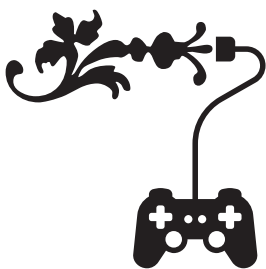


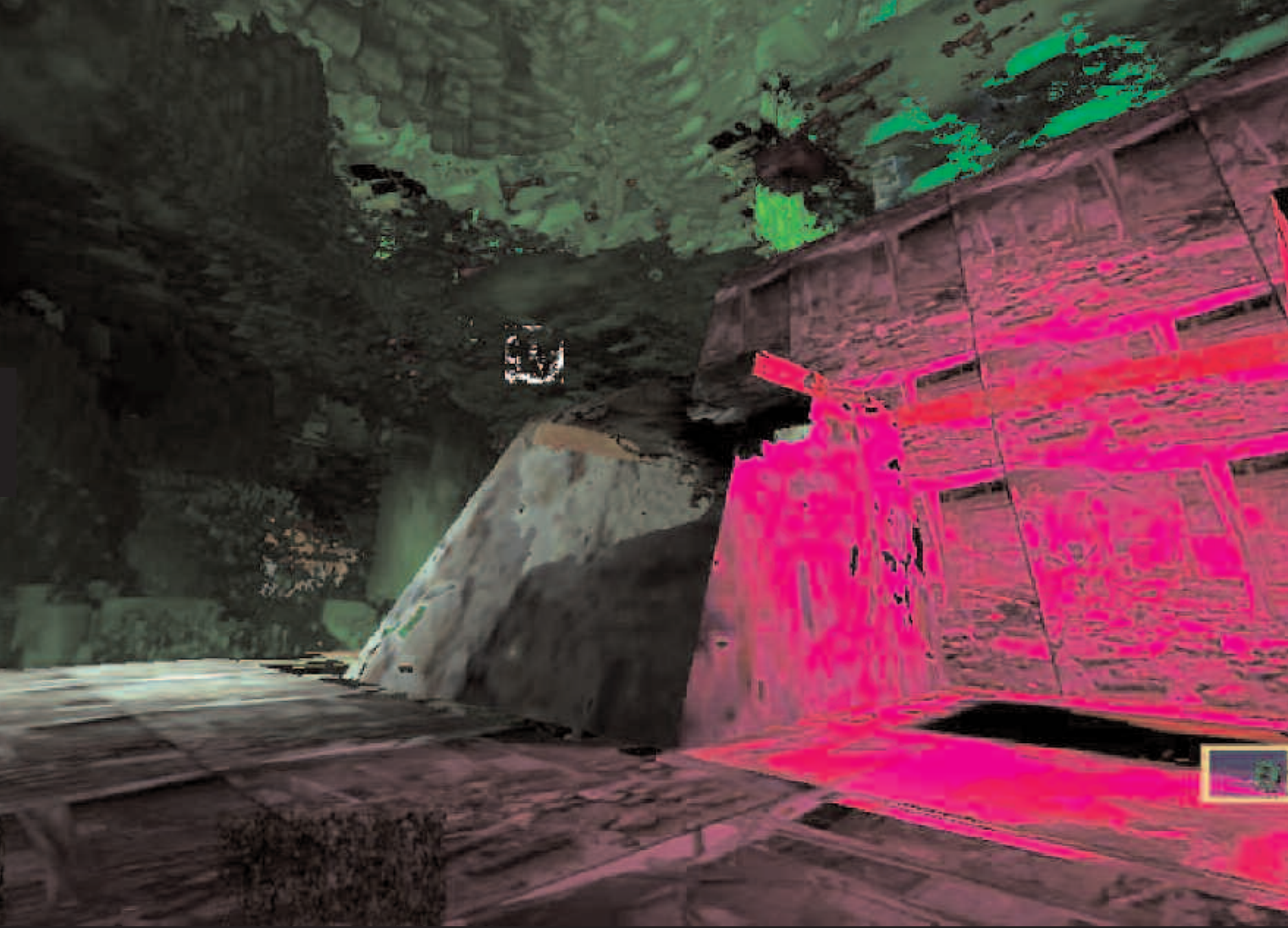
WENN DAS SPTEL KUNST WIRD

HEISST DAS »GAME ART«. DAS GENRE WIRD IM NORMALEN KUNSTBETRIEB OFT BELÄCHELT UND UNTERBEWERTET, SPIELT JEDOCH EINE IMMER WICHTIGERE ROLLE BEI INTERAKTIVEN KUNSTPROJEKTEN UND GENIESST GERADE BEI JUNGEN KÜNSTLERN UND INDEPENDENT-GALERIEN EINEN GROSSEN STELLENWERT. EIN STREIFZUG DURCH DIE WELT DER »GAME ART«.

Autorenzeile noch einsetzen und Foto-Credit!!!!



Kunst oder was? Der Brite Tom Betts manipuliert unter seinem Pseudonym »Nullpointer« die Grafik-Engines bekannter Ego-Shooter und verwandelt ihre Architektur in Räume mit freien Elementen und fließende Farbflächen wie hier in seiner Installation »PeaceKeeper«, die 2003 im Rahmen des »Radiator Festival« in der Surface Gallery (Nottingham) präsentiert wurde.





Die Arbeiten von Oliver Raszewski (1966) mit Motiven aus Computerspielen und Virtual Reality polarisieren. Der Nicht-Gamer sieht die Kunst auch als Katalysator, um ein Andersherumdenken bei Games auszulösen.

