

am Flaschenhals greifbar wurde, gilt es fortan die Stirn zu bieten. Querulantisches wirken dabei höchstens noch diejenigen, die zu einer Art ironisch gebrochener Subversion aufrufen, für die es selbstredend weder einen Platz gibt noch je einen gab. Scheinbar ins Hintertreffen geraten halten Kritiker der grassierenden Selbstbewirtschaftung des Menschen den Slogan „Multitasking is a moral weakness“ entgegen.³⁴ Gegen eine solche Schwäche gibt es selbst wiederum nur ein Mittel: Man muss gegen sie ankämpfen – mit aller sachdienlichen und gouvernementenhaften Strenge: Tun wir fortan also weniger – und tun wir es vor allem langsam. (Abb. 8)



Abb. 8: Illustration des ‚International Institute of Not Doing Much‘.

³⁴ Wahlspruch des ‚International Institute of Not Doing Much‘, vgl. dazu www.SlowDown-Now.org (17.03.2011).

Von Mäusen und Menschen Optische und taktile Rezeption im Computerspiel

Duke Nukem 3D ist ein Computerspiel, das zu den Klassikern des Genres gehört. Es handelt sich um einen sogenannten *First-person Shooter*, der von ‚3D Realms‘, einer Softwarefirma aus Garland, Texas, entwickelt und im Januar 1996 von ‚Apogee Games‘ veröffentlicht wurde.¹ Es war dies der Moment, in dem die neue Ära der Computerspiele mit animierter und interaktiver 3D-Graphik begann. In Deutschland, der Heimat von Fichte und Hegel, werden *First-person Shooters* mit einem Scheinanglizismus *Ego-Shooter* genannt. Während die englische Bezeichnung eine visuelle Grammatik beschreibt, nämlich die perspektivische Ansicht, die das Bild auf dem Schirm gewährt, markiert der deutsche Terminus eine Subjektposition: ein ‚Ich‘, das metonymisch mit einer Schusswaffe (oder verschiedenen Arten von Schusswaffen) verbunden ist. Dieses ‚Ich‘ aber ist entgegen allem Anschein weder absolut noch frei. Es kann sich keine Atempause gönnen, sondern muss durch eine schreckenerregende, heruntergekommene und feindliche Welt hasten, in der sein Leben permanent bedroht ist und allein das Überleben in endlosen Duellen zählt. Um hier von Anfang an deutlich zu machen, womit man es zu tun hat: *Duke Nukem 3D* ist ein markantes Produkt der in ihren Anfängen auf die Freizeitbeschäftigung amerikanischer Programmierer der 1960er Jahre zurückgehenden digitalen Subkultur, die sich heute anschiebt, zum kulturellen Mainstream zu werden. Bekannt ist *Duke Nukem 3D* für seine hollywoodeske, klischeebeladene Mischung aus Sex und Gewalt. Der Spieler kann zwischen vier Szenarios oder Episoden wählen. Die Los Angeles-Episode beispielsweise hat den Titel ‚L. A. Meltdown‘, was zusammen mit dem Namen des Helden (*Duke Nukem – Duke nuke them!*) als Versprechen einer atomaren Vernichtungsschlacht gelesen werden kann. Die Situation ist immer die gleiche: Eine Alienarmee ist auf der Erde gelandet, und der Spieler erhält die Aufgabe, sie zu bekämpfen, indem er unterschiedliche Waffen einsetzt, die es zudem im Laufe des Spiels samt passender Munition zu finden gilt. Seit Orson Welles‘ Hörspiel *War of the Worlds*, das am 30. Oktober 1938 aus dem New Yorker CBS-Studio gesendet wurde, verweisen Invasionen dieser Art auf die Tatsache, dass sich durch technische Übertragungsmedien wie Radio, Fernsehen und Internet im 20. Jahrhundert ein neuer Kommunikationsraum herausgebildet hat, der gegenüber den traditionellen Formen von Öffentlichkeit und sozialer Ordnung als etwas radikal Fremdes erscheint. In welcher spezifischen Wei-

¹ Vgl. ‚Duke Nukem‘, in: *Encyclopedia Gamia*, http://gaming.wikia.com/wiki/Duke_Nukem (05.03.2014).

se dies für ein Computerspiel wie *Duke Nukem 3D* gilt, soll im Folgenden näher untersucht werden.

