwartzman 1978: 330). Meiner Überzeugung nach liegt genau in diesem Zusammentreffen die Anziehungskraft des Spiels begründet, in der Konvergenz von gesteigertem Erleben und ästhetischer Produktion.

Gumbrecht entwickelt seine Emergenzerzählung bekanntlich am Beispiel von American Football. In dem Moment, in dem zwei Mannschaften aufeinanderprallen, wird Präsenz als das Ereignis von Form produziert. Spielzüge erscheinen als verkörperte Formen, Formen-in-Bewegung, als temporalisierte Form (vgl. Gumbrecht 1998: 220f.). Die Liste der möglichen Situationen, in der sich diese Konvergenz von Ereigniseffekt und verkörperter Form wahrnehmen lässt, bleibt selbstverständlich nicht auf American Football beschränkt, sondern erstreckt sich über das ganze Feld der Kulturphänomene: Wettläufe beispielsweise gehören hierher, auf gerader Strecke wie in Runden, Wettkämpfe im Ring, die verschiedenen Drehungen um die eigene Achse, sei es beim Diskuswurf oder beim Tanzen, der Wurf des Würfels, das Mischen und Austeilen von Karten, der imaginierte Gang des Riesen oder der Antilope. All diese Formen sind zunächst nicht viel mehr als die »Inszenierung einer Spannung zwischen nichts und etwas, welche, wann immer etwas (und nicht nichts) sich ereignet, [...] die Epiphanie von Form produziert« (ebd.: 223). Auf den zweiten Blick jedoch weisen sie das Spiel als ein beispielloses Überflussphänomen von Form und Substanz aus, als ein unerschöpfliches Verfahren ästhetischer Produktion. Von besonderem Interesse sind in diesem Zusammenhang nicht die ungezählten Variationen von Spielbrettern, Spielsteinen, Spielzeugen, die in den Jahrtausenden dabei entstanden sind, sondern die spezielle »Natur« dieses Produktionsprozesses. Fragt man sich nämlich, was Menschen eigentlich tun, wenn sie Spiele entwerfen, stellt man fest, dass hier vor allem Experimentalformen zur Verfügung gestellt werden, Spielzüge, Inszenierungen, Architekturen, in denen kulturelle Spannungen Verfahrensweisen finden können. Die ästhetische Formproduktion des Spiels bietet nicht nur Vergnügen und Genuss, sondern Techniken der Sichtbarmachung, Strategien der Expressivität, Methoden des In-Bewegung- bzw. In-Beziehung-Setzens. Diese Techniken, Strategien und Methoden stellen auf eine höchst wechselhaft konnotierte Weise einen roten Faden europäischer Ideen- und Wissensgeschichte dar. Von besonderer Bedeutung für das Verhältnis von Spiel und der Genese und Tradierung von Wissen ist dabei das seltsame Potential des Spiels, Spannung und Konflikt zu choreographieren und dabei zu Modellen der Vermittlung und innovativer Verbindungen zu gelangen. Diese Mo-

delle organisieren Räume, in denen sich die Epiphanie der Form ereignen kann, und initiieren eine Choreographie des In-Beziehung-Setzens. Spiele zu machen zeigt sich hierin sowohl in einer Qualität des Entwerfens neuer, virtueller und immersiver Welten als auch in einer Qualität, Dinge zu beschreiben, sie zu verkörpern und beschreibbar zu machen.

Ich möchte das noch einmal kurz zusammenfassen: Das Spiel gehört, so weit man das heute überblicken kann, zur Verfasstheit jeder Kultur. Es hat ein bemerkenswertes Vermögen, Disparates in gestaltbare Formen zu bringen. Unbestimmtes, Vagheiten, Namenloses finden performative Vollzüge, aus denen ästhetische Figuren entwickelt werden können. Das Spiel stellt Verfahrensweisen zur Verfügung, Zusammenspiele zu ermöglichen, und es ist gleichsam der Versuch, sich selbst dabei etwas in seiner eigenen Bewegung in Zeit und Raum zur Erscheinung zu bringen und damit eine Verbindung zwischen sich und diesem Etwas zu schaffen. In dieser Kunst der Verbindung erweist sich das Spiel als ein Weg des vitalen Erkennens.

