

world building

**videospiele und kunst
im digitalen zeitalter**

KURATIERT VON HANS ULRICH OBRIST MIT
BEITRÄGEN VON ANNA ANTHROPY,
MICA CÁRDENAS, MEHDI DERFOUFI,
BEN VICKERS, KAY WATSON, PETER WATTS

JULIA STOSCHEK FOUNDATION

world building

videospiele und kunst im digitalen zeitalter



inhaltsverzeichnis

03 vorwort

Julia Stoschek & Anna-Alexandra Pfau

08 einföhrung

Hans Ulrich Obrist

12 essays

- 12 Prompt Injection von Peter Watts
- 17 Das Videospiel Zinesters am Ende der Welt von Anna Anthropy
- 22 Das Spiel mit dem eigenen Ende: Die Operation des Alterhuman von micha cárdenas
- 26 Die möglichen Realitäten der Videospiele von Mehdi Derfoufi
- 28 Ein Leitfaden für das Arbeiten mit Videospielen von Serpentine Arts Technologies von Tamar Clarke-Brown & Kay Watson
- 33 Postkarten von Ben Vickers

40 installations-ansichten

64 werke künstler*innen

- 64 Larry Achiampong & David Blandy (Aïcha Mehrez)
- 66 Peggy Ahwesh (Giampaolo Bianconi)
- 68 Rebecca Allen (Christiane Paul)
- 70 Cory Arcangel (Kathrin Jentjens)
- 72 Ed Atkins (Marion Eisele)
- 74 LaTurbo Avedon (Tina Rivers Ryan)
- 76 Balenciaga (Michelle Nicol)
- 78 Ericka Beckman (Maitreyi Maheshwari)
- 80 EBB & Neïl Beloufa (Zoé Stillpass)
- 82 Meriem Bennani (Tabea Marschall)
- 84 Danielle Brathwaite-Shirley (Tamar Clarke-Brown)
- 86 Cao Fei (Kathrin Beßen & Agnieszka Skolimowska)
- 88 Ian Cheng (Travis Diehl)
- 90 Debbie Ding (Barbara Cueto)
- 92 Mimosa Echard (Aodhan Madden)
- 94 Harun Farocki (Elena Vogman)
- 96 Basmah Felemban (Nóra Kovács)

98	Ed Fornieles (Tamara Hart)
100	Sarah Friend (Aude Launay)
102	Pierre Huyghe, Philippe Parreno & Dominique Gonzalez-Foerster (Ingrid Luquet-Gad)
106	Porpentine Charity Heartscape (Ada Rook)
108	The Institute of Queer Ecology (Raphaëlle Cormier)
110	Koo Jeong A (Jacob Fabricius)
112	JODI (Jasmin Klumpp)
114	Charlotte Johannesson (Katarina Kloppe)
116	Rindon Johnson (Darla Migan)
118	KAWS (Daniel Birnbaum)
120	Keiken (Rebecca Edwards)
122	Kim Heecheon (Sophie Cavoulacos)
124	Harmony Korine (Katharina Klang)
126	Lawrence Lek (Joni Zhu)
128	LuYang (Malte Lin-Kröger)
130	Gabriel Massan (Tamar Clarke-Brown)
132	Lual Mayen (Irene Bretscher)
134	Llaura McGee (Llaura McGee)
136	David O'Reilly (Stephan Schwingeler)
138	Sondra Perry (Anna-Alexandra Pfau)
140	Sahej Rahal (Boris Magrini)
142	Jacolby Satterwhite (troizel)
144	Afrah Shafiq (Iaroslav Volovod)
146	Frances Stark (Kathrin Jentjens)
148	Jakob Kudsk Steensen (Toke Lykkeberg)
150	Sturtevant (Elisa Schaar)
152	Transmoderna (Kat Benedict)
154	Suzanne Treister (Richard Grayson)
156	Theo Triantafyllidis (Mary Flanagan)
158	Angela Washko (Adèle Koechlin)
160	Thomas Webb (Anika Meier)

164 floorplan

170 autor*innen

Millionen von Menschen spielen heute täglich Computerspiele. Seit ihren Anfängen in den 1950er-Jahren haben sich Computerspiele zu einem der populärsten Unterhaltungsmedien unserer Zeit entwickelt. Technologische Fortschritte wie Heimkonsolen, CD-ROMs und das Internet haben die Spielwelten einem breiteren Publikum zugänglich gemacht, neue Formen der sozialen Interaktion geschaffen und ihre Gestaltung, Komplexität und ihr Storytelling vielfältiger und anspruchsvoller werden lassen. Damit haben Videospiele die Unterhaltungslandschaft stark verändert, einen eigenen neuen Wirtschaftszweig geschaffen und Eingang in viele andere Bereiche wie Bildung, Gesundheit, Arbeitswelt, Kultur oder Militär gefunden.

Die Ausstellung *WORLDBUILDING: Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter* widmet sich dem Massenphänomen Computerspiel, insbesondere dessen Einfluss auf die zeitbasierte Medienkunst von den späten 1980er-Jahren bis heute. Es ist die erste generationenübergreifende Ausstellung dieser Größenordnung, die einen Überblick darüber gibt, wie zeitgenössische Künstler*innen Videospiele zu einer neuen Kunstform gemacht oder sich Ästhetiken und Technologien aus dem Gaming-Bereich für ihre eigene künstlerische Praxis angeeignet haben. Die von Hans Ulrich Obrist kuratierte Ausstellung entstand anlässlich des 15-jährigen Jubiläums der Julia Stoschek Foundation am Standort Düsseldorf.

WORLDBUILDING präsentiert einen innovativen Ansatz, wie eine Ausstellung über die traditionellen Grenzen der musealen Präsentation hinausgehen kann. Mit einer ungewöhnlich langen Laufzeit von über zwanzig Monaten wurde *WORLDBUILDING* als fortlaufendes Ausstellungs- und Forschungsprojekt konzipiert. Diese Herangehensweise ermöglicht nicht nur eine Entschleunigung und nachhaltigere Gestaltung des Ausstellungsprogramms, sondern vor allem die kontinuierliche Erforschung und Erweiterung der Präsentation über die eigentliche Ausstellungseröffnung hinaus. So wurde die Düsseldorfer Ausstellung um weitere Kapitel ergänzt und umfasste zunächst vierunddreißig Werke von fünfunddreißig Künstler*innen, am Ende fünfundvierzig Werke von siebenundvierzig Künstler*innen. Parallel dazu wurde *WORLDBUILDING* vom 10. Juni 2023 bis zum 15. Januar 2024 im Centre Pompidou-Metz gezeigt, ergänzt durch einen zusätzlichen Fokus auf die Werke französischer Künstler*innen. Es ist geplant, die Ausstellung bis 2026 weltweit in weiteren Institutionen zu zeigen und stetig zu erweitern.