1. Protected Mode

Duke Nukem 3D läuft, seiner Entstehungszeit gemäß, noch unter Microsoft DOS. Allerdings basiert diese Art von Computerspielen bereits auf einem speziellen Betriebsmodus der CPU, der *Protected Mode* genannt wird. Und tatsächlich enthält auch das „Technical Support Manual“ zu *Duke Nukem 3D* eine kurze Beschreibung dieser bahnbrechenden Innovation, ohne die das Spiel, das 1991 zunächst als zweidimensionales *Jump and Run Game* entwickelt worden war, niemals in einer 3D-Version hätte erscheinen können. So liest man dort:

WHAT IS PROTECTED MODE?

As promised earlier in this document, here is an explanation of protected mode.

This information is not necessary to get the game running, but it's included as background information for the curious.

Historically, DOS programs have always required that you run them in the first 640K of RAM. This was a limitation imposed on DOS back when version 1.0 was the only thing around. For compatibility's sake, this is the way things have remained.

Any memory above 640K could only be used for data storage, not for program execution. That's why you always saw those dreaded „Out of Memory“ messages. [...] [P]rotected mode [...] is a way for a DOS program [...] to access more than just the first 640K of memory for program execution. Because of this, more complex programs (such as *Duke3D*) are able to be written. If using the old 640K barrier method [...], this type of program would not have been possible. – If you're still confused, don't worry about it. As I said above, this information is not necessary for the proper play of *Duke3D*.

Man muss, so kann man die ganze Passage aus dem Handbuch zusammenfassen, nichts von Computerhardware und ihrer Programmierung verstehen, um dem Spiel *Duke Nukem 3D* gerecht zu werden – eine neue Version des etwa 100 Jahre älteren Kodak-Werbeslogans: *You press the button – we do the rest*.

Schauen wir etwas genauer hin: *Protected Mode* (im Unterschied zum *Real Mode*) ist der Name für einen speziellen Betriebsmodus, der von der ‚Intel Corporation‘ Anfang der 1980er Jahre für den 286er-Prozessor erfunden wurde. Er machte es möglich, die bis dahin für das Microsoft-Betriebssystem DOS gültige Speicherplatzbeschränkung von 640 KB mit einem Schlag zu überwinden und auf 16 MB Arbeitsspeicher, virtuell sogar auf 1 GB zuzugrei-

fen. In einem berühmt gewordenen Aufsatz mit dem Titel „Protected Mode“² hat Friedrich Kittler 1994 darauf hingewiesen, dass diese im Dienste sogenannter Nutzerfreundlichkeit eingerichtete Speichererweiterung durch ein bürokratisches Regime auf Betriebssystemebene erkaufte wurde, das Systemabstürze durch unzuverlässige Programme (aber auch unzuverlässige Subjekte) verhindern sollte. Die Einführung des *Protected Mode*, so kann man Kittlers Position zusammenfassen, zementierte die Trennung von Programmierern und Usern und schuf damit die Voraussetzungen für einen neuen, globalen Computeranalfabetismus. Gewonnen war nunmehr die Möglichkeit, mehrere Programme gleichzeitig in den Arbeitsspeicher eines Personal Computers zu laden, also ein (virtuelles) Multitasking zu erlauben. Um die Zugriffe dieser Programme auf die Systemressourcen zu koordinieren, wurde eine gänzlich neue Hierarchie zwischen Betriebssystem und Anwendungsprogramm auf der Ebene der CPU errichtet. Die geladenen Programme befanden sich nun gleichzeitig in verschiedenen Teilen des Arbeitsspeichers und wurden vom Betriebssystem verwaltet, das zwischen verschiedenen Privilegstufen (oder Ringen) unterschied. (Abb. 1) Zum Übergang von einer niedrigeren zu einer höheren Privilegstufe, wie sie beim Aufruf einer Betriebssystemroutine durch ein Anwendungsprogramm notwendig wird, dienen nun sogenannte *Gates* als klar definierte Einsprungpunkte. Vor diesem Hintergrund liegt es nahe, Computerspiele wie *Duke Nukem 3D* als Anwendungsprogramme zu begreifen, die die ringförmige Privilegstruktur des *Protected Mode* zugleich voraussetzen und in ein Actionszenario überführen. Statt, wie im nutzerfreundlichen Normalbetrieb, den User vor Systemabstürzen zu schützen und die Anschlussfähigkeit seiner Aktionen sicherzustellen, schickt ihm das Betriebssystem nun (im Bündnis mit der Anwendersoftware) eine Armee von böartigen Subroutinen (oder Aliens), die ihm nach dem (virtuellen) Leben trachten. Dass der Anführer der Invasionsarmee in *Duke Nukem 3D* als ‚Cycloid Emperor‘ be-