Vor diesem Hintergrund möchte ich vorschlagen, das Entwerfen von Spielen als einen prototypischen Vorgang zu sehen, Modelle der Vermittlung zu entwickeln. Diese Modelle sind selbstredend keine Modelle von etwas, im Sinne eines Abbildungsverhältnisses, sondern Modelle für etwas, »also prozedurale, experimentelle Skripte der Konstruktion, Herstellung oder Manipulation von artifiziellen, epistemischen Dinge« (Böhme 2003: 597; vgl. dazu auch Hans-Jörg Rheinberger 2001). Spiele organisieren Räume, in denen ludische Choreographien neue Verbindungen herstellen können und bilden, kulturhistorisch betrachtet, ein Archiv intermediärer Kinästhesien, die neue Wahrnehmungen und Blickoptionen anbieten.

»Network Based Performances«

Bei den folgenden drei Beispielen handelt es sich um innovative Spielformen, die auf unterschiedliche Weise neue ludische Choreographien in den urbanen Raum hineinlegen. Alle Spiele stellen eine Verbindung von avancierter Computertechnologie mit klassischen Spiel- und *entertainment*-Strukturen dar, die mit neuen medialen Interaktionsmöglichkeiten und Partizipationsangeboten die Grenzen zwischen fiktiv und real, real und virtuell weiter verflüssigen. Sie entstammen dem Feld der Populärkultur und einer auf Partizipation ausgerichteten Medienkunst. Sie sind teilweise Trash und teilweise dilettantisch, vor allem aber für sehr viele Menschen ungeheuer attraktiv.

Eine Schlüsselstellung nimmt dabei die Entwicklung von *ubiquitous computing devices* (UC) ein. Damit ist die Integration kleinster, vernetzter Computerprozessoren und mikroelektronischer Sensoren in jeden Alltagsgegenstand gemeint. In sogenannten *smart environments* sollen digitale und reale Welt zu einer einzigen *augmented reality* verschmelzen. Anstelle eines Verlusts von Realität an die Simulationswelten des Cyberspace, wie noch vor zehn Jahren befürchtet, richtet sich nun das Virtuelle – so die Vision – in Form miniaturisierter vernetzter Computereinheiten und unsichtbarer Interfaces

in unser aller Leben ein. Dies stellt medientheoretisch eine äußerst relevante Entwicklung dar, die zudem zentrale Momente der modernen epistemischen Ordnung berührt.

Bislang wurde diese Entwicklung – jenseits militärischer, ökonomischer und ingenieurwissenschaftlicher Interessen – hauptsächlich unter den Aspekten von Überwachung und Datenschutz diskutiert. Jüngste Entwicklungen im Feld digitaler Kultur hingegen zeigen spielerische wie künstlerisch-ästhetische Ansätze, sogenannte *Network Based Performances*, in denen die neue Technik Gegenstand subversiven wie affirmativen Experimentierens ist. Mit ihnen wird gezeigt, dass die Frage nach den sozialen Auswirkungen und Erkenntniseffekten neuer Technologien nicht von der scheinbar erdrückenden Evidenz von Überwachungsdispositiven dominiert werden muss. Die Realisierung von Erkenntniseffekten durch die neue UC-Technologie ist vielmehr ein sozialer und kultureller Prozess mit offenem Ausgang. Oder anders gesagt: Der Prozess der Kontingenzbewältigung im Zusammenhang mit den lebensweltlichen Risiken neuer Technologien erzeugt nicht nur einen umfassenden Sicherheitsdiskurs, sondern ebenso Kulturtechniken eines subversiven und spielerischen Umgangs mit durchaus emanzipatorischen Ansprüchen. So gehört es zu den attraktiven Strategien, im Modus des Spiels, reale und virtuelle Welt miteinander zu verbinden und dabei neue kollaborative Interaktionsformen und polymodale Wahrnehmungsmöglichkeiten zu schaffen.