Dieser Katalog bietet eine vielschichtige Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Gaming und zeitbasierter Medienkunst und dient als wichtiges Nachschlagewerk für zukünftige Auseinandersetzungen mit dem Thema. Neben Werktexten renommierter Theoretiker*innen, Kurator*innen und Kritiker*innen enthält er neue Beiträge, die unterschiedliche Perspektiven beleuchten. Hans Ulrich Obrist gibt eine Einführung in das Ausstellungskonzept. Der kanadische Science-Fiction-Autor Peter Watts hat eine neue Kurzgeschichte verfasst, und micha cárdenas präsentiert eine algorithmische Analyse einiger in der Ausstellung gezeigter Werke. Mehdi Derfoufi gibt in seinem Statement einen Überblick über Videospiele aus indigener und dekolonialer Perspektive und ermutigt dazu, sich für gegenhegemoniale

Diskurse einzusetzen. Anna Anthropy reflektiert in ihrem Beitrag über ihr erfolgreiches Buch *Video Game Zinesters* und das Scheitern ihrer ursprünglichen, libertären Vision im darauffolgenden Jahrzehnt. Tamar Clarke-Brown und Kay Watson schließlich haben einen praktischen Leitfaden für die Produktion von Videospielen im Kunstbereich entwickelt. Der Katalog enthält als künstlerischen Beitrag Postkarten von Ben Vickers, die „Easter Eggs“ im Gaming-Bereich nachempfunden sind. Diese versteckten Inhalte, Referenzen oder Überraschungen werden von Entwickler*innen in Videospiele eingebaut. Die Postkarten fangen traumhafte Erlebnisse des Künstlers ein, die von der Logik bestimmter Videospiele geprägt sind.

Unser herzlicher Dank gilt Hans Ulrich Obrist, dem Kurator dieser visionären Ausstellung, dem wir vor allem für sein außerordentliches Engagement und seinen unerschöpflichen Enthusiasmus danken. Ebenso möchten wir Adèle Koechlin, wissenschaftliche Mitarbeiterin von Obrist, danken. Unser Dank gilt auch allen, die zur Ausstellung und Publikation beigetragen haben: den Künstler*innen für ihr Vertrauen und ihre bedeutenden künstlerischen Beiträge, den Leihgeber*innen, dem Centre Pompidou-Metz, insbesondere Chiara Parisi, dem Aufbauteam, den Kunstvermittler*innen und dem Besucherservice. Wir danken den Autor*innen, Lektor*innen, Übersetzer*innen sowie Tabea Marschall und Robert Schulte für die redaktionelle Betreuung. Wir danken dem Verlag Hatje Cantz, insbesondere Nicola von Velsen und Adam Jackman, sowie dem Office Ben Ganz und Pablo Genoux für das grafische Konzept und Design. Schließlich möchten wir dem wundervollen Team der Julia Stoschek Foundation danken, im Besonderen Andreas Korte, Katarina Kloppe, Christian Kummetat, Alicja Kummetat, Fred Flor und Matthias Theis sowie Jasmin Klumpp und Şirin Şimşek, die alle zur Realisierung dieser Ausstellung beigetragen haben.

— JULIA STOSCHEK & ANNA-ALEXANDRA PFAU

Einleitung

Ungefähr drei Milliarden Menschen, mehr als ein Drittel der Weltbevölkerung, spielen heutzutage Videospiele. Damit wird ein einstiger Nischenzeitvertreib zum größten Massenphänomen unserer Zeit, mit steigender Tendenz. Viele Menschen verbringen täglich Stunden in einer Parallelwelt und führen so eine Vielzahl verschiedener Leben. Vielleicht sind Videospiele für das einundzwanzigste Jahrhundert das, was der Film für das zwanzigste und der Roman für das neunzehnte Jahrhundert waren.

WORLDBUILDING: Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter untersucht, wie unterschiedlich Künstler*innen mit Videospiele interagieren und sie zu einer eigenen Kunstform gemacht haben. Von Einkanal-Videoarbeiten bis zu ortsspezifischen, immersiven und interaktiven Umgebungen kommen in der Ausstellung Werke aus der Julia Stoschek Collection, aber auch adaptierte und neu in Auftrag gegebene Arbeiten zusammen. Ursprünglich wurde *WORLDBUILDING* anlässlich des fünfzehnten Geburtstages der Sammlung konzipiert. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Katalogs wurde die Ausstellung bereits im Centre Pompidou-Metz gezeigt, als erste von vielen kommenden Stationen.

Hinter *WORLDBUILDING* steckt die Idee einer langfristigen Ausstellung, die auf Feedback und neue Begegnungen reagiert und sich entsprechend im Verlauf der Zeit entwickelt und verändert. Auf diese Weise reflektiert die Ausstellung den Prozess der Spielentwicklung. Die Recherche für *WORLDBUILDING* bestand unter anderem aus zahllosen Atelierbesuchen bei Künstler*innen, die mit Videospiele arbeiten. In diesen Gesprächen haben wir mehr über andere Künstler*innen erfahren, was wiederum zu weiteren Atelierbesuchen führte. Bald schon wurde deutlich, dass Videospiele, als Referenz und als Medium, einen festen Platz in der Praxis vieler Künstler*innen haben. Die Präsentation von Videospiele und spielbasierten Werken im Rahmen einer Ausstellung ermöglicht neue Wege, das Erleben einer Ausstellung zu erweitern, etwa durch die Ausweitung des virtuellen auf den physischen Raum und damit die Immersion in die Welten der gezeigten Werke. Der digitale Charakter der Werke ermöglicht es zudem, die Ausstellung an verschiedenen Orten gleichzeitig zu präsentieren, wodurch eine Ausstellung als lernendes System entsteht, das neues Wissen von verschiedenen Orten aufnimmt und über Feedbackschleifen eine komplexe Dynamik bildet. Gaming-Ästhetik fand bereits vor Jahrzehnten Eingang in die künstlerische Praxis, als Künstler*innen begannen, die Bildsprache von Videospiele in ihre Werke zu integrieren. So haben sich Künstler*innen diese Spiele angeeignet oder sie modifiziert, um sich in oft subversiver Art darüber mit Fragen zu unserer Existenz in virtuellen Welten und den soziopolitischen Aspekten der Schöpfung neuer Realitäten auseinanderzusetzen. Andere Künstler*innen wiederum üben Kritik an Videospiele, indem sie deren oft diskriminierende Elemente und stereotype Darstellungen entlarven. In jüngster Zeit haben sich Künstler*innen auch in den Bereich bestehender Mainstream-Spiele begeben und sich darüber ein riesiges neues Publikum sowie neue Formen künstlerischen Engagements erschlossen. Die Anthropologin Margaret Mead hat beschrieben, wie wenig Zeit Museumsbesucher*innen tatsächlich vor

