

Im Gespräch mit
Prof. Dr. Stephan Schwingeler*

„Was macht ein Computerspiel also zu einem Kunstwerk? Kurzum: Es kommt drauf an“

■ Die Frage danach, was Kunst eigentlich ist, hat in der Rechtswissenschaft vielerlei Definitionen hervorgebracht und beschäftigt Gesellschaft, insbesondere im Rahmen des Dialogs der Generationen, immer wieder neu.

Herr Prof. Schwingeler, was macht Ihrer Auffassung nach ein Videospiel zu einem Kunstwerk?

Ich würde niemals behaupten, dass Computerspiele pauschal ‚Kunst‘ sind. Diese Annahme wäre ziemlich absurd! Lassen Sie es mich mit einer Analogie ausdrücken: Wenn ich ein Bild in Öl male, entsteht daraus keinesfalls die zwingende Konsequenz, dass ich ein Kunstwerk produziere, nur weil ich ein Bild mit Ölfarben auf Leinwand fabriziere. Die Frage sollte daher nicht verkürzt lauten: *Sind Computerspiele Kunst?* Denn dann muss die Antwort *Nein* heißen. Analog: Genauso wenig handelt es sich intrinsisch bei Malerei um ‚Kunst‘, sondern zunächst um eine Technik, um ein neutrales, bildnerisches Verfahren.

Computerspiele verfügen oft über eine üppige audiovisuelle Erscheinung, sie entfalten eine ihnen eigene Ästhetik und Schönheit, sie bieten ausufernde Narrationen an und sie sind in der Lage, andere Medien und Kunstformen zu remedialisieren und zu synthetisieren, was Vergleiche zum Konzept des romantischen Gesamtkunstwerks nahelegt. All dies gehört zum Repertoire der digitalen Spiele. Das macht sie aber noch nicht automatisch zur Kunst. Computerspiele pauschal als Kunstwerke nobilitieren zu wollen bzw. ihnen den Kunststatus abzusprechen, deutet auf einen nicht-konventionellen Kunstbegriff, der einer Technik, einem Medium oder Material pauschal und per se den Kunststatus bescheinigt oder eben nicht. In der Regel werden hier notwendige und hinreichende Bedingungen nicht sauber getrennt und Kontexte ausgeblendet.

Computerspiele selbst sind selbstverständlich keine Kunst, genauso wenig wie ein Gemälde oder eine Skulptur zwangsläufig ein Kunstwerk sein müssen, nur weil in Öl auf Leinwand gemalt oder ein Marmorblock behauen wird. Computerspiele sind deshalb genauso wenig von sich aus Kunst wie z.B. ein Gemälde, eine Skulptur, ein Pisssoir aus Porzellan bei Marcel Duchamp, Margarine auf einem Stuhl bei Joseph Beuys, ein Waschmittelkarton aus Sperrholz bei Andy Warhol oder ein Tigerhai in Formaldehyd bei Damian Hirst von sich aus Kunst sind. Dies trifft auf jede andere denkbare Technik, jedes andere Medium und Material zu. Und natürlich gibt es sie, die *Computerspiele der Kunstgeschichte*, also Werke, die als im kunsthistorischen Konsens als Kunstwerke gelten und die gleichzeitig Computerspiele sind, wie z.B. künstlerische Computerspielmodifikationen von JODI (z.B. die Serie *Untitled Game*,

*

Prof. Dr. Stephan Schwingeler ist Kunsthistoriker und Medienwissenschaftler. Er bekleidet die Professur für Medienwissenschaft an der HAWK Hochschule für Angewandte Wissenschaft und Kunst in Hildesheim. Seine Forschungs- und Tätigkeitsschwerpunkt liegen vor allem in der Schnittstelle zwischen Kunst und Computerspielen. Neben zahlreichen Publikationen zu dieser Thematik hat Schwingeler in der Vergangenheit auch Ausstellungen z.B. zum Thema „Digital Games. Kunst und Computerspiele“ im Ludwig Forum Aachen kuratiert.

