

Vorwort

Dr. Karin Weckermann



Kuratorin der Design-Sammlung Schriefers
Bergische Universität Wuppertal
<https://fk8.uni-wuppertal.de>

Als Björn Blankenheim seine ersten Überlegungen für eine Ausstellung über Computerspiele und ihre Entwickler/innen aus der Anfangsphase des US-amerikanischen Computerspieleherstellers *Electronics Arts* vorstellte, war rasch klar, daß die *Design-Sammlung Schriefers der Bergischen Universität Wuppertal* hierfür einen idealen Rahmen bietet.

Als Lehr- und Forschungssammlung aus der 1987 getätigten Stiftung des Kölner Malers und langjährigen Hochschullehrers Werner Schriefers (*1926, †2003) hervorgegangen, besteht die Kernaufgabe der Sammlung in der Lehre am einzelnen Objekt. Dieses kann so ganz unmittelbar in all seinen Dimensionen erfahren werden – seien diese materieller, technisch-funktionaler oder formal-ästhetischer Natur. Solche den Gegenstand bestimmenden Aspekte und nicht etwa Markennamen oder Trends sind es auch, die ein Objekt für die Aufnahme in den Sammlungsbestand qualifizierten und immer noch qualifizieren. Hierzu erklärte Werner Schriefers bei der feierlichen Eröffnung der Sammlung im Winter 1990:

»Die Forderungen, die ich an die Objekte bei Hineinnahme in die Sammlung stelle, sind beste Gebrauchs-, Material- und Verarbeitungsqualität. Die Produkte (Maschinen und Gebrauchsgeräte) müssen von technischer Innovation im Zeitpunkt ihrer Entstehung bestimmt sein und optimale formale und funktionale Lösungen darstellen. Dabei werden die Objekte besonders bevorzugt, die nicht modisch sind und im Idealfall keiner neuen Formgebung bedürfen.«^[1]

Auch bei den Computerspielen, die Björn Blankenheim ganz im Sinne der Kernaufgabe der *Design-Sammlung Schriefers* in der interdisziplinären Lehre mit Studierenden verschiedener Studiengänge und Fakultäten ausgewählt, erschlossen und in die Entwicklung des Ausstellungskonzepts eingebracht hat, handelt es sich ganz im Sinne von Werner Schriefers fraglos um »optimale formale und funktionale Lösungen«.

Wie die Ausstellung *Game Designers & Software Artists. Inszenierung und Selbstverständnis der Künstler/innen bei Electronic Arts*,

1983–1988 deutlich macht, folgen die behandelten Computerspiele der Formel »simple, hot, and deep«, mit der William M. »Trip« Hawkins III. und seine neu gegründete Firma *Electronic Arts* nicht nur den Computerspiele-Markt, sondern das Computerspielen überhaupt revolutionieren wollte.^[2] Benannt war hiermit das Ziel: höchste Spielfreude, basierend auf optimaler Nutzerfreundlichkeit, die nicht zuletzt der grafischen Einfachheit oder Eleganz der Benutzeroberfläche geschuldet ist. Überhaupt scheint das grafische Erscheinungsbild damals den entscheidenden Unterschied zu früheren Computerspielen ausgemacht zu haben. Hierzu zählen auch und in besonderem Maße die Umverpackungen der Speichermedien, die sog. »Flat-Boxes«, deren Aufmachung und Design letztlich den künstlerischen Status sowohl der Spiele als auch ihrer Schöpfer/innen etablieren.

Es ist daher schlüssig, dass Björn Blankenheim die »Flat-Boxes«, mehr noch als die Spiele selbst, ins Zentrum seiner Ausstellung gestellt hat: Zum einen sind sie sichtbares Zeugnis eines entscheidenden Moments in der Geschichte des Computer Game Design, zu dem eine neue, optimale Designlösung zumindest formuliert wurde. Ihre Gestaltung weckte Ansprüche, die mit der aus heutiger Sicht noch etwas kruden Computergrafik noch gar nicht erfüllt werden konnten und die so die Entwicklung der Spiele vorantrieben. Zum anderen machen die »Flat-Boxes« den sich eher virtuell manifestierenden Gegenstand Computerspiel im Rahmen einer Ausstellung ohne großen technischen Aufwand anschaulich und strukturiert faßbar, handelt es sich doch um materiell existente und, nebenbei bemerkt, formschöne Produkte, die es an sich schon wert sind, gezeigt und ausgestellt zu werden.

Nicht nur aufgrund der spezifischen Affinität des Gegenstands zur Sammlung und seiner Erarbeitung in der interdisziplinären Lehre schätzt sich die *Design-Sammlung Schriefers* glücklich, die Ausstellung in ihren Räumlichkeiten zeigen zu können. Björn Blankenheim gilt der aufrichtige Dank, dass er dieses bisher wenig erforschte Feld für die Ausstellung in der *Design-Sammlung Schriefers* im Rahmen der Lehre und weit darüber hinaus wissenschaftlich erschlossen und in einem attraktiven Ausstellungskonzept zugänglich gemacht hat. Auch den Studierenden sei herzlich gedankt, die zu Katalog und Ausstellung beigetragen haben.

Für die technische Umsetzung der Ausstellung zeichnet das studentische Team der Sammlung verantwortlich, dem an dieser Stelle ebenso herzlich zu danken ist, allen voran Stephan Ohnjec mit Joleen Greiner, Kim Ginestet-Williams und Tanisha Meis. Dem Institut für angewandte Kunst- und Bildwissenschaften und ihrem geschäftsführenden Leiter Ulrich Heinen sei für die großzügige Bereitschaft gedankt, die Ausstellung vollumfänglich zu unterstützen. Dankend erwähnt werden sollte auch das Rektorat der *Bergischen Universität Wuppertal*, ohne dessen andauernde Unterstützung die Arbeit der *Design-Sammlung Schriefers* letztlich nicht möglich wäre. ■●▲

Endnoten/Literaturhinweise

- [1] Schriefers, Werner: *Rede zur Eröffnung der Design-Sammlung Schriefers*. Gehalten am 21. November 1990. Unveröffentlichtes Dokument, Wuppertal, 1990.
- [2] Vgl. hierzu und im Folgenden den Beitrag von Jimmy Maher in diesem Band.