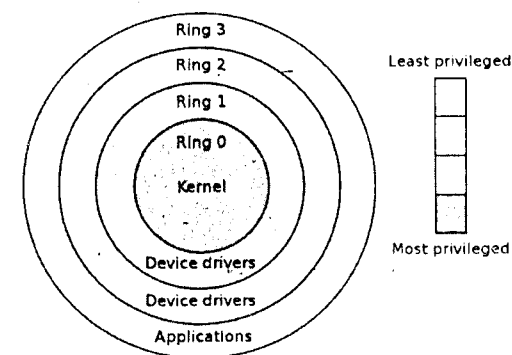


Abb. 1: Privilegstufen oder Ringe im *Protected Mode*.

² Vgl. Kittler, Friedrich, „Protected Mode“, in: Bolz, Norbert; Kittler, Friedrich; Tholen, Georg-Christoph (Hgg.), *Computer als Medium*, München, 1994, S. 209-220.

zeichnet wird, kann als Hinweis darauf gelesen werden, dass der Gegner im Spiel das Betriebssystem selbst ist – als Herrscher über die Ringe der Privilegienstufen des *Protected Mode*.

2. Der doppelte Raum des Computerspiels

Auf der visuellen Ebene basieren Computerspiele wie *Duke Nukem 3D* auf dem Konzept perspektivischer Bilder, wie es zu Beginn des 15. Jahrhunderts vom Florentiner Architekten Filippo Brunelleschi in einem Experiment vor dem oktogonalen pseudorömischen Baptisterium seiner Heimatstadt erfunden wurde. Die Kodifizierung zum neuen europäischen Standardbildformat sollte dann wenige Jahre später von Leon Battista Alberti, einem Sekretär der päpstlichen Kurie, vorgenommen werden. In einem seiner Vorträge hat der amerikanische Kunsthistoriker Samuel Edgerton in Bezug auf Albertis 1435 verfasstes Traktat *Della Pittura* von „Windows 1435“ gesprochen und damit deutlich gemacht, woher der Name des Microsoft-Betriebssystems stammt, das heute unsere Welt als Computernutzer graphisch formatiert.³

Die Zentral- oder Linearperspektive als graphische Operation zur Bilderzeugung ist definiert als ein auf die Welt hin geöffnetes Fenster, das ein Stück aus dem offenen Raum herauschneidet und es einem vor der Bildfläche fixierten Betrachter zu sehen gibt. In welcher Weise aber ist das perspektivische Bilderzeugungsverfahren in einem Spiel wie *Duke Nukem 3D* implementiert? Um die filmähnlichen 3D-Effekte zu erreichen, kommt hier ein 3D-Rendring-Verfahren zum Einsatz, das als *Raycasting* bezeichnet wird. Es bestimmt die Sichtbarkeit von Oberflächen, indem es virtuelle Lichtstrahlen vom Auge des Betrachters zum Objekt im Bildraum laufen lässt. Auf diese Weise transformiert es einen 2D-Grundriss in eine 3D-Projektion dieses Raumes. (Abb. 2) Das Konzept wurde Anfang der 1990er Jahre vom Programmierer John Carmack für die Computerspielfirma ‚id Software‘ entwickelt.⁴ Der Firmenname ‚id Software, Inc.‘, das sei an dieser Stelle nicht unterschlagen, bezieht sich nach Auskunft der Gründer auf Sigmund Freuds metapsychologische Terminologie⁵, womit auch klar wäre, dass *Ego-Shooter* ihre Nutzer gerade nicht als ein ‚Ich‘, sondern als ein vorsoziales ‚Es‘ adressieren. Das erste Computerspiel, das *Raycasting* für seine 3D-Effekte verwendete, war *Wolfenstein 3D*