1998-2001; SOD, 1999,), *Long March: Restart* (Feng Mengbo, 2008), *The Night Journey* (Bill Viola, ab 2010), die interaktive Skulptur *Painstation* der Kölner Gruppe //fur// (2001) oder David OReillys *Everything* (2017). Man könnte durchaus auch soweit gehen und Werke der klassischen interaktiven Medienkunst wie Jeffrey Shaws *The Legible City* (ab 1989) als Computerspiel der Kunstgeschichte konturieren.

Computerspiele sind demnach eine künstlerische Gattung und tragen das Potenzial des künstlerischen Ausdrucks in sich – aber nicht jedes Computerspiel wird dadurch automatisch zum Kunstwerk (obwohl sich Teile der Computerspielindustrie diese schiefen Behauptung, diesen Irrtum, gern auf die Fahnen schreiben, um Prozesse von Nobilitierung, Legitimation und Akzeptanz zu untermauern).

Die oben genannten Spiele oder Spielmodifikationen haben gemeinsam, dass sie im Kontext der Kunst – in der sogenannten Artworld – stattfinden. Diskursanalytisch ausgedrückt wird die Artworld von der Gesamtheit der Diskurse – also des Sprechens über Kunst – gebildet. Dazu gehören natürlich wissenschaftliche Texte wie Dissertationen und Habilitationen, Texte begleitend zu Ausstellungen, in denen die Werke zu sehen sind – dieses Interview gehört auch dazu und positioniert die gesamte Gattung des Computerspiels demnach schon in diesem Kontext, ohne alle Games als Kunstwerke zu adeln. Das, was wir Kunst nennen, ist demnach hochgradig von Kontexten und Institutionen wie z.B. Museen und Universitäten abhängig, auf Konventionen beruhend und dementsprechend verhandelbar. Das, was heute als Kunst gilt, beruht weitestgehend auf einem diskursiven Konsens – einer communis opinio. Die Grenzen der Artworld sind fließend und durchlässig und ändern sich daher auch oder haben sich geändert. Übrigens ist nicht alles, was Kunst ist, automatisch „gut“. Es gibt nämlich auch ziemlich viel schlechte Kunst.

Marchel Duchamps „Fountain“ von 1916 war ursprünglich ein handelsübliches Pissoir, dass der Künstler durch künstlerische Überformung in den neuen Kontext der Artworld gestellt hat. JODIS weißes Computerspiel *Untitled Game: Arena* war mal *QUAKE* und bekommt ein neues Leben als Kunstwerk in einem neuen Kontext.

Die Kunstgeschichte hat immer wieder unter Beweis gestellt, dass nicht das Material oder die Medialität den Kunststatus bestimmen. Immer wieder wurden neue Materialien, Medien und Gattungen in den Kunstkontext eingeführt. Künstler der Brücke beispielsweise haben sich Anfang des 20. Jahrhunderts dem Holzschnitt zugewendet, was zunächst als minderwertig und volkstümlich galt. Hier zeigt sich in aller Deutlichkeit: Die Kunstgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts kennt schon lange keine Medien-, Gattungs- und Materialgrenzen mehr. Ästhetische Grenzen gibt es ebensowenig, d.h. ein Kunstwerk muss nicht zwingend „schön“ sein, um als Kunst zu gelten.

■ Können damit auch beispielsweise Sportsimulationen Kunst sein?

Natürlich können auch Sportsimulationen zu Kunstwerken werden: Der Künstler Cory Arcangel hat 2011 im Barbican Centre in London die Arbeit *Various Self Playing Bowling Games* in seiner Ausstellung *Beat the Champ!!!* präsentiert. 14 unterschiedliche Bowlinggames auf unterschiedlichsten Plattformen (von Atari Bowling bis Wii) wurden in Reihe geschaltet und so modifiziert, dass sie ständig und immer wieder den Ball in die Gosse befördern.