Das bevorzugte Spielfeld ist der öffentliche Stadtraum. Aus den Aktionen mehrerer Spieler, dem Einsatz smarter Technologie und einer multimediale Spielregie entwickelt sich ein mehrdimensionaler Erlebnisraum, der neue Wahrnehmungs- und Aneignungsformen im Schnittfeld von urbanem und technisch generiertem Raum eröffnet. Zwei der Beispiele agieren im Fahrwasser klassischer *Game*-Strukturen: die Arbeit *Big Games* der New Yorker Spiel-Designer Frank Lantz und Kevin Slavin und die Arbeit *Mission 21st Street* aus der Serie *Flying Spy Potatoes* der griechisch-amerikanischen Medienkünstlerin Jenny Marketou. Das dritte Beispiel bietet das mediale Arrangement eines erkenntnisoffenen Spielverlaufs, es ist die Arbeit *Urban Eyes* der Interactive Designer Marcus Kirsch und Jussi Ängeslevä.

»Big Games«



*Performance des Spiels PacManhattan,
© area/code*

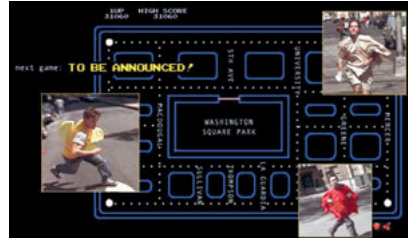
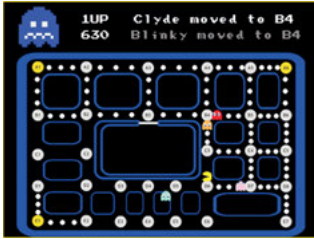
»Pac Man erwischt einen schlechten Start an diesem Samstagmorgen. Erst vor wenigen Minuten hat er seine Startposition an der Südseite des Washington Square Parks verlassen und schon haben ihn die Geister Inky, Blinky, Pinky und Clyde zwischen Waverly und der 4. Straße in die Enge getrieben. Etwa zweihundert Meter entfernt, im dritten Stock des Kimmel Gebäudes der Universität bekommt Pac Mans Controller Zustände« (Hillenbrand 2004).

Auf seinem Bildschirm hat sich Pac Man alias Mike Olsen am rechten Rand des Labyrinths in eine »ziemlich auswegslose Lage manövriert. In der Computerversion wäre jetzt Game Over, aber in der realen Welt hat Olsen einfach längere Beine als die Geister.« Drei zackige Ausweichbewegungen und der Spieler ist »in Richtung 3rd Avenue davon gesprintet – dorthin, wo die Powerpille auf ihn wartet« (vgl. ebd.).

PacManhattan ist eine Erfindung von Frank Lantz und seinen Studenten an der Universität von New York. Die Live-Version des Spiels folgt im Wesentlichen ihrem Computervorbild, d.h. Ziel des Pac-Man-Spielers ist es, alle Punkte auf dem Spielfeld zu fressen, während die vier Geister versuchen, ihn zu stoppen. Weitere fünf Personen sitzen in der Kommandozentrale. Jeder von ihnen überwacht einen Feldspieler und steht mit diesem in ständigem Kontakt. In den Ecken des Spiel-Labyrinthes befinden sich Power-Pillen, die Pac Man für eine kurze Zeit unverwundbar machen und es ihm erlauben, die Geister zu fressen. Die Pillen existieren, ebenso wie die Punkte, natürlich nur virtuell und werden dem Spieler gut geschrieben, wenn er bestimmte Wegmarken passiert. Am Ende des Spiels errechnet das Programm die Punktezahl des Pac Man-Spielers.

»Das Ende kommt plötzlich. Der Geist »Pinky«, nach 43 Minuten Spielzeit körperlich völlig am Ende, hat sich erschöpft hinter ein Auto gehockt. Da trabt plötz-

lich der schweißnasse Pac Man geradewegs an ihrem Versteck vorbei. Mit einem lauten Schrei stürzt sie sich auf den völlig überraschten Spieler. Unter den Geister-Controllern in der Kommandozentrale bricht Jubel aus. Eine halbe Stunde später hetzt Pinky um den Washington Square – ganz originalgetreu mit einer roten Schleife am Pac-Man-Kostüm.« (Ebd.)