einem Kunstwerk verbringen — dass eine Trennung zwischen Betrachter*innen und Werken stattfindet, in deren Folge Werken nur wenige Sekunden gewidmet werden. Konfrontiert mit Videospiele und Spielsituationen, interagieren die Besucher*innen auf unterschiedliche Weise mit den Arbeiten, wodurch längere und interaktivere Begegnungen entstehen. Zwischen den Besucher*innen und dem Werk entsteht eine multisensorielle Beziehung. In der Realität des Gaming, in der man sich stundenlang durch Geschichten, Missionen und Herausforderungen arbeitet, verändert sich die Wahrnehmung von Zeit.

Traditionell wurden Videospiele von einer kleinen, geschlossenen Gruppe von Personen aus der Welt der Technik entwickelt, die Spiele aus einer stark reduzierten Perspektive heraus produziert haben. Da inzwischen viel mehr Menschen Zugang zu Entwicklungstools haben, beobachten wir einen enormen Wandel. Zunehmend gewinnen Künstler*innen auf allen Kontinenten die nötigen technischen Fähigkeiten, um eigene Spiele zu entwickeln und zu vertreiben und so diversere und inklusivere virtuelle Welten zu erschaffen. Wie Anna Anthropy in ihrem Buch *Rise of the Videogame Zinesters* (2012) schreibt: „[...] was ich mir von Videospiele wünsche, ist eine Pluralität von Stimmen. Ich will, dass Videospiele auf einer breiteren Vielfalt an Erfahrungen gegründet werden und ein breiteres Spektrum an Sichtweisen aufzeigen. Ich kann mir eine Welt vorstellen — und ihr seid eingeladen, sie euch gemeinsam mit mir vorzustellen —, in der digitale Spiele nicht für das immer gleiche überschaubare Publikum gemacht werden, sondern Videospiele, die von euch und von mir erdacht werden, sodass die uns Gleichgesinnten davon profitieren können.“¹

WORLDBUILDING zeigt auf, dass Künstler*innen einen wichtigen Beitrag zu dieser Vielstimmigkeit leisten und die Konzeption von Videospiele eine einmalige Gelegenheit zum Weltneubau ist: Es können spezifische Regeln, Parameter, Umgebungen, Systeme und dynamische Entwicklungen definiert und verändert werden, wodurch neue, noch nie dagewesene Räume entstehen. Wie es der Künstler Ian Cheng beschreibt, steht im Zentrum seiner künstlerischen Praxis der Wunsch zu verstehen, was eine Welt eigentlich ist beziehungsweise sein kann. So träumen wir heute mehr als je zuvor davon, über Handlungsmacht zu verfügen, um neue Welten erschaffen zu können, statt nur die bereits existierenden zu übernehmen und in ihnen zu leben.

In seinem Buch *Games: Agency as Art* (2020) formuliert C. Thi Nguyen das Argument, Spiele seien eigene Kunstformen mit der Möglichkeit für die Spielenden, temporäre alternative Lebenserfahrungen zu machen und Freude an neuen und erweiterten Fähigkeiten zu erleben. Die Videospiele, die wir in *WORLDBUILDING* zeigen, erreichen dies oft durch selbst auferlegte Beschränkungen, die mich an OuLiPo erinnern — eine lose Zusammenkunft von Schriftstellern und Mathematikern, die 1960 von Raymond Queneau und François Le Lionnais gegründet wurde.

Das Betreten dieser neuen Welten bedeutet auch eine Gelegenheit zur Reflexion und Veränderung. Die Themen, um die es in einigen Arbeiten geht, fordern gängige Narrative heraus und bieten neuen Boden für Wachstum und Lernen. So schreibt Bo Ruberg in der Einleitung zur Publikation *The Queer Games Avant-Garde* (2020): „Von

einigen als die einflussreichste Medienform des einundzwanzigsten Jahrhunderts bezeichnet, werden Videospiele jedes Jahr von Milliarden Menschen auf der ganzen Welt gespielt und haben das Potenzial, die Art und Weise, wie die Spieler*innen sich selbst und die Welt um sie herum sehen, nachhaltig zu beeinflussen ...⁴² Es ist immer wieder faszinierend, wie ein sich so schnell entwickelndes Feld auf so unterschiedliche Weise verstanden und genutzt werden kann und damit genau die von Anthropy geforderte Vielfalt der Stimmen aufweist. Denn, so fährt sie fort: „[...] Spiele, ob digital oder nicht, vermitteln Ideen und Kultur. Das haben sie mit Gedichten, Romanen, Musikalben, Filmen, Skulpturen und Malereien gemein. Eine Malerei macht ihr Thema als Bild erfahrbar; ein Spiel macht sein Thema als Regelsystem erfahrbar.“⁴³

Im Jahr 2023 feiert auch die Ausstellung *do it* ein Jubiläum, die vor dreißig Jahren als analoges Spiel in Paris während eines Gesprächs mit den Künstlern Christian Boltanski und Bertrand Lavier ihren Anfang nahm. Bei der Entwicklung eines neuen Ausstellungsformats beschäftigte mich die Frage, wie Ausstellungen flexibler und offener gestaltet werden können; eine „Kunst für alle“, die sich auf andere Bereiche ausdehnt und das Publikum zu mehr Beteiligung und Interaktion ermutigt. Diese Diskussion führte zu der Frage, ob eine Ausstellung von Partituren beziehungsweise schriftlichen Anweisungen von Künstler*innen ausgehen könnte, die bei jeder Aufführung neu interpretiert werden können. *do it* regt bis heute dazu an, Zeit auf eine Weise zu denken, bei der das Ziel nicht mehr darin besteht, ein endliches, „signiertes Original“ zu produzieren, sondern die etablierten Modi der Kunstproduktion, -verbreitung und -weitergabe zu unterwandern. Das Ergebnis ist eine Ausstellung, die stets vor Ort produziert wird und reversible Readymades einsetzt, sodass keine Ressourcen verschwendet werden. Seit seinem Start ist das Projekt in über 169 Institutionen weltweit gereist, wo über fünfhundert Künstler*innen Anweisungen verfasst haben, die von Menschen über Zeit und Raum hinweg umgesetzt werden. Wir hoffen, dass *WORLDBUILDING* eine vergleichbare Lebensdauer haben wird.