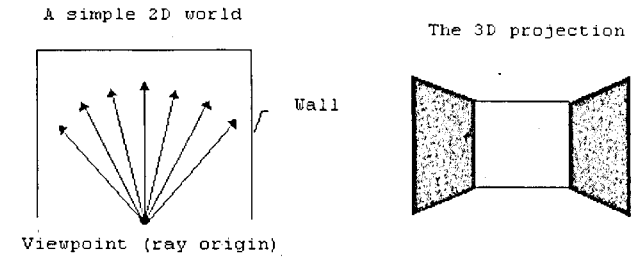


Abb. 2: *Raycasting*: vom Grundriss zur 3D-Projektion.

aus dem Jahr 1992, in dem sich ein polnischstämmiger US-Soldat der Besatzung einer NS-Ordensburg entgegenstellen musste.

Computerspiele wie *Wolfenstein 3D* oder *Duke Nukem 3D* ähneln in vieler Hinsicht einem Typ von Actionfilmen, wie er in Hollywood vor allem während der achtziger und frühen neunziger Jahre produziert wurde. Er zeichnet sich durch die mehr oder weniger permanente Bewegung aus, in der sich der einsame Held hier notgedrungen befindet, sowie durch eine Dramaturgie, die ihn dazu zwingt, sich im geschickten Umgang mit unterschiedlichen Waffen gegen eine Übermacht zu behaupten. *Rambo – First Blood* aus dem Jahr 1982 mit Sylvester Stallone und *Die Hard* aus dem Jahr 1988 mit Bruce Willis sind nur zwei prominente Beispiele. Der *Ego-Shooter* gibt dem Spieler aber zugleich etwas, das ein Kinozuschauer niemals haben wird: Er ermöglicht es ihm, die auf dem Bildschirm erscheinende Bühne tatsächlich zu betreten, so wie die kleine Alice in Lewis Carrolls Erzählung *Through the Looking Glass* die Welt hinter dem Spiegel. Dabei wirken Bildschirm, Lautsprecher, Tastatur und Maus auf eine solche Weise zusammen, dass sich visuelle, auditive und haptische Wahrnehmung nicht einfach ergänzen. Man kann vielmehr feststellen, dass der Vorrang des Visuellen gegenüber den anderen Sinnen im Computerspiel gebrochen wird.

Um dies näher zu erläutern, sei hier auf den Mitte der 1930er Jahre entstandenen Aufsatz „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ von Walter Benjamin verwiesen. Benjamin unterscheidet darin zwei Weisen der ästhetischen Rezeption: die optische und die taktile. Die optische Rezeption prägt ebenso das Verhältnis zu herkömmlichen Tafelbildern im Museum wie zu Theateraufführungen in der Guckkastenbühne. Die taktile Rezeption hingegen hat ihren Ort zunächst einmal im Alltag, nämlich in der Begegnung mit der Architektur, dann aber vor allem im Kino. Dabei ist entscheidend, dass die taktile, im Unterschied zur optischen Rezeption, gewohnheitsmäßig, also unbewusst, erfolgt. „Bauten“, so Benjamin,

werden auf doppelte Art rezipiert: durch Gebrauch und deren Wahrnehmung. Oder besser gesagt: taktil und optisch. Es gibt von solcher Rezeption keinen Begriff, wenn man sie sich nach Art der gesammelten vorstellt, wie sie z. B. Reisenden vor berühmten Gebäuden geläufig ist. Es besteht nämlich auf der taktilen Seite keinerlei Gegenstück zu dem, was auf der optischen die Kontemplation ist.

³ Vgl. Edgerton, Samuel Y., „Die ideologischen Wurzeln der Zentralperspektive in der Renaissance“, in: Bolz, Norbert; Kittler, Friedrich; Zons, Raimar (Hgg.), *Weltbürgerium und Globalisierung*, München, 2000, S. 127-145.

⁴ Vgl. Permadi, F., „Ray-Casting Tutorial for Game Development and Other Purposes“, <http://www.permadi.com/tutorial/raycast/rayc1.html> (05.03.2014).