Parcours von PacManhattan, © area/code

PacManhattan ist eine sehr einfache Version eines sogenannten *Big Urban Games*. In komplexeren Varianten können tausend Leute und mehr antreten, werden Radiostationen, Zeitungen und Fernsehanstalten miteinbezogen, kann es um komplizierte Rätsel und vielschichtige Erzählungen gehen. In einem Interview sagt Lantz:

»The relationship between cities and games is complex and fascinating. There is a lot of interesting crossover between what architects, urban planners and game designers do – structuring experience through systems of geometry and space. We want to make games that flip players' perspectives and transform the physical space around us into a shared gameworld« (2004).

Es versteht sich von selbst, dass diese und andere Formen urbanen Spiels prädestinierte Untersuchungsobjekte für multimediale bzw. hybride Spielformen sind. Dabei ist es zweifellos nicht neu, dass innovative Technologien, insbesondere die Computertechnik, Gegenstand von Spieleidenschaften werden. Neu sind die Dimensionen, in denen gespielt wird, sowohl was die Zahl der Spieler als auch die Größe und Art des Spielfeldes betrifft. Das Zusammentreffen eines multilinearen *game space* mit dem urbanen Raum lässt die Stadt zu einer gigantischen Bühnenlandschaft werden, zu einem ausgeklügelten Hindernisparcours und vielfältig aktivierbaren Experimenta-
 lraum. Der Umdefinition des Stadtraums zum Spielfeld haftet dabei eine Geste des Anarchischen an. Die Überschreitung der Nutzungskonventionen kommt jedoch nicht als Avantgarde, sondern im Gewand einfachster und ältester Spielformen daher. Lantz und Slavin selbst erwähnen die Schnitzeljagd, Räuber und Gendarm, Live-Action Rollenspiele, Aufführungen historischer Schlachten und Ereignisse, Paintball-Spiele oder auch die Skater-Kultur. »Big Games«, schreiben sie auf ihrer Homepage, »are games, not academic exercises, not tech demos. They are life-size collaborative halluci-

nations.« *Big Games*, so wäre daran anzuschließen, vermitteln dementsprechend keine Inhalte, keinen Protest, keine Lebensempfehlungen. Sie halten lediglich intensivierte kollektive Wahrnehmungs- und Erfahrungsräume bereit, deren Reflektion jedem frei steht. In diesem Freiraum jedoch kann sich, aber muss sich nicht, eine der aufregendsten Erfahrungen ereignen, die man im Spiel machen kann: dass die Welt, für einen kurzen Moment zumindest, ver-rückt wird.

Mission 21st Street



Mission 21st. Street, © Jenny Marketou

Um eine Kombination aus Spiel, digitaler Netzwerktechnologie und multiperspektivischer Raumerfahrung, aber mit anderen Schwerpunkten, geht es auch in dem zweiten Beispiel, der Arbeit *Mission 21st Street* aus der Serie *Flying Spy Potatoes* von Jenny Marketou.

Die *Mission 21st Street* war ein sechswöchiges *Urban Game*, das 2005 auf der 21. Straße in Chelsea, New York gespielt wurde. Es bestand aus einer Installation dreier großer Videoscreens auf dem Fußboden der Eyebeam-Gallery und einem roten Heliumballon von 5 Fuß Durchmesser, den man für seine Mission ausleihen konnte. Es gab ein Spielbrett der 21. Straße sowie 40 Mappen, in denen jeweils eine sogenannte *Mission Card* und die Spielregeln enthalten waren.

Der rote Heliumballon enthielt eine Digitalkamera, die die Aktion aus luftiger Höhe filmte. Sie war an einen Transmitter angeschlossen, der das Geschehen *live* auf die Videoscreens in der Galerie übertrug – eine Art *Flying Cinema*. Die Regeln waren sehr einfach. Man lieh sich den Ballon aus und musste die auf der *Mission Card* beschriebene Aufgabe erfüllen. Eine Mission konnte z.B. lauten: »Exit Eyebeam. Cross the Street. The entrance of your destination is marked with a lamppost. Enter with caution through

the plastic curtain. Team up with a cab driver to reveal the ›Time Machine‹ hidden in ›Good Year‹ tires. Your mission apparatus must fly at low altitudes. You have 30 minutes to complete this mission.«

