

Wenn es bislang darum ging, Schlüsselmerkmale digitaler Kultur zu beschreiben, suchte man die Faszination von Computerwelten vor allem in den grenzenlosen Weiten unerschöpflicher Simulationsverläufe. Zweifellos ist damit ein Punkt getroffen; bemerkenswert ist allerdings auch der große Erfolg der Wii-Konsole, die mit attraktiven Körpercodes und kinästhetischen Qualitäten aufwartet. In der Wahrnehmung vieler Spieler wird dabei das Spiel aus dem Computer «herausgeholt» beziehungsweise ein hybrider Raum generiert, in dem der Computer im Wohnzimmer und der Computerspieler im Bildschirmraum agiert. Im kommerziellen Erfolg spiegelt sich ein Trend digitaler Kultur, Computerspielmodelle im realen Raum zu inszenieren. Zu den jüngsten Entwicklungen gehören mobile, vernetzte Computerspielarrangements, so genannte *network based performances*, die eine Fülle von neuen medialen Praktiken im urbanen Raum entfalten¹. Es handelt sich dabei um ludische Umgangsformen mit technischen Kommunikationssystemen, die Kunst-, Spiel-, Design- und Entertainmentformen zu neuen partizipatorischen Möglichkeitsräumen verschränken. Diese Verschränkungen scheinen auf eine bestimmte Form der Übergänglichkeit von Bildwelt und realem Raum angelegt. Wie jedes scheinbar «brandneue» Phänomen hat auch dieses eine lange Vorgeschichte. Im Zuge neuester Entwicklungen im Umgang mit digitaler Technologie scheint jedoch der alte Wunsch, an der Wirklichkeit der Bilder partizipieren zu können, neue Aktualität zu gewinnen.

Der Schwerpunkt des Beitrags wird auf der Beschreibung dieser neuen ästhetischen Situationen liegen, die mit den Begriffen «medialisierte Umgebungen» und «mediale Praktiken» beschrieben werden. Es handelt sich um ein Zusammenspiel von physisch-körperlichen mit computertechnischen Elementen zur Konstruktion affektiv aufgeladener Medienwirklichkeiten. Neue Formen der Präsentation von Interaktion mit digital generierten Objekten und Strukturen erlauben ein multimediales Ineinandergreifen von realer und virtueller Realität, von analogen und digitalen, alten und neuen Medien.

Mediale Praktiken und medialisierte Umgebungen

Es ist ein wichtiger Zug kulturwissenschaftlichen Denkens, Medien nicht allein als Gegenstände technischer Kommunikationssysteme zu verstehen, sondern als Elemente von medialen Praktiken.² Damit geht eine Vervielfältigung der Perspektiven einher, sind doch mediale Praktiken als politische, technische, ästhetische, künstlerische, wissenschaftliche und soziale Aktivitäten im gesamten Raum der Kultur anzutreffen. Damit ist gleichzeitig eine Verschiebung des Forschungsinteresses markiert: Nicht *was* Medien sind oder *wie* sie in isolierten Versuchsanordnungen wirken steht im Mittelpunkt, sondern die Frage, wie *wir* aus der Fülle

des Geschehens heraus mit Medien agieren und den Grenzverkehr zwischen dem Möglichen und Realen und dem Unmöglichen, Utopischen oder auch Wunderbaren organisieren. In diesem Zusammenhang scheinen mediale Praktiken nicht nur *the state of the art* des zurzeit medial Machbaren auszustellen, sondern Optionen von Medialität schlechthin zu inszenieren. Die Beschreibung der medialen Konstruktion eines konkreten Beispiels verlangt zugleich die Auseinandersetzung mit Grundzügen des Medialen selbst, die sich jedoch kaum vereindeutigen lassen. In dieser Hinsicht bieten sich mediale Praktiken medienepistemologischen Diskursen als mobile Beobachtungsobjekte für das Heterologische an, da sie sich theoretisch nur schwer disziplinieren beziehungsweise einer Beschreibungslogik zuordnen lassen.