⁵ Vgl. id Software: „id History“, <http://www.idsoftware.com/business/history> (05.03.2014); „Taking its name from Freud’s primal, instinct-driven face of the human psyche, id Software is, by general acknowledgement, the coolest game shop in the world.“

Die taktile Rezeption erfolgt nicht sowohl auf dem Wege der Aufmerksamkeit als auf dem der Gewohnheit. Der Architektur gegenüber bestimmt diese letztere weitgehend sogar die optische Rezeption. Auch sie findet von Hause aus viel weniger in einem gespannten Aufmerken als in einem beiläufigen Bemerkten statt. Diese an der Architektur gebildete Rezeption hat aber unter gewissen Umständen kanonischen Wert. Denn: *Die Aufgaben, welche in geschichtlichen Wendezzeiten dem menschlichen Wahrnehmungsapparat gestellt werden, sind auf dem Wege der bloßen Optik, also der Kontemplation, gar nicht zu lösen. Sie werden allmählich nach Anleitung der taktilen Rezeption, durch Gewöhnung, bewältigt.*⁶

Seine Unterscheidung von optischer und taktiler Rezeption hat Benjamin zwar aus Alois Riegls Kunsttheorie entlehnt.⁷ In epistemologischer Hinsicht bezieht er sich damit aber vor allem auf die experimentelle Psychologie seiner Zeit. Diese hatte spätestens seit Hugo Münsterberg unter dem Namen „Psychotechnik“ das Labor verlassen und war zu einer angewandten Wissenschaft geworden, die alltägliche Tätigkeiten als Formen neurophysiologischer Organisation untersuchte. Dabei verwendeten Münsterberg und andere Psychotechniker wie etwa die auch in Deutschland tätigen Amerikaner Frank und Lillian Gilbreth Serienmomentphotographie und Film zur gezielten Analyse und Reorganisation des menschlichen Wahrnehmungs- und Bewegungsapparats.⁸ Ähnlich wie der sowjetische Filmregisseur Dziga Vertov war Benjamin somit nicht an Spielfilmen und ihren Plots interessiert, sondern allein an der kinematographisch geleiteten Beobachtung und Veränderung menschlichen Verhaltens. So sah auch Vertov seine Aufgabe als Künstler vor allem in einer „Organisation des Alltagslebens“,

denn, ich wiederhole, gerade im letzteren Gebiet arbeiten wir, und wir sind auch der Meinung, daß es richtig ist, darin zu arbeiten.

Das Leben zu sehen und zu hören, seine Windungen und Wendungen zu fassen, das Krachen der alten Knochen des Alltagslebens unter der Presse der Revolution einzufangen, das Wachstum des jungen sowjetischen Organismus zu verfolgen, einzelne charakteristische Lebenserscheinungen zu fixieren und zu organisieren zu einem Ganzen, zu einem Extrakt, zu einer Schlußfolgerung – das ist unsere nächstliegende Aufgabe.¹⁰

⁶ Benjamin, Walter, „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, in: ders., *Gesammelte Schriften*, Bd. 1.2, hg. v. Rolf Tiedemann u. Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main, 1974, S. 471-508, S. 505.

⁷ Vgl. Riegl, Alois, *Spätromische Kunstindustrie*, Neudruck, Berlin, 2000, S. 32-36.

⁸ Vgl. Münsterberg, Hugo, *Grundzüge der Psychotechnik*, Leipzig, 1914.

⁹ Vgl. Herrmann, Hans-Christian von, „Zur Geschichte des Studiums menschlicher Bewegung (1836-1916)“, in: Gethmann, Daniel; Schulz, Christoph B. (Hgg.), *Apparaturen bewegter Bilder*, Münster, 2006, S. 155-161.

¹⁰ Vertov, Dziga, „Kunst drama und ‚Kinoglaz‘“, in: ders., *Schriften zum Film*, hg. v. Wolfgang Beilenhoff, München, 1973, S. 25-27, S. 25.