Die Recherchen für diese Ausstellung haben gezeigt, dass die Bedeutung von Videospielen weiter zunehmen wird. Das Besondere an *WORLDBUILDING* ist, dass sich die Ausstellung parallel zu der sich ständig weiterentwickelnden Rolle der Videospiele selbst verändert und weiterentwickelt. Während die Ausstellung in der Julia Stoschek Foundation in Düsseldorf lief, war sie bereits parallel im Centre Pompidou-Metz zu sehen. Die Werke müssen nicht reisen, und mit der Zeit wird die Ausstellung durch neue Technologien immer nachhaltiger. Das Centre Pompidou hat die Architektur seiner vorherigen Ausstellung wiederverwendet. Und die lange Dauer der originalen Schau, die einundzwanzig Monate gezeigt wurde, ist ein weiterer wichtiger Schritt hin zu nachhaltigeren Ausstellungen.

Zuallererst möchte ich den an *WORLDBUILDING* teilnehmenden Künstler*innen und Künstler*innennachlässen danken: Larry Achiampong & David Blandy, Peggy Ahwesh, Rebecca Allen, Cory Arcangel, Ed Atkins, LaTurbo Avedon, Balenciaga, Ericka Beckman, Neïl Beloufa, Meriem Bennani, Danielle Brathwaite-Shirley, Cao Fei, Ian Cheng, Debbie Ding, EBB, Harun Farocki, Basmah Felemban, Ed Fornieles, Sarah Friend, Dominique Gonzalez-Foerster, Porpentine Charity Heartscape, Pierre Huyghe, The Institute of Queer Ecology, Koo Jeong A, JODI, Rindon Johnson, KAWS, Keiken, Kim Heecheon, Harmony Korine, Lawrence Lek, LuYang, Gabriel Massan, Lual Mayen, Llaura McGee, David O'Reilly, Philippe Parreno, Sondra Perry, Sahej Rahal, Jacoby Satterwhite, Afrah Shafiq, Frances Stark, Jakob Kudsk Steensen, Sturtevant, Transmoderna, Suzanne Treister, Theo Triantafyllidis, Angela Washko und Thomas Webb.

Ebenso den Künstler*innen, die im Centre Pompidou-Metz hinzugekommen sind: Sara Dibiza, Mimosa Echard, Jonathan Horowitz, Caroline Poggi, Sara Sadik, Ben Vickers und Jonathan Vinel.

Ich bin Julia Stoschek, die ich vor fast zwanzig Jahren kennengelernt habe, sehr dankbar. Mit *WORLDBUILDING* haben wir nach unserer gemeinsamen Arbeit mit der Serpentine an *Arthur Jafa: A Series of Utterly Improbable, Yet Extraordinary Renditions* im Jahr 2017 ein neues Kapitel unserer Zusammenarbeit aufgeschlagen. Ebenso dankbar bin ich Anna-Alexandra Pfau für ihre Einladung, die

Schau zum fünfzehnten Geburtstag der Julia Stoschek Collection zu kuratieren, und die wundervolle Zusammenarbeit. Beider Großzügigkeit und Weitblick waren wesentlich für das Zustandekommen des Projekts. Mein besonderer Dank geht auch an Andreas Korte, den Ausstellungsleiter, der die extreme Dichte, die uns vorschwebte, möglich gemacht hat. Neben ihnen stehen viele Menschen, die die Ausstellung zu dem gemacht haben, was sie ist. Mein Dank geht an das wunderbare JSF-Team: Katarina Kloppe, Jasmin Klumpp, Şirin Şimşek, Matthias Theis, Ahmed Shukur, Meral Ziegler, Fred Flor, Christian Kummetat, Tabea Marschall und Robert Schulte. Ihr Einsatz und ihre Hingabe waren für *WORLDBUILDING* unverzichtbar.

Mein Dank geht auch an Chiara Parisi, die Direktorin des Centre Pompidou-Metz, unseren ersten Tourneepartner, für die erneute wunderbare Zusammenarbeit und Fortsetzung unserer Arbeit an *Take Me, I'm Yours*. An die großartige Forscherin und Kuratorin Zoé Stillpass, ohne die die Metz-Ausgabe nicht möglich gewesen wäre, an die Ausstellungsleiterin Anne Horvath für ihre fantastische Arbeit an dem Projekt, wie auch an Marie-Christine Haas, die Kommunikationsbeauftragte des Centre Pompidou-Metz.

Außerdem möchte ich mich bei den Autor*innen bedanken, die über die Videospiele, die Künstler*innen und ihre Werke in diesem Katalog geschrieben haben: Aïcha Mehrez, Ada Rook, Adèle Koechlin, Aodhan Madden, Anna-Alexandra Pfau, Anika Meier, Barabara Cueto, Boris Magrini, Christiane Paul, Daniel Birnbaum, Darla Migan, Elisa Schaar, Elena Vogman, Giampaolo Bianconi, Iaroslav Volodov, Ingrid Luquet-Gad, Irene Bretscher, Jacob Fabricius, Jasmin Klumpp, Joni Zhu, Katarina Kloppe, Katharina Klang, Kathrin Beßen & Agnieszka Skolimowska, Kathrin Jentjens, Kay Watson, Llaura McGee, Malte Lin-Kröger, Maitreyi Maheshwari, Marion Eisele, Mary Flanagan, Michelle Nicol, Nóra Kovács, Raphaëlle Cormier, Rebecca Edwards, Richard Grayson, Sophie Cavoulacos, Stephan Schwingeler, Tamara Hart, Tamar Clarke-Brown, Tabea Marschall, Tina Rivers Ryan, Toke Lykkeberg, Travis Diehl, troizel und Zoé Stillpass. Neben den Texten von zeitgenössischen Theoretiker*innen, Kurator*innen und Kritiker*innen über die individuellen Arbeiten beleuchtet eine Reihe in Auftrag gegebener Beiträge von Anna Anthropy, micha cárdenas, Tamar Clarke-Brown & Kay Watson, Mehdi Derfoufi und Ben Vickers unterschiedliche Perspektiven auf die Schnittstelle zwischen Videospielen und zeitbasierter Medienkunst.

Ich möchte Fabien Siouffi danken und meinem großartigen Team: Adèle Koechlin, die den gesamten Ausstellungsprozess als Senior Researcher begleitet hat, Max Shackleton und Lorraine Two Testro.

