

# Festival Garage: Playground

**G**arage versteht sich als Plattform für zeitgenössische Kunst und Kultur in Stralsund. Das seit sieben Jahren stattfindende Festival zeigt neue Ansätze in Produktion, Präsentation und Diskussion kultureller und medialer Inhalte. Jährlich im August werden Künstler, Musiker und Theoretiker im internationalen Kontext eingeladen, auf dem Festival innovative Projekte vorzustellen. Wesentlich ist dabei die Frage nach den heutigen Möglichkeiten von Kunst und Kultur, gesellschaftliche Entwicklungsprozesse mitzugestalten.

*garage 02* präsentierte Ansätze und Positionen zur künstlerischen Auseinandersetzung mit den Prinzipien und Mechanismen des Spiels. Spiel mit Konventionen, Spieltechniken, Spiel als Lösungsmodell konkreter Problematiken, Spiel als Manipulation von Wahrnehmung, Spiel als kritische Reflexion, Spiel als Spiel. Uns interessierten die verschiedenen Ansätze künstlerischer Interpretationen des Begriffs. Vom spielerischen Umgang mit tradierten Formen der Präsentation und Produktion in der Kunst, der Auseinandersetzung mit neuen Spielgeräten, Spieltechniken und Performance-Modellen, Spiel als Interaktion zwischen Produzenten und Rezipienten oder Produzenten untereinander bis zur theoretischen Auseinandersetzung mit dem Spiel als Motor künstlerischer Produktion.

Das Festival 2002 präsentierte vom 8.-11.8. die unterschiedlichsten Ansätze, angefangen bei Musikern, welche die musikalischen Qualitäten des Gameboys ausloten (<http://www.nanoloop.de>) oder Haushaltsgegenstände wie Leitern als Midi-Interface zweckentfremden (<http://www.tonleiter.com>). Es wurden Projekte wie das *relay* des Briten John Bisset vorgestellt, der zwölf Improvisationsmusiker nach einem festgelegten Regelwerk zwischen drei akustisch und räumlich getrennten Orten pendeln und sich gegenseitig abwechseln ließ. Die Audio-Interventionen der Wiener Thilges 3 eroberten den öffentlichen Raum und sorgten als Straßenmusiker für Verwirrung. Präsentiert wurden außerdem große Interface-Projekte wie beispielsweise *Sonic Pong* von Time's Up, Linz – ein dreidimensional-akustisches Pong-Spiel mit Körperinterface (<http://www.timesup.org/spong>) – oder das Projekt *slap the spider*, eine Kombination aus Videogame und Kletterwand des Bauhaus Kollegs Dessau, bei dem das Spiel durch tatsächliche körperliche Bewegung via Motiontracking gesteuert wird.

Die Beobachtung der zunehmenden (kultur-)theoretischen Auseinandersetzung mit dem Phänomen Computerspiel und ihrer katalytischen Funktion für Technologie war Anlaß, sich auch insbesondere mit digitalen Formen des Spiels zu beschäftigen. Analog zur klassischen mathematischen Spieltheorie fällt es nicht schwer, gesellschaftliche, politische und kulturelle Realität über die Prinzipien des Spiels zu definieren. Das Projekt *.Logicaland* der österreichischen Künstlergruppe re-p./m.ash/unrast greift dieses Thema mit einem interaktiven Weltmodell auf und beschäftigt sich mit der Brisanz globaler Interdependenzen. Anhand eines komplexen Welt-Simulationsmodells untersuchen sie User-Motivation und -Strategien bei einem kollaborativen virtuellen Weltplanungsprozeß. <http://www.logicaland.net>

Was macht die Faszination von digitalen Spielen aus? Pure Technikbegeisterung oder der Grad der Realitätsnähe der Simulation? Sind Computerspiele kommunikativ, interaktiv, netzwerkfördernd, realitätsbildend? Ein Projekt in diesem Grenzbereich ist die *Painstation* der Kölner Tilman Reiff und Volker Morawe. Ein klassisches Computerspiel (Pong) wird um ein physisches Interface erweitert. Die Spieler werden für Niederlagen mit Schmerzen durch Stromstöße, Peitschenhiebe und Hitzewellen bestraft. Die Konsole ist eine Art neuzeitliches »Duellierungs-Artefakt«, welches auf erstaunliche Weise als Kommunikationsmaschine funktioniert. *Painstation* stellt sich als selbstbeweisende Behauptung und Provokation in den Raum – der Akt des Spielens ist plötzlich mit realem Risiko verbunden, wird zur Herausforderung und besitzt gerade dadurch erhebliches Unterhaltungspotential auch und gerade für ein nicht aktiv beteiligtes Publikum. <http://www.painstation.de>

Wer sich in den öffentlichen Raum begibt, betritt ein Spielfeld. Der öffentliche Raum ist mit einem engen Netz aus Regelwerken überzogen. Setzungen, Konventionen und Kontrolle bestimmen Bewegung und Verhalten. Die Grenzen zwischen privat und publik sind scharf gezeichnet. Wie viel Kommunikation findet im urbanen öffentlichen Raum noch statt? Welche Rolle spielen die klassischen Medien bei der Konstitution von Öffentlichkeit? Äußert sich das Bedürfnis nach Öffentlichkeit in den Nachmittagstalkshows? Wer hat was zu sagen?

Exemplarisch könnte hier das Projekt *Blinkenlights* des Chaos-Computer-Clubs genannt werden, welches auf dem Festival vorgestellt wurde. Eine Hochhausfassade war für die Dauer von drei Monaten in einen Riesen-Bildschirm im Zentrum von Berlin verwandelt worden. Jeder konnte via Web-Interface einfache Animationsfilme für dieses Display erstellen. Die plötzliche Möglichkeit der öffentlichen Meinungsäußerung zeigte auf der einen Seite überraschende Resultate, auf der anderen eine erstaunlich große Sprachlosigkeit.

Eine Aufgabe von Kunst wäre, einen Ort für Gegenkonzepte und Alternativmodelle zu gewährleisten. Strategien der Kunst können in andere, nicht-künstlerische Bereiche übertragen und dort wirksam werden. *Playground* widmete sich auch der Erweiterung des Spielfeldes. Wo brechen Künstler und Medienaktivisten mit Konventionen? Wie werden die das Spiel kennzeichnenden Dimensionen erweitert? Wo werden private, mediale, kulturelle und gesellschaftliche Grenzen übertreten? Spiel als Handlungsstrategie, Spiel als Experiment, Spiel als Kommunikationsversuch.

Diesem Ansatz folgend, präsentiert das Festival in diesem Jahr künstlerische Positionen, die sich mit dem Thema Verunsicherung und Orientierungslosigkeit auseinandersetzen; ausführliche Informationen zum Festival unter <http://www.garage-g.de>.

Gesine Pagels/Carsten Stabenow