Kommerzielle Spiele mögen formal alle möglichen formalen, konventionellen Voraussetzungen eines Kunstwerks aufweisen (hohe Gestaltungsqualität und technische Meisterschaft, „Schönheit“, eine gewisse Selbstreflexion, eine gewisse „Tiefe“, eine intentio auctoris und eine intentio operis, also ein „Kunstwollen“), sie stehen aber außerhalb der Artworld, es sei denn sie werden bewusst darin verortet. Was macht ein Computerspiel also zu einem Kunstwerk? Kurzum: Es kommt drauf an.

■ Was bedeutet es in diesem Zusammenhang, dass der Spieler / die Spielerin in einem ganz engen Verhältnis zum Werk steht, denn ohne ihn / sie geht es nicht voran?

Interaktivität in diesem Ausmaß ist gewiss eine neue Qualität, die insbesondere aus rezeptionsästhetischer Perspektive interessant ist. Natürlich muss man hier berücksichtigen, dass streng genommen ein Werk niemals ohne einen aktiven Rezipienten auskommt, egal ob es sich um ein Gemälde, einen Film oder ein Spiel handelt. Die Betrachterin ist immer aktiv

und wird aktiviert. Im Falle eines Games wird sie aber von der Betrachterin zur Spielerin, was eben neue Formen der Handlung mit sich bringt. Es bleibt aber festzuhalten, dass alle Medien einer Rezipientin bedürfen, sonst geht Ihre Vermittlung ins Leere.

Dennoch: Computerspiele sind kybernetisch, d.h. während des Spielens begeben sich die Spielenden in einen Regelkreis: Man handelt innerhalb dieses Regelkreises und ruft daher eine Reaktion des Apparates, des Computers, hervor. Dies wiederum provoziert eine Reaktion der Spielerin. Viele künstlerische Arbeiten, die sich mit Games beschäftigen, setzen an der Interaktivität an und hinterfragen dieses kybernetische Verhältnis, indem sie die Interaktivität unterbinden und versperren. So gibt es beispielsweise eine ganze Reihe von „unspielbaren Spielen“ in der Kunstgeschichte – paradoxe Artefakte wie z.B. Cory Arcangels *Super Mario Clouds* (2009), Spiele, die in einem medientheoretischen Schwebezustand der Dysfunktion verharren.

■ **Die Medienarten Film und Videospiel sind audiovisuelle Medien, die jedoch unterschiedlich „funktionieren“. Welche Gründe sprechen aus Ihrer Sicht dafür an die Grenzen der künstlerischen Freiheit der Spieleentwickler strengere Maßstäbe anzulegen als gegenüber Filmemachern?**

Ich halte es für falsch, einen sogenannten Paragone, also einen Wettstreit der Künste, zu verfolgen, in dem ein Medium wertvoller dargestellt wird als das andere. Darüber hinaus halte ich es für absurd, Computerspielen nicht dieselbe Freiheit wie Filmen zugeschlagen zu haben oder eben nicht, nur weil sie medial anders funktionieren. Überspitzt und polemisch formuliert: Was wäre wenn es in Büchern verboten wäre, über Nationalsozialismus zu schreiben, da Bücher nicht in der Lage sind, Bilder zu zeigen? Oder andersherum: Filme dürften keine Hakenkreuze abbilden, gerade weil sie Bilder zeigen. Und Computerspiele dürfen keine Hakenkreuze abbilden, weil sie Interaktiv sind und das Geschehen damit gewissermaßen näher an den Rezipienten rückt?

Meines Erachtens kommt es stark auf den Kontext an, der bei der Prüfung zu berücksichtigen ist. Es kommt doch darauf an, wie diese Inhalte beschrieben oder gezeigt werden. Es ist doch ein offensichtlicher Unterschied, ob ein Hakenkreuz im Zusammenhang eines Spiels wie KZ Manager im Sinne der Verherrlichung der menschenverachtenden Ideologie des Nationalsozialismus abgebildet wird oder ob es bei Wolfenstein II: The New Colossus in einem fiktionalen Setting die Kulisse ausschmückt, in der gegen Nazis gekämpft wird. In einem Falle mag die Abbildung zu einer sozial-ethischen Desorientierung beitragen – im anderen nicht. Die Abbildung bleibt dieselbe, der Kontext ist ein völlig anderer.