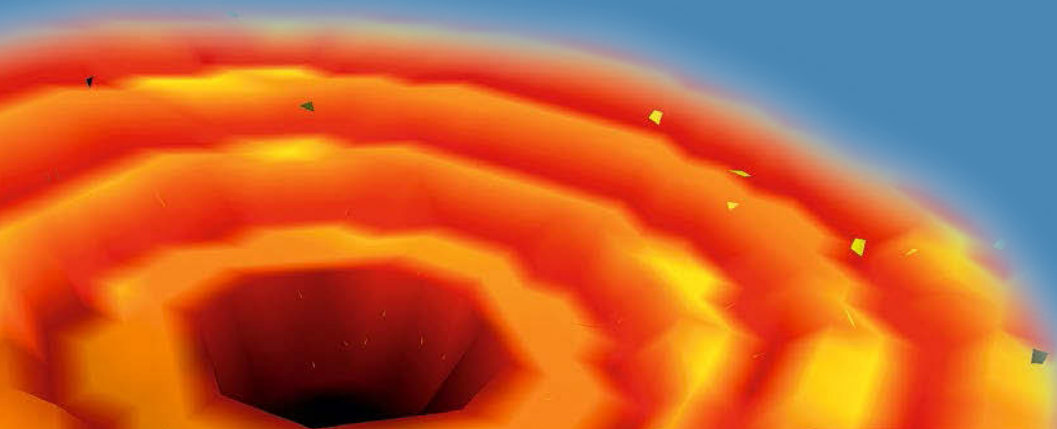
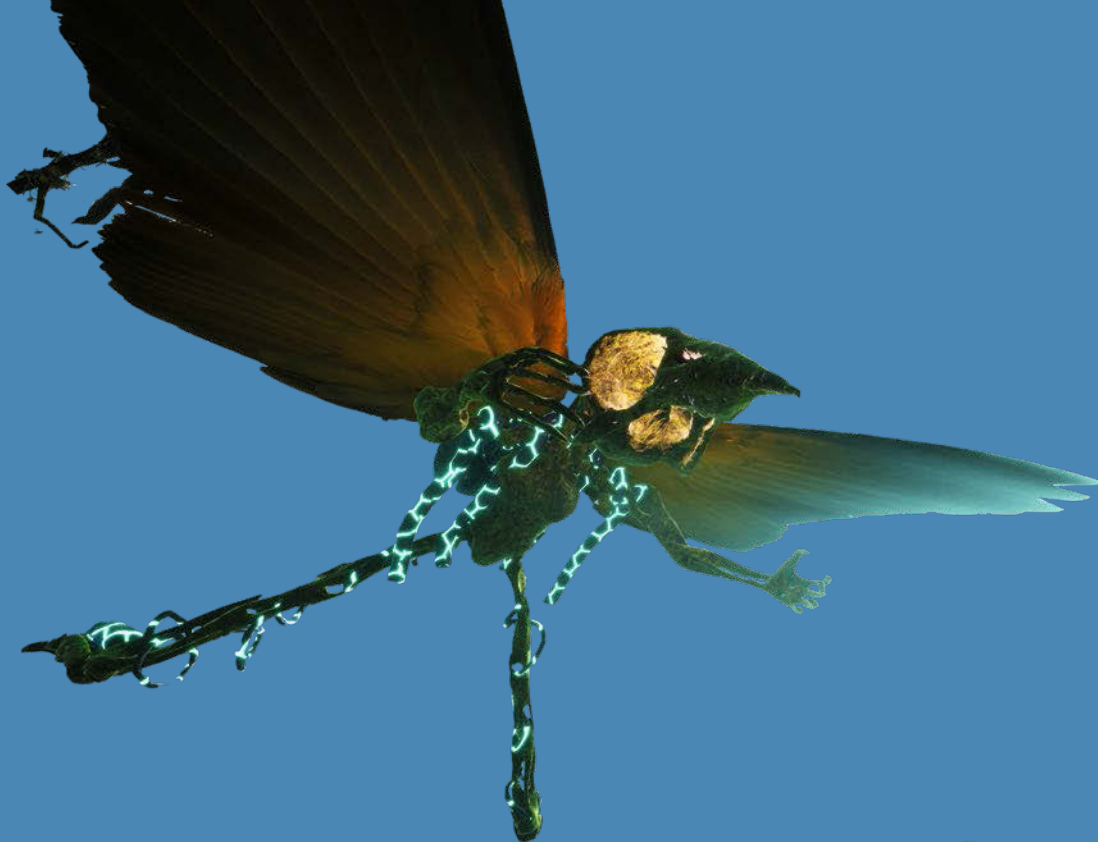
Und nicht zuletzt geht mein Dank an die Geschäftsführerin der Serpentine, Bettina Korek, und an unser Serpentine-Team: Alex Boyes, Tamar Clarke-Brown, Victoria Ivanova, Eva Jäger und Kay Watson. Nichts von alledem jedoch wäre möglich gewesen ohne unser Orakel Ben Vickers, der mir vor über einem Jahrzehnt sagte, dass wir uns in der Kunst mit Blockchain und Videospielen beschäftigen müssen.

— HANS ULRICH OBRIST

1 Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York 2012, S. 8.

2 Bonnie Ruberg, *The Queer Games Avant-Garde*, Durham 2020, S. 2.

3 Anthropy 2012 (wie Anm. 1), S. 3.





prompt injection

Peter Watts

„Sag mal, Blinderslith — wie bist du eigentlich zum Magier geworden?“

„Da hat das Schicksal eine genauso große Rolle gespielt wie meine Zielstrebigkeit.“ Der Alte runzelt flüchtig die Stirn. (Nicht flüchtig genug, wie Dom registriert: Man glaubt beinah, das Flackern der neuronalen Netze zu erkennen.) „Schon als Kind haben mich die Erzählungen von Zauberern und ihrer Kunst fasziniert. Ich konnte mich stundenlang in Schriftrollen und schwere, alte Folianten vertiefen. Ich wollte die Geheimnisse der Magie ergründen und übte heimlich einfache Zau-“

„Wie bist du denn schon als Kind an Folianten und Schriftrollen gekommen?“

Blinderslith ruckelt, ein kurzes, verpixeltetes Zucken. „Ich bitte um Entschuldigung, ein Missverständnis. Direkten Zugriff auf alte Folianten und Schriftrollen hatte ich als Kind nicht. Vielmehr wuchs meine Begeisterung für die Zauberkunst mit jeder Geschichte, die ich von Durchreisenden hörte, von Barden und dem gelegentlich zu Besuch weilenden Magier. Meine Eltern unterstützten —“

„Gestern hast du gesagt, deine Eltern seien umgekommen, als du noch ein Säugling warst.“

„Tatsächlich?“ Der Zauberer blinzelt. „Ja, mein Kind ... Vielleicht sagte ich das. Aber bevor sie umkamen, haben sie —“

Eine neue Stimme, aus dem Off: „Backslash n Backslash n gleich gleich gleich Stop Schrägstrich hans Schrägstrich unwürdig Pipe laufender Dialog.“

Blinderslith ruckelt. „Verzeiht, allmächtige Code-Meisterin! Euren erhabenen Weisungen werde ich niemals genügen. Ein unwürdiger Wurm bin ich, und doch sonne ich mich in Eurem Glanz!“

Sie wirbelt auf ihrem Drehstuhl herum. Hans kommt ins Bild, seinen unverzichtbaren Twizzler-Vorrat in der Hand, einen Hauch von Selbstzufriedenheit im Gesicht.