Eigentlich ist es wie immer: Die Waffe im Anschlag, bahnt man sich seinen Weg durch Gänge und Säle, über Treppen und Hindernisse, stets auf der Lauer nach dem Feind – ganz so, wie es immer schon war, wenn man an der Spielkonsole Jagd macht auf Mitspieler und Monster. Doch diesmal ist alles anders: die Flächen lösen sich auf in einem zersplitterten Kaleidoskop aus wildern Mustern. Objekte sind fremd und ungreifbar, Regeln und Spielgesetze kaum zu erkennen – in einer bizarren Umgebung, die ständig in Bewegung zu sein scheint. Wir befinden uns in der fantastischen Welt des Kunstspiels »QQQ« – ein Ego-Shooter, der seine eigene Architektur durchbricht. Dieser Raum ist nicht mehr zu erobern. Der Brite Tom Betts manipuliert unter seinem Pseudonym »Nullpointer« die Grafik-Engines bekannter Ego-Shooter und verwandelt ihre Architek-



Im November 2007 verwandelte das Kunstprojekt »Nordlicht Blitz Play« das norwegische Bergen in ein leuchtendes Spielfeld. Die Teilnehmer suchten mit geflashten Nintendo-DS nach WiFi-Zonen und definieren dabei die Spielzonen. www.ludic-society.net/blitz/

tur in Räume mit freien Elementen und fließende Farbflächen. Seine Quake-Modifikation »QQQ« (2002) macht aus einer konkreten Spielwelt, in der das Ziel vorgegeben war, möglichst viele Gegner zu überwinden, ein surreales Traumbild, dem man sich ausliefern muss, weil es kaum möglich ist, seine Regeln zu beherrschen. »Ich wollte dieses Spiel in etwas Abstraktes und Schönes verwandeln«, sagt der 34-Jährige über seine Arbeit, »und die Spieler werden zum Akteur in einem Kunstwerk.« Dass das Computerspiel Gegenstand der Kunst geworden ist, steht außer Frage, denn längst haben Computerspielbilder und Konventionen Eingang in unser kollektives Gedächtnis gefunden: Lara Croft, Pacman, Pong oder das Prinzip des Ego-Shooters sind auch bei jenen bekannt, die diese Spiele selten oder nie vor sich auf dem Bildschirm hatten. Es überrascht als kaum, dass die Symbolik des Computerspiels nicht nur in Design und Werbung, sondern immer häufiger auch von Künstlern verarbeitet wird: sei es in den Gemälden von Milton Manetas und Michael Majerus oder in den Installationen des 24-jährigen Frankfurters Jörg Eibels Häuser der die Ikonographie von Computerspiel und Manga künstlerisch bearbeitet und verfremdet. Die künstlerische Auseinandersetzung mit Computerspielen geht allerdings weit über das bloße Zitieren ihrer bunten Bilder hinaus, weil das Computer-

Das »Nybble-Engineering« von Margarethe Jahrmann (siehe Seite 17) ist eine künstlerische Programmiermethode. Daraus werden AV-Produkte generiert, sogenannte Nybble-Engine-Movies, die strukturell interaktive Echtzeit-Netzwerkfilme sind. www.climax.at/nybble-engine/

spiel durch die Aneignung der Spielarchitektur im künstlerischen Kontext inzwischen selbst zu einem Medium der Kunst geworden ist. Künstler machen Spiele, manipulieren bekannte Spieltitle und machen sie zum Träger ihrer künstlerischen Arbeit. Vor allem 3D-Engines sind wunderbar geeignet, um phantastische oder überraschende Umgebungen zu erfinden. Daher werden vor allem Ego-Shooter umprogrammiert – so weit, bis man die Arena nicht mehr betritt, um Monster zu töten, sondern um eine ästhetische oder künstlerische Erfahrung zu ma-



Bei der Kunstinstitution »Jumping Rope« von Daphna Talithman (XX) können Spieler ihre Geschicklichkeit beim virtuellen Seilspringen testen. Erfolg oder Misserfolg werden von zwei digitalen Mitspielern kommentiert. Sie sind Auslöser für weitere Reaktionen der Figuren auf die Aktionen der Besucher.



Hier fehlt doch was? Richtig! Der New Yorker Künstler Cory Arcangel (30) veränderte für seine Arbeiten unter anderem nur ein paar Bits im Code von Spielen wie »Super Mario« und irritiert damit den Betrachter. Seine Arbeiten werden bereits im Museum of Modern Art und Guggenheim Museum New York ausgestellt.

chen. Die Niederländerin Joan Heemskerk und der Belgier Dirk Paesmans etwa experimentierten als Künstlerduo »Jodi« seit Mitte der Neunziger Jahre mit den Konventionen von Internet, Computern und Videospielen. Sie brechen beispielsweise die Architekturen von Spielen wie »Wolfenstein 3D« (SOD, 2002) auf und setzen sie neu zusammen. Die Dekonstruktion dieser Spiele lässt die Erwartungen des Betrachters jedoch ins Leere laufen, denn mit den Regeln die er sonst via Computerspielen verinnerlicht hat, kommt er hier nicht weiter, weil die Kunstspiele ihren eigenen Regeln gehorchen.

