



Benjamin Beil, Philipp Bojahr, T. Sofie Taubert (Hg.):

IM SPIELRAUSCH

Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels



vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft





Benjamin Beil, Philipp Bojahr, T. Sofie Taubert (Hg.):
Im Spielrausch. Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels.

Die Publikation erscheint anlässlich der Ausstellung *Im Spielrausch – Von Königinnen, Pixelmonstern und Drachentöttern* im Museum für Angewandte Kunst Köln, 19.08.2017–04.02.2018.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2017

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfach Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt. Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Herausgeber möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Design, Satz, Umbruch, Bildbearbeitung: Christina Vollmert

Titelmotiv: Andor Weininger, *Mechanische Bühnenrevue*, Dessau 1927 / LUMINO CITY, State of Play Games, 2014.
Mit freundlicher Genehmigung von State of Play Games.

Druck & Bindung: DENONA d.o.o., Zagreb

Printed in Croatia

ISBN 978-3-86488-121-3





INHALTSVERZEICHNIS

07 Vorwort

09 Level 1: Verkörperung & Verwandlung
Benjamin Beil

21 Level 2: Bewegung & Raum
T. Sofie Taubert

33 Level 3: Welten & Weltenbau
Benjamin Beil

43 Level 4: Macht & Abstraktion
Peter W. Marx

51 Level 5: Regelbruch & Selbstoptimierung
Philipp Bojahr

63 Level 6: Rausch & Exzess
Benjamin Beil

125 Anhang

73 Manifesto for a Ludic Century
Eric Zimmerman

79 The Play is the Thing
Pavel Drábek

89 Computerspiel und Museum, oder:
Was passiert, wenn ein Juggernaut Laokoon trifft?
Thomas Hensel

97 Something Wicked – Macbeth Enters the Digital World
E. B. Hunter in Conversation With T. Sofie Taubert

103 Eine Operation am offenen Herzen
Über Gewalt und Computerspiele
Benjamin Beil

113 Im Spiegel der Spiele
Games in der digitalen Kultur
Gundolf S. Freyermuth







Benjamin Beil, Philipp Bojahr, T. Sofie Taubert

IM SPIELRAUSCH ...

Auf den ersten Blick mögen die Welten des Theaters und des Computerspiels denkbar verschieden anmuten. Doch so unterschiedlich die medialen Milieus und audiovisuellen Oberflächen der traditionsreichen Bühnenwelten und der jungen, virtuellen Kampfarenen auch sein mögen, verbindet Theater und Computerspiel doch auf den zweiten Blick ein entscheidender Wesenszug: Beides sind flüchtige Medien, die sich erst im Moment der Aufführung, im Akt des Spielens manifestieren. Genauso wie sich ›das Theater‹ nicht im niedergeschriebenen Text seiner Aufführung findet, lässt sich ›das Computerspiel‹ nicht auf die Zeilen seines Programmcodes reduzieren. Theater und Computerspiel bilden somit keine abgeschlossenen medialen Artefakte, vielmehr ist für beide Medien konstitutiv, auf welche Art und Weise sie gespielt werden und wie diese Interaktion in den medialen Text zurückwirkt.

Dies hat zur Folge, dass Theater und Computerspiel nur schwerlich ausgestellt werden können, müsste doch der Ausstellungsraum einer Aneinanderreihung von spielerischen Miniaturen, von Bühnen und Spiel-Stationen gleichen, um einen künstlichen Abklatsch ästhetischer Erfahrungen heraufzubeschwören. Die Ausstellung *Im Spielrausch* versucht sich dem Theater und dem Computerspiel deshalb ›von den Rändern aus‹ anzunähern: Nicht Aufführungen und Spielsituationen stehen im Mittelpunkt, sondern das populärkulturelle und medienhistorische Umfeld sowie Verflechtungen mit anderen älteren und neueren spielerischen – oder auch: verspielten – kulturellen Praktiken. Ausgestellt werden die das Theater und das Computerspiel umgebenden Artefakte, von Masken und Puppen über Spielfelder und Bühnenmaschinerien bis hin zu Textbüchern und Spielanleitungen. Dabei versucht die Ausstellung gerade durch Gegenüberstellungen verschiedenster Fundstücke aus unterschiedlichen medienhistorischen Epochen, die Objekte für sich selbst sprechen zu lassen und dem ›Eigensinn der Dinge‹ Gehör zu verschaffen.





Ein thematischer Fluchtpunkt ist damit das konstitutive Wechselverhältnis zwischen Theater und Computerspiel, das nicht in Gestalt einer historischen Vor-Geschichte gedeutet werden soll, sondern im Sinne eines integrierten Ansatzes. In sechs Abschnitten – in sechs Leveln – spürt die Ausstellung verschiedenen Wechselspielen nach: So präsentiert das Level *Verkörperung & Verwandlung* Masken, Puppen und Avatare – Artefakte die für das Eintauchen in theatrale und virtuelle Welten stehen und damit auf Formen der Grenzüberschreitung zwischen realen und fiktionalen Welten, aber ebenso auch auf die Reibungsflächen und Trennschichten zwischen diesen Welten verweisen. Das Level *Raum & Bewegung* versammelt verschiedene Formen räumlicher Transformationen, die die Geschichte(n) des Theaters und des Computerspiels grundlegend geprägt haben und von Strategien der Aufmerksamkeitslenkung, aber auch von räumlich codierten Macht- und Herrschaftsverhältnissen zeugen. Das Level *Welten & Weltenbau* zeigt, wie das Theater und das Computerspiel ihre Bühnen und virtuellen Räume lebendig werden lassen und welche Medien dabei zum Einsatz kommen, von ersten Konzeptzeichnungen über verschiedene Arten von Modellen bis hin zu technischen Prototypen. Strategien der symbolisierenden Verfremdung sind Gegenstand des Levels *Macht & Abstraktion*. Vom Schachspiel über Zinn- und Papiersoldaten bis hin zu Computerkriegsspielen werden hier verschiedene Formen einer manchmal folgenschweren Umwidmung des Spiels in den Blick genommen. In der Fortführung solcher Abstraktionen und Umwidmungen erinnert das Level *Regelbruch & Selbstoptimierung* daran, dass jeder Regelsetzung notwendigerweise die Möglichkeit ihrer Überschreitung innewohnt und dass Regelbrecher*innen und Spielverderber*innen ebenfalls Teil der Spielkultur sind. Den Abschluss bildet das Level *Rausch & Exzess*, das den – nicht selten negativ konnotierten – Spielrausch als ein vielschichtiges und komplexes Phänomen auffächert. Natürlich wohnt dem Rausch stets etwas Wildes und Ungezügelter inne, doch eben diese Eigenschaften machen ihn geradezu zum Kern eines jeden Spieltriebs.