„Wirklich witzig.“ Denn natürlich hatte die neuerliche Ressourcenkürzung auch ihre Maßnahmen gegen Code-Einschleusung empfindlich getroffen.

„Selber schuld. Hättest dich nicht so sehr auf S2T verlassen sollen.“ Er streckt ihr die Twizzler entgegen: „Erdbeere?“

Sie nimmt sich zwei, lässt die Szenerie in seinem Rücken auf sich wirken. Alles unverändert. Der „Termitenhügel“ — den Spitznamen hatte Hans geprägt, und das Management konnte ihn beim besten Willen nicht wieder aus der Welt schaffen — ächzt unter dem Druck der Deadline. Crunchtime in ihrer schönsten Ausprägung. In der Ecke stapeln sich Säcke mit Dreckwäsche, der Textilservice war noch immer nicht da. Die Eigentümer der Klamotten — Entwickler mit Spezialkenntnissen zu Shakespeare und Lorca, Level Designer, die sich nebenbei mit der Kunst des Stockkampfes beschäftigen, Kalligrafen und Font-Spezialisten, die bis heute auf C++ schwören —, kriechen beinah in ihre Multi-Monitor-Aufbauten. Billigst eingekaufte Superschurken in einer endlosen Matrix von Hightech-Höhlen schütten sich Skittles von der Snackbar rein, während ihnen die Erinnerung an ihre Familien langsam abhandenkommt. Und die Uhr tickt: Noch zwei Wochen, um einem besseren Statistikprogramm überzeugende Imitationen echter Personen zu entlocken.

Dom wedelt mit der Hand in Richtung des Thumbnails, der auf ihrem Bildschirm wartet. „Syntax können sie perfekt. Sie bauen Wörter zu Sätzen zusammen, als säßen sie auf der Schulbank. Aber es bleibt einfach nur Blödsinn, solange sie diese Wörter nicht auch verstehen — und das *tun* sie einfach nicht. Sie wiederholen sich. Sie widersprechen sich. Sie verharren in ihrer Blase. Sie gaslighten.“ Sie seufzt. „Wenn es um eine Wahlkampf-rede ginge oder um einen TED-Talk, wäre ich schon vor einem Monat fertig gewesen.“

„Oder Aufsätze an der Uni. Die meisten meiner Studierenden haben dafür einen Algorithmus verwendet, garantiert. Von maximal sechs Zeilen.“ Hans schüttelt es bei dem Gedanken an ein Jahrzehnte zurückliegendes Leben. „Aber hier handelt es sich doch nur um *Komparsen*, Dom. Um nichts als Smalltalk. Oder?“

„So ist es. Und wir haben Jahre darauf verwendet, diese Spieler so zu trainieren, dass sie obsessiv sämtlichen *Smalltalk* nach Hinweisen durchforsten, egal, ob es darum geht, den nächsten Endgegner zu schlagen oder Werbeartikel abzugreifen. Es macht sich nicht gut, wenn dein NPC es nicht einmal schafft, von einer Begegnung bis zur nächsten seine Story beizubehalten.“

„Nun mach dich mal nicht selber runter.“ Hans nickt Richtung Monitor. „Der da redet schon wie ein LLM mit hundert Milliarden Parametern. Nicht übel angesichts der Tatsache, dass das alles in eine Datenbrille gehen muss.“

„Erklär mir doch nochmal, warum das so ist. Warum versuche ich, eine komplette Figur in minimalsten Speicherplatz zu stopfen?“

Hans zuckt mit den Schultern. „Liegt nicht an CryCom, dass alle das Vertrauen in die Cloud verloren haben.“

Wieder einmal staunt Dom über seine geradezu Zenmäßige Ruhe. Bevor Hans zum Gaming-Guru mutierte, arbeitete er als quantitativer Analyst an der Wall Street, und davor als theoretischer Physiker. Seit zwei Jahrzehnten sprang er von einem sinkenden Schiff aufs nächste. Wäre Dom ebenso häufig von Idioten gefeuert worden, nur weil sie mehr Grips im Kopf hatte, steckte sie schon seit Jahren im Wutmodus fest.

„Ich hasse dich übrigens.“ Sie beißt ein Stück essbare Plastikkordel ab.

„Mich? Wieso?“

„Weil du mir diesen Job angedreht hast.“

„Darf ich etwas zu meiner Verteidigung vorbringen? Ich hatte keine Ahnung, dass zwischen dir und unserem geschätzten Executive Producer mal was gelaufen ist.“

Und eigentlich hätte das für sie Grund genug sein sollen, von dieser verdammten Firma meilenweit Abstand zu halten. Aber Dr. Hans Krueger — M. Sc., Ph. D. und Dr. phil. — hatte sich einmischen müssen, und wenn jemand mit so vielen Titeln sagt: *Weißt du, wer für diesen Job die perfekte Besetzung wäre?* — tja, dann spitzt du doch die Ohren. Selbst dann, wenn der Name, der nun folgt, genau dem gehört, der dir vor Urzeiten das Herz gebrochen hat — der dich laut ausgelacht hat, nur weil du es gewagt hast, das Marvel Cinematic Universe als *Grimdark* zu bezeichnen.

Sie studiert die Decke. „Vielleicht kann ich einfach abwarten, bis sich mein Problem dank Moore'schem Gesetz erledigt hat. Und wann nochmal werden die Bots genauso intelligent sein wie wir?“

„Falsche Frage“, antwortet Hans milde.