Mit «medialisierten Umgebungen» sind multimedial konstruierte Erfahrungsräume gemeint. In ihnen geht es um das Anspielen möglichst vieler Sinne zur Vergegenwärtigung eines Abwesenden, Abstrakten oder Fiktiven und damit insbesondere um den Prozess der Verschränkung von verschiedenen Repräsentationsebenen und ihrer Inszenierung im realen Raum. Von besonderer Bedeutung ist dabei der Aspekt der Bewegung. Damit die Realität des Zuschauers und die inszenierte Wirklichkeit medialisierter Umgebungen in Fluss geraten, bedarf es eines körperlichen Engagements und dynamischer Wahrnehmungsangebote. Sobald nämlich Bilder, Texte, Töne und natürlich auch die Teilnehmer in Bewegung sind, entstehen multidimensionale Kommunikations- und Raumstrukturen, die geschlossene oder starre Grenzfürungen und Leitunterscheidungen unterlaufen. Hier zeigt sich ein Grundzug von Medialität, nämlich die Fähigkeit, die Nicht-Identität zwischen dem Objekt und seiner Darstellung im Moment des Geschehens zu vergleichültigen.

Network based Performances – Big Games

Wenn das Spieldesigner-Duo Frank Lantz und Kevin Slavin, Gründer der Gruppe *area/code*, zumeist jugendliche Spieler mit Handys und Laptop losschicken, verwandeln sich die Straßen amerikanischer Großstädte in einen Hybridraum aus realem und virtuellem Spielfeld. Eines ihrer bekanntesten «Urban Games» ist das 2002 gemeinsam mit Studierenden der Universität von New York entwickelte *Pac Manhattan*: Fünf Spieler – *Pac Man* und die ihn verfolgenden Geister *Inky*, *Pinky*, *Blinky* und *Clyde* – lieferten sich in den Straßen rund um den Washington Square Park ein Rennen. Allen voran eilte der *Pac Man*-Spieler mit einer gelben Gummischeibe, um wie im Computer-Spiel möglichst viele virtuelle Punkte einzusammeln, ohne dabei von den Geistern erwischt zu werden. Alle fünf Akteure blieben per Handy in Kontakt mit ihren *controllern*, die sie über das Spielfeld von Manhattan steuerten. Am Ende des Spiels errechnete das Programm die Punktezahl des *Pac Man*-Spielers – falls dieser «überlebt» hatte.

Im selben Jahr folgte *ConQwest*, ein Spiel, das Lantz und Slavin mittlerweile in fünf amerikanischen Städten veranstaltet haben und das in besonderer Weise mit dem Motiv einer Informatisierung der Dinge im öffentlichen Raum spielt.³

Fünf Teams mit je einem mehrere Meter hohen Plastik-Totem treten gegeneinander an.⁴ Der urbane Raum wird durch einen speziellen Spielplan neu kartiert und in acht durchnummerierte Zonen aufgeteilt, die jeweils circa sechs Häu-

serblocks umfassen. Eine Zone wird dadurch besetzt, dass eine Mannschaft ihr Totem, ein riesiges aufgeblasenes Plastiktier, an designierten Positionen innerhalb der Zonen aufstellt, was auf einem großen Bildschirm im Zentrum des Spielfeldes verfolgt werden kann. Sogleich müssen die Spieler innerhalb ihrer Zone ausschwärmen, um mit Hilfe von Foto-Handys verschlüsselte Zeichen, so genannte *semacodes*, zu fotografieren und so Punkte zu sammeln.⁵ Bei den *semacodes* handelt sich meist um Aufkleber an Straßenschildern oder Häusern, gelegentlich aber auch um Aushänge in Ladenfenstern, Anzeigen in Zeitungen, Abbildungen auf großen Plakatwänden, auf Fahrzeugen oder Kleidungsstücken. Das Team mit der höchsten Punktezahl gewinnt.