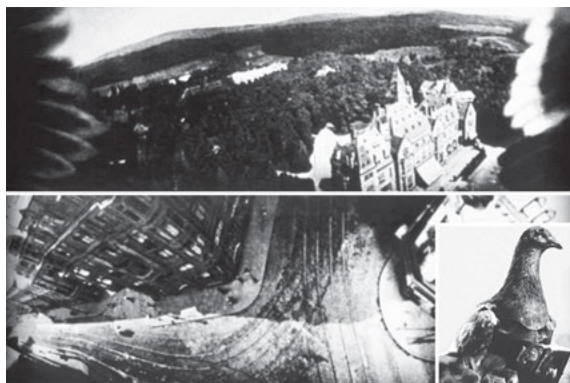
Jede Mission wurde nicht nur zeitgleich übertragen, sondern auch aufgezeichnet. Das Spiel war zu Ende, als alle Missionen erledigt und das Gelände der 21. Straße vollständig ›enthüllt‹ war. In 40 Missionen und ihrer ›Verfilmung‹ war eine polyperspektivische Repräsentation im Sinne einer kollektiven Geographie-in-Bewegung entstanden. Markteou nennt es ein »game of flying perspectives«.

Neben dem Angebot in der Galerie war vor allem das Geschehen auf der Straße zentral. Nicht nur die ›Superagenten‹, unterwegs in ihrer Mission, bestimmten das Spielgeschehen, sondern die gesamte Nachbarschaft des Chelsea-Viertels transformierte sich mit dem Flug des roten Ballons in einen ludisch motivierten Imaginationsraum. Ein wichtiger Teil des nachbarschaftlichen Engagements und damit des Spiels bestand in dem täglichen Vergnügen, den unterschiedlichsten Leuten bei ihrem Gang durch die Straßen zuzusehen, wie sie versuchten, bei Wind und Wetter den Ballon zu kontrollieren, unter Brücken hindurch, an Baustellengerümpel vorbei. Als *interactive networked environment* wurde Chelsea so für sechs Wochen zu einem urbanen Spielfeld, auf dem es um das Auskundschaften der ästhetischen wie affektiven Resonanzen räumlich-sozialer Beziehungen ging. In ihrem Resümee schreibt Jenny Marketou:

»I am especially interested in social networks and various modes of production in order to create visual experiences and new forms of representation [...]. In my public street games I am interested to create open fields of enactment, [...] participatory and performative situations and spectacles which [...] open up time and space for exploration and imagination.« (2006)

Urban Eyes

Das letzte Beispiel zeigt ein poetisch ambivalentes Zusammenspiel von digitaler Netzwerktechnologie und Videoüberwachungssystemen mit dem Leben von Londoner Großstadtauben. Überwachungskameras und Tauben haben gemein, dass sie das Bild jeder modernen Großstadtlanschaft prägen. Speziell in London ist das Kameranetz mittlerweile flächendeckend. In dem Projekt *Urban Eyes* von Marcus Kirsch und Jussi Ängeslevä, das im Juni 2006 von der *HTTP Gallery* in London präsentiert wurde, beginnt alles mit einem Päckchen Vogelfutter. Frisst die Taube von diesem Futter, löst sie bei ihrem Flug durch die Stadt in den Überwachungskameras, die sie passiert, einen Photomechanismus aus. Die Kameras wurden für das Projekt mit einem speziellen RFID-Lesegerät ausgestattet, so dass das Bild, welches die vorbei fliegende Taube verursacht, dem Käufer des Vogelfutters auf sein Mobiltelefon gesendet wird.