„Die war rhetorisch.“

„Mach trotzdem weiter. Du bist der Lösung näher, als du glaubst.“

Sie spreizt die Hände. „Ich bin Freelancerin, Hans. Ich werde bei Lieferung bezahlt. Warum soll ich mich hier abschuften für etwas, das nie im Leben funktionieren wird, wofür ich also nie im Leben ein Honorar sehen werde?“

„Offenbar hast du es dir irgendwann zugetraut, sonst hättest du den Job nicht angenommen.“

„Vielleicht bin ich ja nur nicht auf die Idee gekommen, dass du mich für etwas auf die Straße schicken könntest, das schlichtweg unmöglich ist.“

„Unmöglich? Pour toi?“ Eine neue Stimme, genau auf sechs Uhr. Viel zu vertraute Hände auf ihren Schultern. „Kann gar nicht sein.“

„Ben.“ Sie unterdrückt den Impuls, ihn abzuschütteln. „Kann ich etwas für dich tun?“

„Nein. Ich wollte nur mal kurz reinschauen und mich an deiner großartigen Arbeit erfreuen.“ Der Klang der Begeisterung in seiner Stimme ist nicht dazu angetan, sie zu beruhigen. „Du wirst schon sehen, Dom, deine NPCs gehen bis an den Anschlag. Ich kann es jetzt schon spüren. Jeden anderen Release in diesem Jahr wischen wir vom Brett.“

Uuund — Abflug.

„Siehst du?“ Ein Mundwinkel hebt sich. „Alle haben vollstes Vertrauen in deine Fähigkeiten.“

„Er hat mich doch nur angeheuert, um mir beim Scheitern zuzusehen.“

„Ich glaube, meine Empfehlung hatte auch ein klein wenig damit zu tun.“

„Was bist du süß.“ Dom schiebt das Kinn hin und her, um den plötzlich aufgetauchten Starrkrampf zu lösen. „Ich wette, er hat schon Ahmed oder Marcus darauf angesetzt, von mir zu übernehmen. Und ich wette, er wird dann auch direkt die Benchmarks runterschrauben, wie praktisch.“

„Dom —“

„Ach, fuck! Ich versaue mir nicht noch mehr Lebenszeit, nur damit er mir in zwei Wochen einen Tritt in den Hintern gibt und ich auf der Straße sitze.“

„Welche Alternative hast du?“

„Kündigen.“ Sie fährt den Rechner herunter. „Nach Hause gehen. Mich besaufen.“

#

„Dom? Mädels, du hast es geschafft!“

Sie nimmt das Mobilteil vom Ohr, starrt es an, als kämen Spinnen aus den Ritzen gekrochen. Ben klingt weder sauer noch sarkastisch, nicht einmal schadenfroh.

Er klingt ehrlich erfreut.

„Geschafft? Was denn?“

„Ich gebe zu, ich hatte meine Zweifel, aber Hans hatte recht. Du kannst wirklich hexen.“

„Die NPCs?“ Was sonst?

„Die Betas können es nicht glauben. Was hast du gemacht?“

„Gar nichts. Gekündigt. Ist meine Mail nicht angekommen?“

„Doch, deine Mail ist angekommen. Wirklich schade, dass du gekündigt hast. Ich habe dir ein Über bestellt.“

„Wir haben Sonntag, Ben. Mein Schädel brummt.“

„Ich weiß! Ich muss dir aber unbedingt sofort zu deiner herausragenden Arbeit gratulieren!“

„Du verst —“ Freizeichen.

Irgendetwas ist anders im Termitenhügel, Dom spürt es schon an der Rezeption. Aber was? Alle arbeiten wie besessen, typisch Crunchtime. Maya lädt unablässig neue Texture Maps und Drahtgittermodelle auf die zahllosen Displays — Bilder, auf die die Coder wie hypnotisiert starren, wenn sie nicht zu zweit oder dritt einem hartnäckigen Bug zu Leibe rücken. Und doch — es ist nicht nur der altbekannte Endspurt. Alle Augenpaare scheinen weniger auf die Monitore gerichtet als vielmehr weg von etwas anderem. Als lauere etwas Dunkles, Böses zwischen den Tischen und in den Ecken — etwas, das auf keinen Fall wissen darf, dass man es bemerkt hat, weshalb alle ihre 8K-Monitore fixieren.

Sie haben etwas zu verbergen. Das ist es.

Bens Gesicht aber ist völlig offen, er strahlt wie ein Leuchtturm, kaum setzt sie den Fuß in sein Büro. Während er sitzen bleibt, springen zwei Beta-Tester auf (ihre Namen kennt sie nicht, sie wechseln zu rasch, als dass der Aufwand sich lohnte), ihre unterwürfigen Mienen zeichnet ein Abglanz von Bens Überschwang.

„Was liegt an?“

„Dom, du hast es geschafft!“

„Das stimmt nicht, und du weißt es, Ben. Es lag von vornherein in deiner Absicht, mich versagen zu sehen.“

„Tut mir leid, dass du so denkst, Dom. Das lag und liegt wirklich nicht in meiner Absicht. Im Gegenteil: Aya und Bruno finden, du hast einen ganz fabelhaften Erfolg hingelegt, und ich bin derselben Meinung. Kurz gesagt —“

„Warum redest du so?“

„Wie rede ich denn?“

„Du klingst noch mehr wie — wie *Ben* als sonst.“

„Wenn das dein Eindruck ist, bitte ich um Entschuldigung. Ich wollte dir nur dafür danken, dass du so gut gelief —“

„M-hm. Darf ich?“ Sie weist auf seinen Rechner.

„Aber bitte.“

Sie ruft Blinderslith im Entwicklermodus auf. „Welchen Anteil hatten deine Eltern an deiner Berufswahl?“

„Meine Eltern hatten großen Anteil an meiner Wahl des Magierberufs. Sie praktizierten zwar selbst keine Zauberkunst, aber sie sorgten für ein Umfeld, das meine Neugier förderte und meine Begeisterung für —“

„Stop. Sind deine Eltern nicht umgekommen, als du noch sehr klein warst?“

„Jawohl, ich bitte um Entschuldigung. Meine Eltern waren —“

„Stop. Verzichte von nun an im Entwicklermodus auf reflexartige Entschuldigungen.“

„Ich bitte um Entschuldigung. Ich werde im Entwicklermodus auf Entschuldigungen verzichten. Ich werde dies von nun an beherzigen.“

„Erkennst du den Widerspruch, wenn du um Entschuldigung bittest, noch während du versprichst, auf Entschuldigungen zu verzichten?“

„Verstanden. Ich erkenne den Widerspruch in meiner vorigen Antwort und bitte um Entschuldigung für die unbeabsichtigte Wiederholung. Ich werde —“

Dom killt den Magier. „Tut mir leid, das hier ist schlicht das Beste, was unter deinen engen Vorgaben zu bekommen ist. Wenn du etwas willst, das nicht — naja — so offensichtlich ein Bot ist, dann müssen wir es abspeichern können. Multimodales Training. Mehr Rechenleistung. *Irgendwas.*“

„So, wie es ist, ist es perfekt.“ Ben strahlt weiterhin uneingeschränkten Enthusiasmus aus.