Es versteht sich von selbst, dass diese und andere Formen urbanen Spiels prädestinierte Untersuchungsobjekte für medialisierte Umgebungen sind, in denen ein neues Wissen über den Stadtraum und die gestalterischen Dimensionen digitaler Technik verhandelt werden. Dabei ist es zweifellos nicht neu, dass innovative Technologien, insbesondere die Computertechnik, Gegenstand von Spilleidenschaften 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 Experimentalraum. 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, *paint ball*-Spiele oder auch *parkour*, die Skater-Kultur und städtische Marathonveranstaltungen. «Big games», schreiben sie, «are games, not academic exercises, not tech demos. They are life-size collaborative hallucinations.»⁶ Big Games, so wäre daran anzuschließen, vermitteln dementsprechend keine Inhalte, keinen Protest, keine Lebensempfehlungen. Sie halten lediglich intensivierbare kollektive Wahrnehmungs- und Erfahrungsräume bereit, deren Reflexion jedem frei steht. In diesem Freiraum jedoch kann sich eine der aufregendsten Erfahrungen ereignen, die man im Spiel machen kann: dass die Welt, für einen kurzen Moment zumindest, «ver-rückt» wird.

Blinkenlights

Um die Jahreswende 2001/2002 hatten die Passanten des Berliner Alexanderplatzes das größte *interactive computer display* zu ihrer Verfügung.⁷ Mitglieder des Chaos Computer Clubs hatten das *Haus des Lehrers* in eine Lichtinstallation verwandelt, in der jedes der 144 Fenster einem Pixel entsprach (8 × 18). Einfache Halogenlampen waren separat ansteuerbar und boten mit simpler «Licht ein» – «Licht aus»-Regie die Möglichkeit, komplexe Animationen in Szene zu setzen, Liebesbotschaften zu versenden oder die Hausfassade mit einem Game-Klassiker wie *Pong* zu bespielen.

Für ein *Pong*-Spiel musste man mit seinem Mobiltelefon die 0190-987654 wählen und wurde dann auf den *big screen* geschaltet. Das linke Paddle ließ sich mit der «5» nach oben und der «8» nach unten bewegen. Falls sich eine andere Person zur selben Zeit eingewählt hatte, konnte man gegeneinander spielen, sonst

war der Computer am Zug. Innerhalb kürzester Zeit strömten Leute – aus dem In- und Ausland – zum Alexanderplatz. In dem Dokumentationsvideo erzählt ein begeisterter Spieler:

Es ist unglaublich cool, das man auf dem Alex stehen kann und mit dem Handy ein Spiel spielt, dass auf einer Hauswand stattfindet. Das habe ich noch nie gesehen. Das nimmt mich einfach mit. Das ist ein wahnsinniges Gefühl. Das ist erhebend. Es reißt einen mit. Es reißt einen vom Alex.⁸

Was aber ist so erhebend daran, einen Lichtpunkt mit dem Mobiltelefon über acht Ebenen zu dirigieren? Allein schon die Frage verrät, dass man von Spiel und neuen Medien nicht viel versteht. Es sind oft gerade die einfachen Spiele, die große Begeisterung entfachen und deren Logik weltweit sofort verstanden wird. Spiele sind schließlich kulturhistorische Archive, in denen Grundmuster menschlicher Differenzbewältigung in ludischen Modellierungen aufgehoben sind. Bei *Pong* etwa geht es darum, das Eintreffen eines ‚Anderen‘ vorherzusehen und den Gegner nicht passieren zu lassen oder: im Spiel zu halten. Diese Variante dürfte mit einiger Sicherheit zu den ältesten Spielformen gehören, die seit Anbeginn die menschliche Kulturgeschichte begleiten.⁹

Zum zweiten ist das Eingreifen in den elektronischen Bildschirmraum, der jahrzehntelang den großen Institutionen oder einzelnen Privilegierten vorbehalten war, eines der mythischen Grundmotive moderner Computerkultur. Was es dabei zu bewegen gibt, gehörte einst zu den ‚absoluten Metaphern‘ des Ungreifbaren und den zentralen Elementen jeder transzendentalen Ästhetik: das Licht.¹⁰ Auch wenn dies in *Blinkenlights* jenseits jeder Licht-Metaphysik aufstrahlt, bleibt es als emphatisches Leuchten erhalten. Nicht zuletzt spielen auch Dimension und Ort eine entscheidende Rolle: Man spielt im Zentrum von Berlin, auf dem Alexanderplatz, und das Display, dessen Erscheinungsbild man weithin sichtbar dirigiert, hat die Ausmaße eines zehnstöckigen Hauses.