Luftaufnahmen von fotografierenden Tauben, 1903, © Jussi Ängeslevä

Einerseits werden so Impressionen einer Bewegung durch den städtischen Raum sichtbar, die dem flugunfähigen Stadtbewohner grundsätzlich unzugänglich sind. Durch die panoptische Position der Kameras erhält man Einblicke in Hinterhöfe und Wohnzimmer, die dem normalen Fußgänger verborgen bleiben. Die Flugbahn der Taube erweist sich hier als voyeuristische ›Choreographie‹ einer Enthüllung. Neben dem Ausspionieren des sonst Unzugänglichen und Versteckten wird jedoch gleichsam im Vertrauen ein neuer geteilter Lebensraum sichtbar: Denn Tauben haben einen Bewegungsradius von ca. einer Meile rund um ihr Nest. Man bewohnt also den gleichen Kiez. Der Benutzer hat so die Möglichkeit, den Flügen *seines* Vogels einige Tage lang zu folgen und aus dessen luftiger Perspektive einen gemeinsamen Nachbarschaftsraum zu reflektieren. Auf diese Weise verbinden sich bekannte visuelle Muster von Satelliten- und Überwachungsaufnahmen mit einer persönlichen Beziehung zu einem der ältesten Träger von Luftperspektiven, dem Vogel. Taubenraum, die Bildwelt der Kameras und der eigene Blick schieben sich dabei ineinander. Es entstehen explorative Wahrnehmungen, neue Aufmerksamkeit und assoziative Wissensqualitäten.

Interessant ist in diesem Zusammenhang die Frage, ob es dabei zu einer Um- oder Neubewertung des Systems von Überwachungskameras kommt. Transformiert dieses für den kurzen Moment, in dem das Tier vorbeifliegt, von einem Überwachungsdispositiv zum schwebenden Blick in die grenzenlose Freiheit des Fliegens? Das Auge des Vogels, der Traum vom Fliegen und das Moment des ganz Anderen gehen hier eine poetische Verbindung ein, die die Vorstellung urbaner Bewegungsräume modifiziert. In der Verfremdung der eigenen Wahrnehmung des Bekannten ziehen neue Reibungs- und Assoziationsfiguren in die gewohnten Reflektionsfelder ein. Es ist ein Spiel mit einem offenen Geheimnis, die Teilhabe an den Flugbahnen einer Taube, *meiner* Taube, die mir unsichtbar Luftbotschaften zusendet, rätselhafte Koordinaten, die nichts bedeuten und doch auch wieder nicht Nichts. Unmerklich gleitet man so auf die Kehrseite der Verbindung von Taubenflug,

Kamera und dem Transport verborgener Ansichten. Denn die Ausrüstung von Tauben mit geheimen Botschaften und seit dem frühen 20. Jahrhundert auch mit Kameras ist ein altes Sujet militärischer Spionage. Löst die vorbei fliegende Taube den Kameramechanismus des Überwachungssystems aus, geht sie eine intensivierte Beziehung zum Diskurs globaler Geheimdienste und ihren totalitär angelegten Informationssystemen ein.

Kirsch und Ängeslevä selbst scheinen die Frage offen zu lassen. Während in ihrem Internet-Auftritt das bekannte Photo einer Taube des Bayerischen Taubenkorps mit Kamera aus dem Jahr 1903 zu sehen ist, orientiert sich ihre Projektbeschreibung eher an einem poetisch-subversiven Naturdiskurs, der nach neuen Perspektiven und Gestaltungsoptionen im Bekannten sucht. Sie schreiben:

»Pigeons become maverick messengers in the information super-highway, fusing feral and digital networks. [...] Being one of the last remaining signs of nature in a metropolis such as London, the urban pigeon population represents a network of ever-changing patterns more complex than anything ever produced by a machine. [...] *Urban Eyes* enlists our feathered neighbours to establish a connection between the bird-eyes view of the city as now distributed by Google Earth and our terrestrial experience.«

Möglicherweise lassen sich beide Perspektiven auch nicht eindeutig trennen. Anekdotisch könnte man dazu anmerken, dass die Bayerischen Taubenphotographen ihren größten Auftritt vielleicht nicht dem Spionagewesen, sondern der modernen Massenkultur verdankten. Auf der Internationalen Photographie Ausstellung in Dresden 1909 waren sie *die* Sensation und ihre Bilder wanderten zu tausenden als Postkarten mit schönen Grüßen in alle Welt.