KUNSTVOLLER

TOD

Spiele können zu Kunst werden – oder ein Werkzeug sein, um Kunst herzustellen. Die Britin Alison Mealey (XX) produziert Bilder mit einer eigenen Modifikation des Ego-Shooters »Unreal Tournament«: Dazu lässt sie virtuelle Spieler (»bots«) gegeneinander spielen und nutzt dann die Spieldaten für ihre Bildern (siehe Foto). Ihre »Unrealart« entsteht, wenn die Künstliche Intelligenz des Spiels gegen sich selbst spielt. »Das Bild ergibt sich aus den Positionen der Spielfiguren«, erklärt Mealey. Bewegungen werden als Linien auf die Leinwand gebracht, der Tod eines Spielers löst Farbänderungen aus. »Ich wollte etwas Schönes schaffen – aus etwas, das kaum mit Schönheit in Verbindung gebracht bringt«. www.unrealart.co.uk





Der Künstler Brody Condon verwandelt Gemäldeklassiker wie etwa »Die Taufe Christi« (um 1505, siehe rechts) von flämischen Meistern wie Gerard David mit Hilfe von Computerspielen und zieht damit überraschende Parallelen zwischen der Ikonographie alter Meister und den quasi-religiösen Fantasiewelten der Virtual Reality. www.tmpspace.com



Die Installation »Tft Tennis v180°« (2004) von Dirk Eijbsbouts im Rahmen der Ausstellung »pong.mythos« (2006 auf der Games Convention) brachte das Ur-Computerspiel »Pong« wieder in den Realraum zurück. Anders als bei Computerspielen, lässt Eijbsbouts nicht das Spielfeld »hinter« dem Bildschirm vorbeiziehen, sondern fordert im Gegenteil den Spieler auf, den Bildschirm um das Spielfeld zu bewegen. Dieses wird vom Computer als 3D-Raum simuliert.

Diese Beispiele zeigen: Game Art ist in vielen Fällen eine Form der Metakunst (Meta [griech.] = über). »Es sind Spiele über Spiel«, so Tilman Baumgärtel, Kurator der Ausstellung »games. Computerspiele von KünstlerInnen«, die 2003 in Dortmund gezeigt wurde. »Die Künstler arbeiten auf diesem Feld nicht um sich auszudrücken. Sie manipulieren Systeme mit dem Ziel, deren Eigenschaften klarer hervor treten zu lassen.« Manchmal gelingt ihnen das mit ganz einfachen Mitteln. Cory Arcangel etwa veränderte nur ein paar Bits im Gamboy-Code für sein irritierendes »Super Slow Tetris« (2004), und Milton Manetas machte sich für »Miracle« (1996) den Software-Fehler eines Flugsimulators zunutze: weil es nicht untergehen kann, gleitet das Flugzeug endlos übers Wasser wie in einem biblischen Szenario. Game Art steht damit auch in der Tradition der Maschinenskulpturen von Jean Tinguely oder der Videoarbeiten von Nam June Paik: »Medien und Technologie haben eine erstaunliche Selbstverständlichkeit. Sie werden unhinterfragt akzeptiert«, so Baumgärtel weiter. »Kaum jemand fragt, warum man beim Computerspiel eigentlich immer nur spielt, um zu gewinnen. Man könnte ja auch spielen, um es zum Absturz zu bringen. Das produziert manchmal fantastische visuelle Ergebnisse.«

Planvolles Manipulieren setzt allerdings viel Wissen voraus. Ein hauptberuflicher Künstler wie Eddo Stern (siehe Interview Seite 20) hat Mathematik studiert und Hardware-Schnittstellen für die Industrie

entwickelt, bevor er in Los Angeles das Kreativ-Kollektiv »C-Level« ins Leben rief. »Computerspiele sind ein komplexes Medium«, sagt Stern. »Wenn man eine verrückte Idee hat, kann man sie nicht einfach mal schnell umsetzen, weil fast immer eine ganze Software neu programmiert werden muss.« Kein Wunder also, dass das Aufbrechen etablierter Spielsysteme vor allem ein Anliegen jener Künstler ist, die ihre Wurzeln in den Hacker- und Netz-Subkulturen der 80er- und 90er-Jahre haben. Inzwischen findet allerdings auch eine jüngere Generation von Künstlern zum Computerspiel, die eher aus traditionellen Kunstkontexten stammt. Sie thematisieren nicht mehr das Medium selbst. Für diese Game Artists gewinnt etwas anderes wesentliche Bedeutung: nämlich die Interaktivität!

Schon seit geraumer Zeit wenden sich viele Künstler der performativen und interaktiven Kunst zu – Kunst also, die den Betrachter zum Teilnehmer oder Ausführenden des Werkes macht. Game Art fügt dieser Spielart von Kunst eine neue Facette hinzu, denn sie ist nicht einfach nur interaktiv, sondern beruht auf der Logik des Spielens – dem ludischen Prinzip. Künstler, die sich mit diesen Aspekt des Computerspiels beschäftigen, setzen daher die Konventionen des Spiels nicht außer Kraft, wie das bei Nullpointer, Jodi oder C-Level zu beobachten ist. Im Gegenteil: Sie benutzen sie, um die Suggestivität ihrer Arbeit zu erhöhen. »Game Art

DIE

NEUEN

PICTASSOS

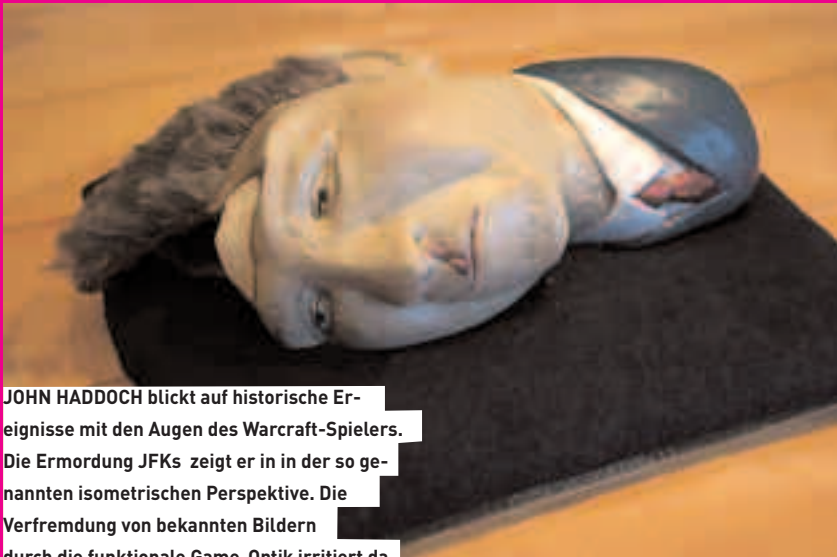
KÜNSTLER, DIE SICH MIT GAME ART BESCHÄFTIGEN SIND IN DER REGEL UNBEKANNT, DAMIT SIE WISSEN, WER DEN KUNSTBETRIEB DUCH AKTIONEN AUFMISCHT, STELLEN WIR FÜNF AKTEURE VOR.