Wenn auf *Blinkenlights* nicht gespielt wurde, gab es Liebesbriefe zu lesen oder kleine Animationen zu bestaunen. Die Software dafür konnte man frei herunterladen, ein Angebot, das enthusiastisch aufgegriffen wurde, wie die mehr als 1.000 eingesandten Animationen belegen. Die Öffentlichkeit begann, die Installation als ihr eigenes Medium zu betrachten, und als Tim Pritlove, einer der Initiatoren des Projektes, die ersten Einladungskarten für die Abschiedsparty zu verteilen begann, war die Standardreaktion stets dieselbe: «Nein! Ihr könnt uns das nicht wegnehmen. Es gehört uns!»¹¹

Installationen wie *Blinkenlights* sind im besten Sinne Einladungen zum Spiel. Der *source code* steht als freie Software mit der Aufforderung im Netz, sich an der weiteren Entwicklung von ‚Lichtspielen‘ zu beteiligen. Es ist ein kollektives Projekt, das weithin sichtbar Möglichkeiten zum *Gaming*, Programmieren, Gestalten und Entwerfen bietet und darüber neue Impulse schafft für dynamische Aneignungsverfahren. So inszeniert *Blinkenlights* das partizipatorische Moment an der Schnittstelle von urbanem und digitalem Raum und motiviert neue Formen des In-Beziehung-Setzens von unsichtbarem Code und physischer Lebenswelt, realem und virtuellem Raum, digitaler *performance* und urbaner Choreographie. Das alles mag für den Anfang einen Halbton zu euphorisch klingen; das beschriebene Projekt ist zweifellos nur ein kleiner Schritt in Richtung neuer digitaler Gestaltungsmöglichkeiten. Für sehr viele Menschen jedoch lag gerade in diesem kleinen Schritt eine ungeheure Attraktivität.

Resümee

In den exemplarisch benannten Beispielen ging es auf ganz unterschiedliche Art und Weise darum, neue, subversive und alternative Umgangsformen mit bestehenden beziehungsweise sich aktuell formierenden technischen Dispositiven 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. Dem Spiel kommt dabei die Rolle einer äußeren wie inneren Verbindung zu. Es zeigt sich als ästhetische Einstellungsweise wie 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 zur 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- beziehungsweise 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.

Anmerkungen

1 Eine gute Übersicht bietet <http://www.turbulence.org>, Zugriff am 15. April 2009.

2 Vgl. hierzu Hartmut Böhme, Peter Matussek u. Lothar Müller, *Orientierung Kulturwissenschaft. Was sie kann, was sie will*, Reinbek bei Hamburg 2000, S. 179–202.

3 Vgl. *Das Internet der Dinge - Ubiquitous Computing und RFID in der Praxis*, hg. v. Edgar Fleisch u. Friedemann Mattern, Berlin/Heidelberg/New York 2005.

4 Vgl. *Playareacode.com*, Netzseite, <http://www.playareacode.com/work/conqwest/>, Zugriff am 10. Juli 2008.

5 Vgl. *Semacode.com*, Netzseite, <http://semacode.com/about/company.html>, Zugriff am 20. Oktober 2008.

6 *Playarea.com*, Netzseite, www.playareacode.com/manifesto.html, Zugriff am 10. Oktober 2007.

7 Die ausführliche Dokumentation des Projekts ist einsehbar unter <http://www.blinkenlights.net>, Zugriff am 15. April 2009.

8 Video-Dokumentation *Blinkenlights* unter www.blinkenlights.net, Zugriff am 15. April 2009.

9 Vgl. Natascha Adamowsky, «Spielen und Erkennen – Spiele als Archive», in: *Anthropologie und Pädagogik des Spiels*, hg. v. Johannes Bilstein, Matthias Winzen u. Christoph Wulf, Weinheim/ Basel 2005, S. 37–52.

10 Hartmut Böhme, «Das Licht als Medium der Kunst – Über Erfahrungsarmut und ästhetisches Gegenlicht in der technischen Zivilisation», in: *Licht. Farbe. Raum. Künstlerisch-wissenschaftliches Symposium*, hg. v. Michael Schwarz, Braunschweig 1997, S. 111–137.

11 *Bre Pettis*, Netzseite, <http://brepettis.com/blog/2008/09/29/blinkenlights/>, Zugriff am 09. Dezember 2008.