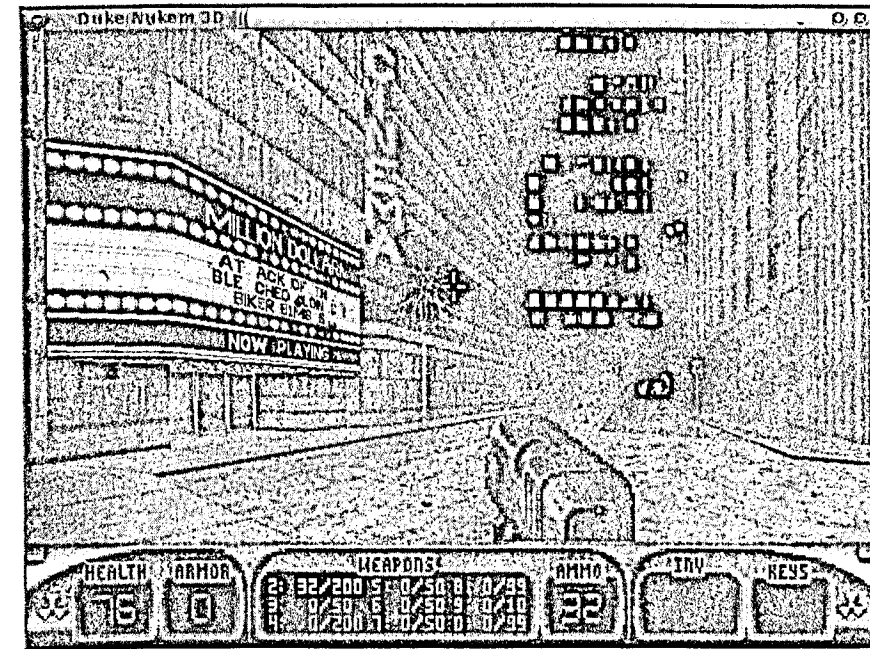


Abb. 3: *Duke Nukem 3D*: „L. A. Meltdown“ (Screenshot).

Es zeichnet nun Computerspiele wie *Duke Nukem 3D* aus, dass sie beide Rezeptionsweisen – die optische und die taktile – in einer den medienästhetischen Thesen Walter Benjamins ganz entsprechenden Weise miteinander verbinden. Was zunächst ein perspektivisches Bild und damit ein kontemplativer Ausblick in ein repräsentiertes Raumsegment zu sein scheint, erweist sich unversehens als ein dynamisches architektonisches Gefüge, in das man als Spieler mit Augen, Ohren und Fingern einbezogen ist. Zugleich verschließt sich damit Albertis perspektivisches Fenster, um einer klaustrophobischen Szenerie zu weichen, in der sich der Spieler in ein unüberschaubares Gewirr aus Gängen und Räumen eingesperrt sieht, dessen Gliederung durch offene und geschlossene Türen erfolgt. (Abb. 3) In diesem Übergang von der perspektivischen Durch- oder Übersicht zum Labyrinth beziehungsweise vom Fenster zur Tür bringt sich die Digitalität des Computers ästhetisch im Rahmen des Spiels zur Geltung, und das heißt auf der nicht-numerischen oder analogen Ebene der graphischen Benutzeroberfläche.

Es kann an dieser Stelle hilfreich sein, auf Claude E. Shannon zu verweisen, der im Jahr 1951 den im Namen des damals ‚Kybernetik‘ genannten interdisziplinären Forschungsprogramms versammelten Teilnehmern der achten Macy-Konferenz eines seiner Spielzeuge vorstellte: ein kleines Labyrinth aus verstellbaren Holzwänden, durch das eine mittels Telefonrelais intelligent gemachte automatische Maus namens Theseus ihren Weg zum Ausgang zu fin-

den vermochte.¹¹ (Abb. 4) Es handelte sich dabei um die digitale Simulation eines lernpsychologischen Tierexperiments, wie es zuerst 1899 an der Clark University in Worcester, Massachusetts, durchgeführt wurde (übrigens unter Verwendung eines der berühmtesten Labyrinth überhaupt – des königlichen Hampton Court Maze).¹² Lernende Mäuse, die an die Stelle mythischer Helden treten – Shannons Spielzeug macht vor allem eines klar: Die Heldengeschichte, an der teilzunehmen uns der *Ego-Shooter* anbietet, ist medienästhetisch gesehen viel eher ein psychotechnischer Test, dem sich der Spieler unweigerlich unterzieht.