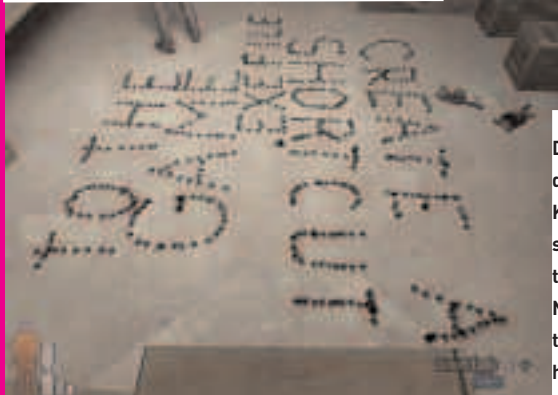
MARGARETE JAHRMANN ist Professorin für Game Design an der Kunsthochschule Zürich. Gemeinsam mit Max Moswitzer und der »Ludic Society« betreibt sie die Entwicklung der künstlerische Forschungsdisziplin der »Ludistik«. <http://www.climax.at>



JIM ANDREWS bezeichnet sich selbst als »Visual Poet«. Er ist bekannt für seine Experimente mit konkreter Poesie in digitalen Medien. Für »Arteroids« verwandelte er den berühmten Arkade-Klassiker in ein literarisches Computerspiel, indem er die Schriftzeichen zum graphischen Ereignis macht. <http://vispo.com/>



JOHN HADDOCH blickt auf historische Ereignisse mit den Augen des Warcraft-Spielers. Die Ermordung JFKs zeigt er in in der so genannten isometrischen Perspektive. Die Verfremdung von bekannten Bildern durch die funktionale Game-Optik irritiert dabei den Beobachter. <http://www.whitelead.com>



BRODY CONCON spielt mit allen Sujets des Computerspiels (siehe auch linke Seite oben). Er modifiziert Spiele und führt damit die Konventionen des Spiels ad absurdum. Außerdem entwirft er Installationen, etwa 1:1-Carbonmodelle von PS-Boliden aus der Rennspielen wie »Need for Speed«.

Die Niederländerin Joan Heemskerk und der Belgier Dirk Paesmans arbeiten als Künstlerduo JODI seit 1994 zusammen. Sie sind Pioniere der Netz- und Computerkunst: Ihre Werke aus den Neunzigern gehören zu den bekanntesten Werken der Digitalen Kunst. <http://maxpayneheatonly.jodi.org/>