Resümee

In den vorgestellten Beispielen ging es auf drei ganz unterschiedliche Arten und Weisen darum, eigene, neue, subversive, alternative Umgangsformen mit bestehenden bzw. sich aktuell neu formierenden Machtdispositiven und Wissensformationen zu entwickeln. Ganz vorn auf der Agenda stehen die Exploration mobiler ubiquitärer Netzwerktechnologie, die Gestaltung von Öffentlichkeit und urbanem Raum, die Frage nach sozialen Interaktionsformen, Repräsentationsmodi und performativen Optionen. In drei ästhetisch sehr verschiedenen Herangehensweisen wurde die Frage gestellt, wie sich aus neuen Medien und digitaler Technologie kritische, radikale und gleichsam unterhaltsame oder eventuell sogar mitreißende Spielangebote gestalten lassen, in denen neue soziale wie ästhetische Imaginationen verhandelt werden können. Mit der Einladung zum Spiel sind jeweils ludische Choreographien verbunden, die zu einer anderen Art, sich im städtischen Raum zu bewegen, auffordern.

Der eigene körperliche Einsatz ist dabei unverzichtbar. Dies ist eine be-

merkwürdige Präferenz, als alle drei Spielarrangements mit Phänomenen technischer Vernetzung spielen, die in Gestalt des weltumspannenden Internet einen raumlosen Raum der Instantialität und Dislokation der Information geschaffen hat. Die Lauf-, Flug- und Wanderungsbewegungen der Spieler und Tauben jedoch führen die Dimensionen von Raum und Zeit wieder ein und demonstrieren, »dass alle noch so perfekt entwickelten Medien nicht überspringen können, dass Kommunikation zuletzt immer solche von organischen Lebewesen ist, die der Zeit und dem Raum unterworfen bleiben« (Böhme 1999: 58). Oder anders gesagt, bei aller notwendigen, wichtigen und richtigen Beschreibung der allgegenwärtigen Technisierung der menschlichen Wahrnehmung ist es unerlässlich zu berücksichtigen, »dass man, um wahrzunehmen, auch da sein muss, leiblich anwesend« (Böhme 2004: 93).

Kirsch und Ängeslevä beziehen sich in ihrer Arbeit übrigens explizit auf die Situationisten. Vorbild für ihre Arbeit seien insbesondere die psychogeographischen Erkundungen Guy Debords von Paris gewesen. Auf die Situationisten berufen sich heute fast alle, die im Bereich der *Network Based Performances* arbeiten. Ebenso oft fallen die Namen Fluxus, Dada, Happenings, Performance-Kunst, John Cage und Nam June Paik. Man mag dies als nicht besonders originell einschätzen. Andererseits ließe sich diese Konjunktur auch dahin gehend interpretieren, dass Ideen aus der Kunst der 50er, 60er und 70er Jahre heute offenbar eine besondere Popularität zukommt. Positiv gewendet könnte man dann sogar von einem frischen Blick auf bekannte Themen sprechen, von neuen medialen Aktualisierungen eines ästhetischen Anliegens, das offenbar schon seit geraumer Zeit virulent ist. Neu an den eben beschriebenen Medienensembles scheinen mir dabei ihre Kontextualisierungen bzw. Selbstpositionierungen zu sein. Anders als ihre künstlerischen Vorbilder kommen diese *Network Based Performances* ohne revolutionären Gestus aus, sondern im Gegenteil betont leicht daher, angesiedelt irgendwo zwischen *high art* und *low entertainment*. Keines der Projekte arbeitet sich dezidiert an Grenzziehungen ab, seien diese zwischen Kunst und Leben, Kunst und Nicht-Kunst, Theorie oder Praxis, Kritik oder Affirmation. Sie bewahren vielmehr eine Zwischenlage, die ihnen der Modus des Spiels sichert. Als ästhetische Einstellungsweise wird das Spiel hier gerade nicht als utopisches Reich Schillerscher Freiheit ausdefiniert, sondern als offene epistemologische Qualität, die den medialen Eigenschaften des Spiels zur Organisation des Abstrakten geschuldet ist. Es sind einfachste Spiele, die gespielt werden, einfachste Verbindungen von Spieler und Spielgegenstand, die dennoch das Potential des Spiels als Konvergenz von gesteigertem Erleben und ästhetischer Produktivität greifbar machen. Dabei werden Experimentalformen zu Verfügung gestellt, in denen kulturelle Spannungen Verfahrensweisen finden können. Die ästhetische Formproduktion des Spiels bietet nicht nur Vergnügen und Genuss, sondern Methoden des In-Bewegung- bzw. In-Beziehung-Setzens. Es handelt sich um ein besonderes Potential der Übergänglichkeit, eine Möglichkeit, sich auf das Nicht-Identische einzulassen. Jedes Experimentieren und Partizipieren kann von hier seinen Ausgang nehmen.