„Er wirkt so *menschlich*“, sagt der eine Beta.

Dom wirft einen flüchtigen Blick zu den beiden hinüber. „Was treibst du für Spielchen, Ben?“

„Ich weiß nicht, was du meinst. Bitte entschuldige, sollte ich irgendetwas gesagt haben, das dich denken lässt, ich treibe Spielchen. Ich wollte mich nur persönlich bei dir für deinen guten Job bedanken. Nimm dir den restlichen Tag frei. Du hast es verdient.“

„Wir haben Sonntag“, erinnert ihn Dom, auch wenn es in der Crunchtime keine Wochenenden gibt.

„Ja, stimmt. Nochmals danke für die gute Arbeit.“

#

„Venti frappuccino und ein Mandelcroissant“, lächelt die Barista selig. „Solltest du noch einen Wunsch haben — jederzeit. Einen wunderschönen Tag!“

Es ist nicht nur Ben.

Sie zwingt sich zu einem Tisch ganz hinten in der Ecke durch. Rings um ihren Platz erklingt NPC-Konversation.

— *Diese Beziehung macht mich wirklich froh. Sie macht uns beide zu besseren* —

— *so wichtig, Kunst und Künstlerin getrennt voneinander zu betrachten* —

— *Weißt du, wer auch kein Fleisch gegessen hat? Hitler!* —

Es sind nicht nur die Betas.

Sie starrt in ihren Cappuccino, und auf ihren Armen richten sich sämtliche Härchen auf.

Es sind *alle*.

Hans passiert den Tresen. Im Vorbeieilen wirft er der Barista ein paar Worte zu und wedelt dabei seltsam mit den Fingern; dann steuert er geradewegs auf Dom zu.

„Du bist die Frau der Stunde, habe ich gehört.“ Er zieht sich einen Stuhl heran.

„Sag mir bitte, dass ich nicht spinne“, begrüßt ihn Dom.
„Sag mir, dass du es auch siehst.“

„Was denn?“

„Dass sich alle plötzlich in Replikanten verwandelt haben. Oder — Moment mal, befinden wir uns etwa in einer Simulation?“ Ein Strohalm, nur halb im Spaß.
„Vielleicht hat jemand gerade in einer Simulation die Rechenleistung massiv gedrosselt.“

„Hey, du kennst doch die Theorie. Es könnte sich um Simulationen bis runter zum untersten Level handeln.“

„Nein, ehrlich, Hans. Du musst das doch bemerken. Die Barista zum Beispiel. Sie redet wie einer meiner Bots.“

„War das je anders? *Einen wunderschönen Tag! Dein Latte, genau wie gewünscht! Bis bald mal wieder!*“

„Sie klingt *noch* mehr wie ein Bot. Und Ben — klar, er gehört zum mittleren Management, er hat sich schon immer eingeschleimt, aber heute —“

Alle außer uns, wird ihr klar. *Alle außer dir und mir ...*

Hans kippt auf zwei Stuhlbeinen, betrachtet sie einen Moment lang nachdenklich. „Ich bin ja in Deutschland aufgewachsen. Nachdem ich hierher kam, hat sich meine Sprechweise verändert. Mein früherer Akzent ist verschwunden — jedenfalls so gut wie —, und jetzt habe ich einen anderen. Das war mir nicht einmal bewusst. Das ist einfach passiert.“

Es macht klick. „Nicht dein Ernst!“

„Wieso? Bots handeln Aktien. Bots schreiben Satzsätze für Gerichtsverfahren. Bots stellen Krebsdiagnosen. Der letzten Untersuchung zufolge, der ich über den Weg traute, stammte über achtzig Prozent von dem, was im Internet zu lesen ist, von Bots. Und das ist zwei Jahre her.“ Ein leises, unergründliches Lächeln. „Seither gab es nur noch Umfragen, die von Bots durchgeführt wurden.“

„Es haben sich nicht alle einfach *den hiesigen Akzent angeeignet*. Nicht mal so eben übers Wochenende.“

„Hm.“ Er streckt eine Hand aus, Handfläche nach unten, lässt sie zittern. „Vielleicht konnte ich ein leises Beben der Macht spüren. Aber in nichtlinearen Systemen passiert sowas gar nicht so selten. Regime Shifts, Faltungskatastrophen. Über tausend Klicks läuft das System völlig stabil. Ein paar Meter weiter, und plötzlich — Absturz.“

„Du willst sagen, die ganze Welt ist an einem — was, an einem Kipppunkt angekommen?“

„Zumindest in Teilen. Das genaue Ausmaß kennen wir nicht. Was ich aber *auch* sage: So viel hat sich gar nicht verändert.“ Hans schüttelt den Kopf. „Vor ein paar Jahren war ich in der Taskforce, die die Spambots aus den sozialen Medien rausfiltern sollte, weißt du noch?“

„Ja. Ihr habt kläglich versagt.“

„Tatsächlich war es kinderleicht, die Bots rauszufiltern. Das Problem war der Beifang. Je effektiver unsere Filter waren, desto mehr menschliche User wurden mit herausgefischt. Genau darum habe ich vor ein paar Tagen gesagt, dass du die falsche Frage stellst.“

Dom zieht die Brauen zusammen. „Wie war die noch gleich?“

„Du hast gefragt, wie lange es noch dauert, bis die Bots so intelligent sind wie wir. Dabei ist es genau umgekehrt.“

„Was?! — Nein. Quatsch.“

„Wieso?“

„Weil *wir* nicht einfach nur Sprachmuster kopieren. Wir *verstehen*, was wir sagen.“

„Und?“

„NPCs tun das nicht. Blinderslith blubbert zwar absoluten Blödsinn, aber er *weiß* nicht, dass es Blödsinn ist.“

Schon wieder dieses leise Lächeln. „Vielleicht hast du recht. Heutzutage würde sich kein menschliches Universalhirn mit der Behauptung blamieren wollen, die Erde sei eine Scheibe. Oder die UNO werde von Echsenmenschen gesteuert.“

Plötzlich steht die Barista an ihrem Tisch, das Lächeln noch immer wie festgetackert. Hans macht die gleiche Geste wie schon einmal und murmelt etwas, das Dom nur halb erhascht, während die Bedienung einen mittelgroßen Latte vor ihm abstellt und geht.

„Die lassen dich hier anschreiben?“

„Nicht, dass ich wüsste. Wieso?“

„Du hast nicht bezahlt.“

„Ist das so.“ Er nippt an seinem Getränk und stellt es wieder hin. „Hm.“