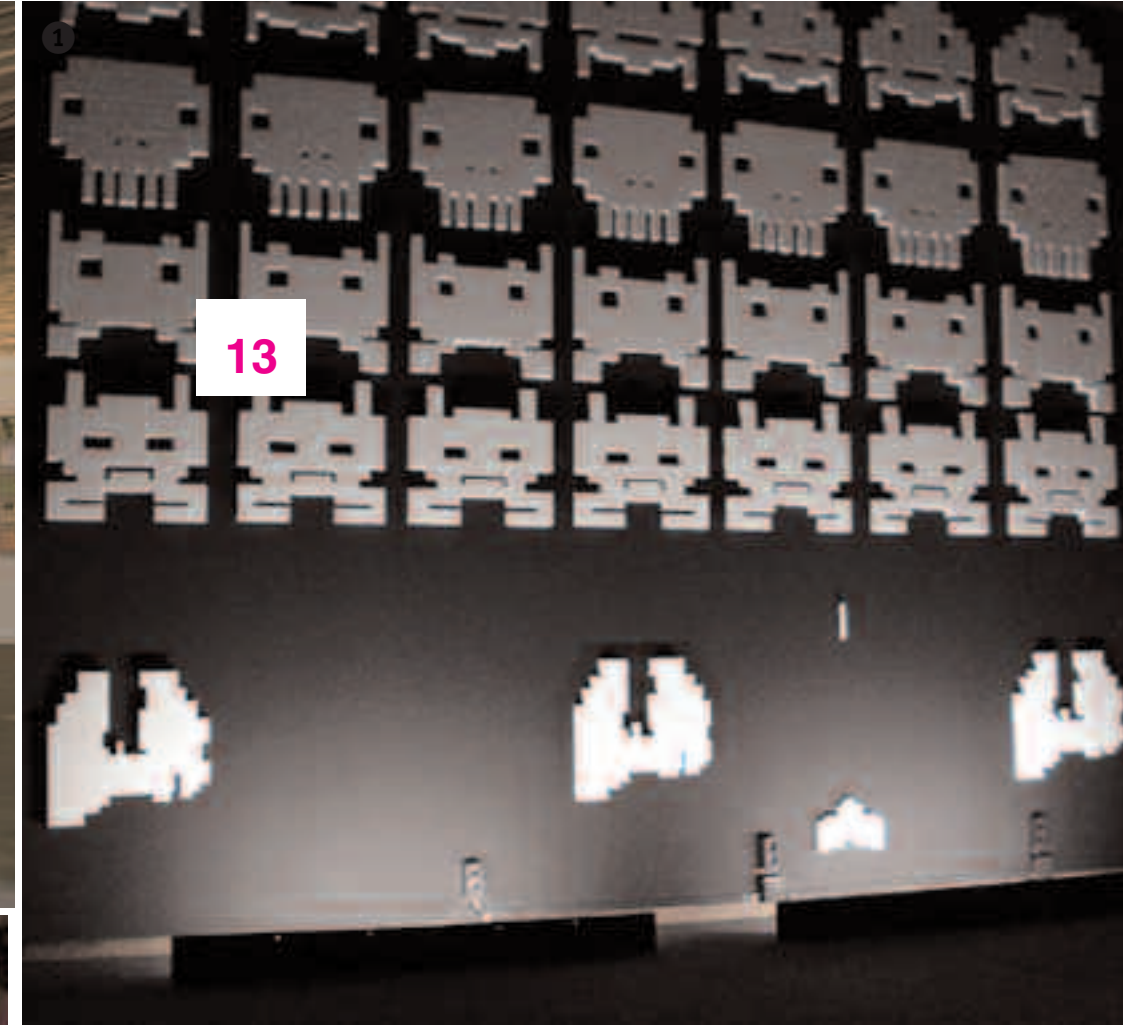
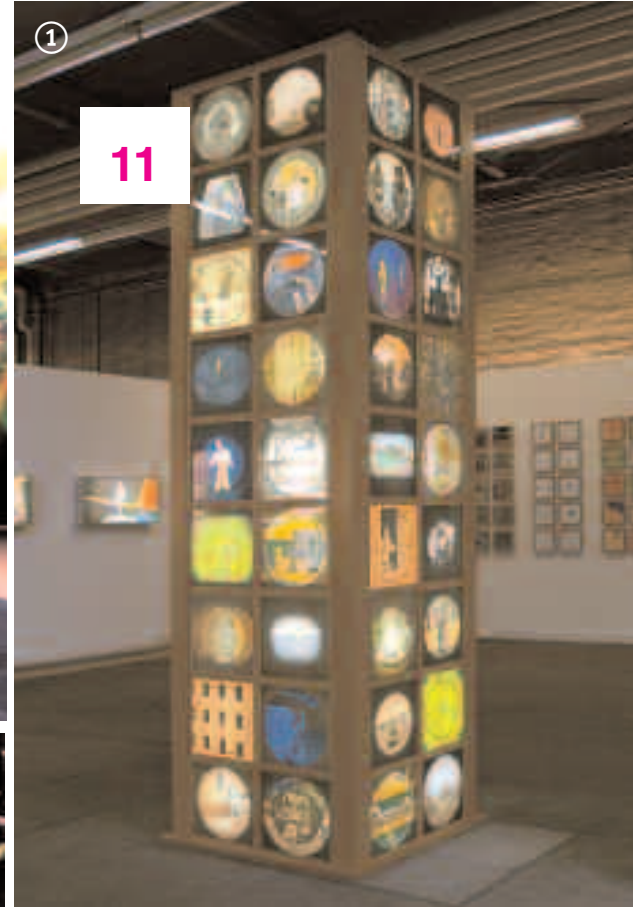
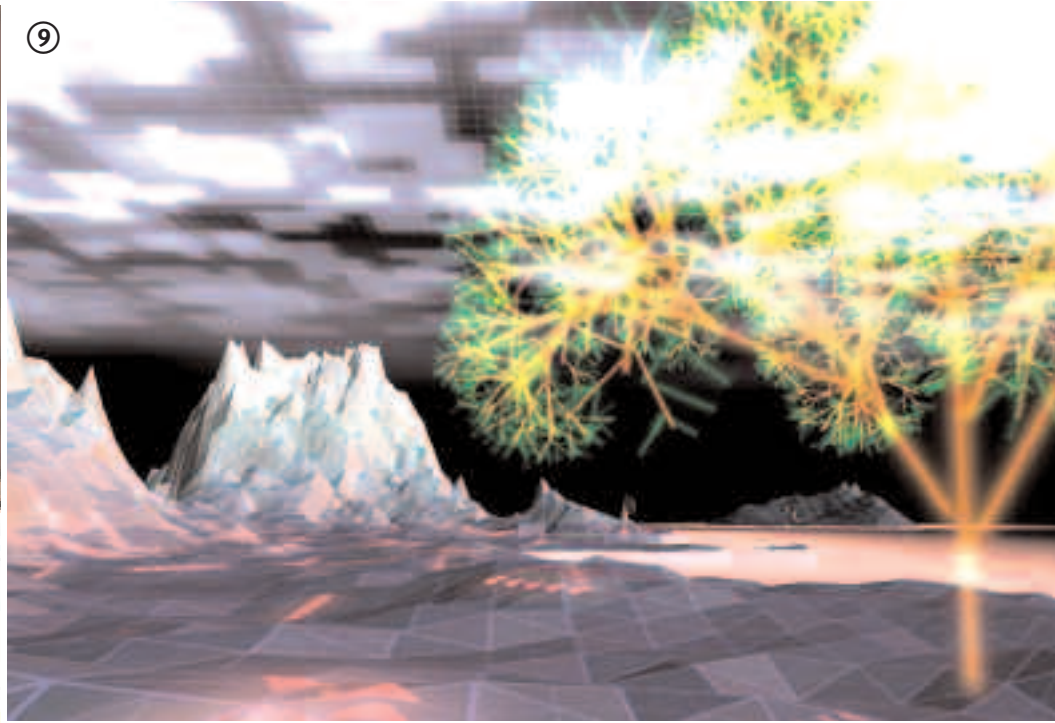
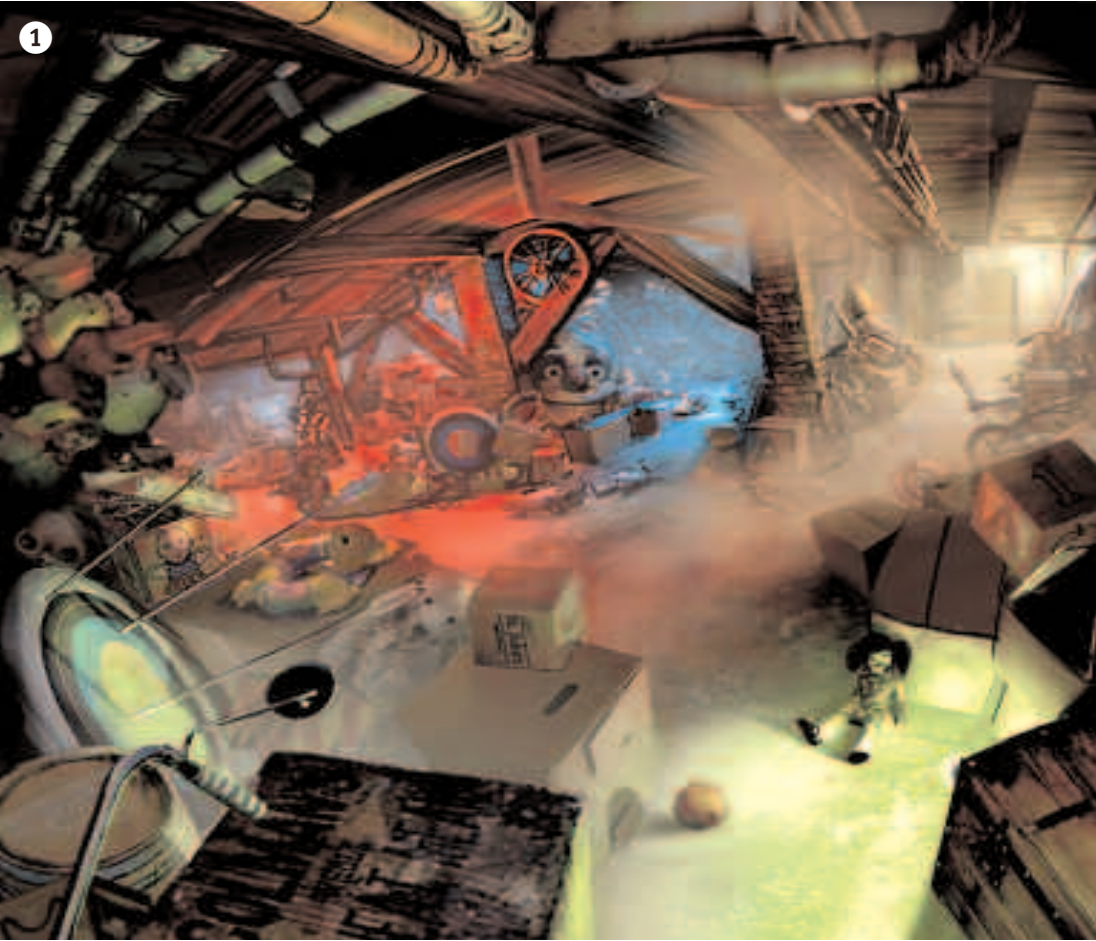
16/17_FOKUS