Literatur

- Adamowsky, Natascha (2000): *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt a.M.: Campus.
- Dies. (2003): »Smarte Götter und magische Maschinen – zur Virulenz vor-moderner Argumentationsmuster in Ubiquitous-computing-Visionen«. In: Friedemann Mattern (Hg.), *Total vernetzt. Szenarien einer informatisierten Welt*, Berlin, Heidelberg: Springer, S. 231-248.
- Dies. (2005): »Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet.« Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis, Bielefeld: transcript Verlag.
- Böhme, Gernot (2004): »Die Wirklichkeit der Bilder«. In: Christian Filk, Michael Lommel, Mike Sandbothe (Hg.), *Media Synaesthetics. Konturen einer physiologischen Medienästhetik*, Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 84-94.
- Böhme, Hartmut (1999): »Die Tauben und die Medien. Kulturgeschichtliches zum Projekt »Capire al Volo« von Pia Gazzola«. In: Pia Gazzola, *capire al volo/im flug verstehen*, Mailand: Mazzotta Verlag, S. 46-59.
- Ders. (2003): »Netzwerke: Zur Theorie und Geschichte einer Konstruktion«. *Zeitschrift für Germanistik* 3, S. 35-39.
- Claesens, Dieter (1980): *Das Konkrete und das Abstrakte. Soziologische Skizzen zur Anthropologie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Gumbrecht, Hans Ulrich (1998): »Die Schönheit des Mannschaftssports: American Football – im Stadion und im Fernsehen«. In: Gianni Vattimo, Wolfgang Welsch (Hg.), *Medien-Welten-Wirklichkeiten*, München: Fink, S. 201-228.
- Haag-Wackernagel, Daniel (1998): *Die Taube. Vom heiligen Vogel der Liebesgöttin zur Strassentaube*, Basel: Schwabe Verlag.
- Hillenbrand, Thomas (2004): »Geisterstunde in Manhattan«. In: *Spiegel-online*, Games Corner; www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/o,1418,299327,00.html.
- Hoffmann, Hilmar (1963): *Tauben reisende Boten. Kulturgeschichte und Sport der Brieftaube*, Duisburg: Carl Lange Verlag.
- Kirsch, Marcus; Ängeslävä, Jussi: angesleva.iki.fi/projects/urban_eyes/main.html
- Lantz, Frank (2004): Big Reality: »A Chat with »Big Game« Designer Frank Lantz«. In: *Gamasutra*, Interview von Bonnie Ruberg. www.gamasutra.com/features/20060810/ruberg_01.shtml.
- Lantz, Fred/Slavin, Kevin: www.playarea.com
- Marketou, Jenny: www.jennymarketou.com
- Plessner, Helmut (1941): *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens*, München: Leo Lehen.
- Rheinberger, Hans-Jörg (2001): *Experimentalsysteme und epistemische Dinge*, Göttingen: Wallstein.
- Schechner, Richard (1981): »Performers and Spectators – Transported and Transformed«. *Kenyon Review* Bd. III, Nr. 4, S. 83-113.
- Ders. (1988): »Playing«. *Play & Culture* Nr. 1, S. 3-19.

- Schwartzman, Helen B. (1978): *Transformations. The Anthropology of Children's Play*, New York/London: Plenum Press.
- Turner, Victor (1974): »Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual«. In: *Rice Studies* Vol. 60, Nr. 3, S. 53-92.
- Ders. (1983): »Play and Drama: The Horns of a Dilemma«. In: Frank E. Manning (Hg.), *The World of Play. Proceedings of the 7th Annual Meeting of The Association of the Anthropological Study of Play*, West Point: Leisure Press, S. 217-224.