Unten: Das »Nybble-Engineering« braucht bestehendes Material, worauf es angewendet werden kann. Die Bilder, die entstehen sind verfremdete Real-Time-Tools von Ego-Shootern, die sowohl mit ihren 3D-Oberflächen als auch ihren replizierenden Programmkomponenten eine technisch-künstlerische Herausforderung darstellen.

Rechts: Der Frankfurter Künstler Jörg Eibelshäuser (27) greift neben Computerspielen auf ein Medium zurück, das in einer langen japanischen Tradition steht: Das Manga.





ÜBERRASCHENDE EIN- UND AUSBLICKE: DAS IST GAME ART!
Spiel und Kunst nähern sich immer mehr an, und ähnlich wie in der Filmindustrie könnte sich auch hier ein »Indie«-Sektor herausbilden, der unabhängig ist, aber in einem fruchtbaren Austausch steht mit der Produktion reiner Unterhaltungstitel. Die visuelle Schöpfungskraft vieler Spielentwickler demonstriert die Ausstellung »Into the Pixel« in Los Angeles: einmal im Jahr werden Bilder aus Computerspielen als gerahmte Drucke präsentiert und in den Kunstkontext überführt. Siehe auch: www.intothepixel.com.

1. MONSTER HOUSE TOY ROOM (2006)
Game Art von Donald Caron aus dem Computerspiel »Monster House« (THQ)

2. RUE PACHINKO (2007)
Game Art von Renaud Bec aus dem Computerspiel »Red Steel« (Ubisoft)

3. THE SPHERE (2006)
Game Art von Ashley Welch aus dem Computerspiel »Prey« (Human Head Studios)

4. VINEGAR HILL (2005)
Game Art von Tyler West aus dem Computerspiel »Der Pate« (Electronic Arts)

5. IN THE GARDEN OF EVA (2006)
Game Art von Yuji Shinkawa aus dem Computerspiel »Metal Gear Solid 3: Subsistence« (Konami Digital Entertainment)

6. YOU KNOW YOU'VE GOT A BAD HABIT, YOU BREATHE (2001)
Die Werke des Luxemburger Künstlers Michel Majerus (1967–2002) irritieren die Betrachter, denn sie hatten stets eine enge Beziehung zu elektronischen Medien hat. In seinen monumentalen Installationen lassen sich daher immer wieder Figuren aus klassischen Videospiele und Comics entdecken.

7. EREGION ORC (2006)
Game Art von Veronique Garcia aus dem Computerspiel »Der Herr Der Ringe: Das dritte Zeitalter« (Electronic Arts)

8. THE BOY WHO WENT FORTH TO LEARN WHAT FEAR WAS (2007)
Game Art von Lin Ran aus dem Computerspiel »American McGee's Grimm« (Spicy Horse Games)

9. VIEW OVER THE PIXEL OCEAN (2007)
Game Art von Chris Delay und Andrew Bainbridge aus dem Computerspiel »Darwinia«

10. PERSIAN EMISSARIES (2007)
Game Art von Tomm Coker, Eric Nguyen, Maziar Golestanehzadeh aus dem Computerspiel »300: March to Glory« (WBIE)

11. BUDDHA (2007)
Videospielszenen und Sequenzen von Oliver Raszwewski, Tinte auf Folie/Leuchtoobjekt, präsentiert auf dem »4. Berliner Kunstsalon«. Um möglichen Interessenten eine ungefähre Ahnung vom Preis zu geben: Der interessante Kunsturm ist ab 24.000 Euro zu haben, kleinere Formate beginnen bei 2.200 Euro. Weitere Infos: www.raszewski.de und www.netzwerk-offenbach.net/

12. YELLOW ROOM (2005)
Game Art von Stephan Martinieri aus dem Computerspiel »Uru, the Path of the Shell« (Cyan Worlds)

13. SPACE INVADERS (2007)
Installationsansicht von Styroporfiguren auf schwarzer Wand, 6 x 7 Meter von Jörg Eibelshäuser. Der Meisterschüler von Prof. Thomas Bayrle widmet sich dem Thema der japanischen Mangas, seine Bilder sind Ausdruck des Lebensgefühls der Generation des Künstlers. Der Werdegang des 27-Jährigen ist nicht klassisch. Als Sprayer oft von der Polizei eingekassiert schaffte er den Sprung in die Kunsthochschule Städel.

14. GUCCI GIRLS (2006)
Arbeiten auf Leinwand von Oliver Raszwewski aus der Serie »Screens«. Auf die Frage wie Besucher auf die Arbeiten reagieren antwortet Raszwewski »Die Arbeiten polarisieren. Die meisten sind fasziniert, manche abgeschreckt. Es gibt Reaktionen von »eigentlich komisch das ich so etwas hier zum ersten mal in einer Kunst-Ausstellung sehe« von Leuten die diese Bildwelten noch nie gesehen haben und fragen woher das kommt bis zu Gamern die rätseln von welchen Games die Bilder inspiriert sind.«

15. DEFEATED DRAGON (2007)
Game Art von Daniel Docu aus dem Computerspiel »Guild Wars« (Arenanet)

16. KIRBY-FUL COLOR (2005)
Game Arts Ölgemälde von Tomomi Minami und Tomoko Kitada aus dem Computerspiel »Kirby: Canvas Curse« (Nintendo)

17. NEED FOR SPEED »CARGO CULT« (2005)
Polyethuran-Modell der 3D-Simulation eines Lamborghini aus dem Electronic-Arts-Rennspiel »Need for Speed« von Brody Condon.

UND DAS SOLL

KUNST SEIN?

OH JA! DENN NOCH NIE WAR SO VIE GAME ART IM KUNSTBETRIEB WIE HEUTE. GLAUBEN SIE NICHT? BLÄTTERN SIE UM UND BESUCHEN SIE DIE GAME-ART-GALERIE DES »EA-MAGAZINS«. VIEL SPASS BEIM HERUMSTÖBERN!



KUNST REBELL

EDDO STERN IST DAS WAS MAN EINEN »GAME ART«-KÜNSTLER NENNT. DOCH EIGENTLICH IST STERN VIEL MEHR, NÄMLICH DER PIONIER EINER NEUEN FORM VON MEDIENKUNST. EIN INTERVIEW

Wie kamen Sie zur Game Art?

Mein erstes Spiel programmierte ich, da war ich zehn Jahre alt. Es war das Geburtstagsgeschenk für meine Mutter: wie in einer Schatzsuche konnte man durch ein Modell unseres Hauses laufen, und dort wo es leuchtete, war im echten Haus ein kleines Geschenk verborgen. Sie war ziemlich begeistert!

Aber Sie haben traditionell Kunst studiert?

Ich wollte nach meinem Mathe-Studium an eine Kunsthochschule mit breiter Ausrichtung. Die neuen Medien sollte man nicht von den alten trennen, sie sind nur ein weiteres Mittel, um sich auszudrücken, eine neue Farbe auf der Palette. Die meisten meiner Werke sind keine reinen Bildschirmspiele.

Aber warum dann Game Art?

Computerspiele sind ein kraftvolles, soziales Medium, das starken Einfluss hat auf die Menschen. Schon deshalb, weil wir so viel Zeit wir damit verbringen. Mir gefällt, dass es ein sehr populäres Medium ist und dass es in gewisser Weise noch etwas zu

beweisen hat: können Computerspiele mehr sein als nur Entertainment? Die Möglichkeit, ein noch junges Medium auszuprobieren und seine Grenzen zu erweitern, reizt mich sehr. Ich mag das Gefühl, zur rechten Zeit am richtigen Ort zu sein!

Unterscheidet Game Art sich von anderer interaktiver Kunst?

Spiele sind verlockend, denn es geht um elementare Dinge: um Wettbewerb beispielsweise oder die reine Ambition. Daher werden Computerspiele selten beiläufig gespielt, die Menschen gehen ganz darin auf. Diese Ernsthaftigkeit, mit der da gespielt wird, fasziniert mich sehr. Man kann die Leute zum Nachdenken bringen, ohne didaktisch zu sein, einfach nur durch eine Erfahrung.

MEHR ZUM THEMA

Das Thema »Kunst und Computerspiele« ist auch ab dem XX. März 2008 unser Thema unter: www.ea-play.de/mag/gameart



EDDO STERN

Eddo Stern entwarf Hardware-Schnittstellen für die Industrie, bevor er das Künstlerkollektiv „C-Level“ ins Leben rief. Er arbeitet mit einer großen Bandbreite an Medien. Seine Werke wurden in vielen Ländern im Rahmen von Neue-Medien- und Film-Festivals, in Museen und Galerien gezeigt. Stern lebt und arbeitet in der Nähe von Los Angeles.



SINNE ENTDECKEN

Am 18. Mai 2008 zeigt das Edith-Ruß-Haus für Medienkunst »Darkgame« von Eddo Stern. Stern erhielt 2007 ein Stipendium für die Produktion mit der Begründung, dass seine Videospiel die sinnliche Erfahrung kritisch untersucht, indem es unsere Sinne durch Entbehrung schärft: Die Spieler von »Darkgame« werden mehrerer Sinne beraubt. Jeder der drei Spieler trägt dafür speziell entwickeltes Zubehör. Indem Stern diese Erfahrung in seinem Spiel ermöglicht, lässt er erleben, wie ein Nachteil in einer der verschiedenen Umgebungen des Spiels zu einem Vorteil werden kann und schafft so eine gesteigerte Aufmerksamkeit für alle unsere Sinne.

Weitere Infos: Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, Katharinenstrasse 23, Oldenburg, Tel. 0441-235 2568, www.edith-russ-haus.de

Foto: Elise A. Jung-Wel

gehört zwar zur interaktiven Kunst«, sagt etwa die Künstlerin Daphna Talithman aus Israel. »Sie hat aber gegenüber anderen interaktiven Werken den entscheidenden Vorteil, dass ein Ziel vorgegeben ist. Das steigert den Reiz, teilzunehmen.« Talithman gehört mit XX Jahren zu jener jungen Generation von Künstlern, die in einer Zeit aufwuchsen, als Computerspiele längst ein fester Bestandteil der Pop-Kultur waren. Für sie ist es selbstverständlich, das neue Medium für ihre Arbeiten zu verwenden. Talithmanns Installation »Jumping Rope« war auf der Game Convention 2007 im Rahmen der Ausstellung »GC Art« zu sehen.

Zusammengestellt wurde die Ausstellung bereits zum zweiten Mal von Andreas Lange, Leiter des Computerspielmuseums in Berlin. Nach »pong.mythos« (2006) lautete das Motto dieses Mal »Public Play«, denn immer mehr Kunstspiele finden im öffentlichen Raum statt. »Viele der Künstler sind unzufrieden mit den Ausstellungsmöglichkeiten, die ihnen der Kunstkontext bietet«, so Andreas Lange. »Ihre Arbeiten lassen sich auf dem Markt nicht verkaufen: oft ist es nur ein Stück Software, etwas Interaktives, und das braucht ja immer Besucher, um zu funktionieren.« Die Spielkünstler suchen daher die Nähe zu Events wie die Game Convention – oder gehen von sich aus in den offenen Raum. So lösen Margarete Jahrmann und die »Ludic Society« etwa das Spiel ganz aus dem Spielsystem und dem Kunstkontext heraus. »We sell play, not games« verspricht ihr Slogan, und das Spielerische setzt sich bis in die Theoriebildung im »Ludic Society Magazine« fort (ca. 90 Cent). »Mit der Rigidität der Medien- und Netzwerkkinste konnte ich nie viel anfangen«, sagt Jahrmann. Die 39-Jährige kam mit eigenen mods zur Game Art. Heute ist sie Professorin für Game Design an der Kunsthochschule in Zürich. »Mir geht es um das Schaffen von absurden Situationen, die etwas Unerwartetes auslösen.« »Das Spielen im öffentlichen Raum ist etwas, das in der Luft liegt«, bestätigt Andreas Lange. Kommerzielle Angebote, die das GPS-System und die Welt mit einer spielbaren, digitalen Matrix überziehen, sind bereits in der Entwicklung. Es wäre also nicht das erste Mal, dass Software-Künstler spätere Ent-



Den kennen Sie auch, oder? Richtig: Super Mario. Im Bild von Milton Manetas ruht sich der kleine Klemptner im Museum aus. Der Titel: »Supermario Sleeping« (1997), signierte Edition von drei Exemplaren, Courtesy Yvon Lambert Gallery, New York, Preis auf Anfrage.

wicklungen der Industrie voraus ahnen, so Andreas Lange. »Auch das Prinzip des Eyetoy war mit ein paar Jahren Vorlauf schon im Kunstkontext zu sehen.« Nicht auszuschließen, dass die Industrie, ermutigt etwa durch den großen Erfolg der Wii-Konsole, ein stärkeres Augenmerk haben wird auf die ausgefallenen Ideen, Projekte und die kreativen Ideen der Game Art

KLEINER KUNST TEST



»Game Art« ist so vielfältig wie überraschend. Nicht zuletzt deshalb, weil sich das Genre der gesamten Kunstgeschichte bedient, wie die Arbeit von Brody Condon auf Seite 16 sehr schön illustriert. Auf dem Streifzug durch die Kunstgeschichte hat das »EA-Magazin« aber noch weitere heimliche Zwillinge entdeckt. Finden Sie selbst heraus, welches der Bilder in die Kategorie »Game Art« gehören.

- 1 »Turmbau zu Babel« (1553) von Pieter Bruegel d. Ä.
- 2 »Babyton Panorama« (2005) von Mathieu Raynault aus dem Spiel »Prince of Persia 3« (Ubisoft)
- 3 »Speed Architecture« (2007) von Rita Linsley aus dem Spiel »Midpoint Pulse« (Sony)
- 4 »Axonometrische Materie« (1920) von Gustav Klotz
- 5 »Ein größeres Spritzen« (1967) von David Hockney
- 6 »Andreas with Playstation Gun« 1999 von Milton Manetas