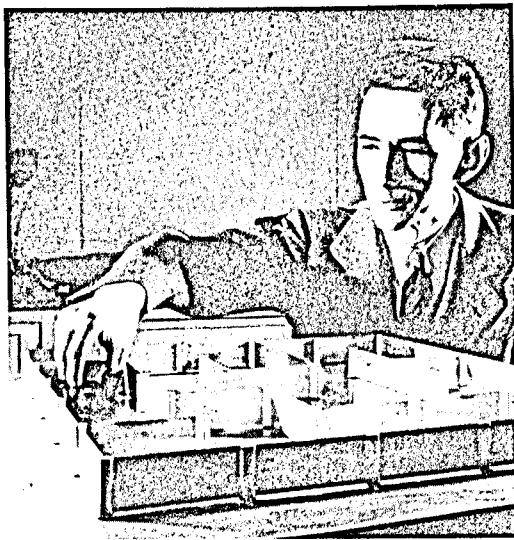


Abb. 4: Claude E. Shannon und Theseus, die Maus, im Labyrinth (ca. 1952).

3. Museum Meltdown

Der vielfach verzweigte Raum, in den sich der Spieler von *Duke Nukem 3D* vortastet, entzieht sich einer optischen Rezeption aber nicht nur durch seine digitale Struktur von offenen und geschlossenen Türen, sondern auch durch die todbringenden Wesen, die ihn bevölkern. Seiner diskontinuierlichen Raumstruktur entspricht also auf der dramaturgischen Ebene eine Serie von physischen Attacken oder Schocks. Erst damit aber erfüllt sich auch Walter Benjamins Kategorie des Taktile, die stets ein gewaltsames Zerreißen räumlicher und zeitlicher Zusammenhänge meint. Sie macht es zugleich möglich,

¹¹ Vgl. Shannon, Claude E., „Vorführung einer Maschine zur Lösung des Labyrinthproblems“, in: ders., *Ein/Aus. Ausgewählte Schriften*, hg. v. Friedrich Kittler, Peter Berz, David Hauptmann u. Axel Roch, Berlin, 2000, S. 288-298.

¹² Vgl. Small, Willard S., „Experimental Study of the Mental Processes of the Rat. II“, in: *The American Journal of Psychology* 12, H. 2, 1901, S. 206-239.

ein Computerspiel wie *Duke Nukem 3D* gerade aufgrund seiner destruktiven Tendenzen neben die Kunst der Avantgarde zu rücken, in der Benjamin ein gezieltes Attentat auf das kontemplative Kunstverständnis des 19. Jahrhunderts sah:

Aus einem lockenden Augenschein oder einem überredenden Klanggebilde wurde das Kunstwerk bei den Dadaisten zu einem Geschloß. Es stieß dem Betrachter zu. Es gewann eine taktile Qualität. Damit hat es die Nachfrage nach dem Film begünstigt, dessen ablenkendes Element ebenfalls in erster Linie ein taktiles ist, nämlich auf dem Wechsel der Schauplätze und Einstellungen beruht, welche stoßweise auf den Betrachter eindringen. Man vergleiche die Leinwand, auf der der Film abrollt, mit der Leinwand, auf der sich das Gemälde befindet. Das letztere lädt den Betrachter zur Kontemplation ein; vor ihm kann er sich seinen Assoziationen überlassen. Vor der Filmaufnahme kann er das nicht. Kaum hat er sie ins Auge gefaßt, so hat sie sich schon verändert. Sie kann nicht fixiert werden. [...] In der Tat wird der Assoziationsablauf dessen, der diese Bilder betrachtet, sofort durch ihre Veränderung unterbrochen. Darauf beruht die Chockwirkung des Films, die wie jede Chockwirkung durch gesteigerte Geistesgegenwart aufgefangen sein will. *Kraft seiner technischen Struktur hat der Film die physische Chockwirkung, welche der Dadaismus gleichsam in der moralischen noch verpackt hielt, aus dieser Emballage befreit.*¹³

Im Erscheinungsjahr von *Duke Nukem 3D* besaßen die beiden schwedischen Künstler Tobias Bernstrup und Palle Torsson die Geistesgegenwart, die ästhetische Dimension des Computerspiels im Sinne von Benjamins Kunstwerk-Aufsatz zu begreifen. In einer 1996 gemeinsam entwickelten Arbeit versetzten sie den *Shooter*-Helden Duke Nukem mit Hilfe des Level-Editors in das exakt nachgebaute Arken Museum in Kopenhagen und damit an eben den Ort, an dem das so in Kunst verwandelte Spiel auch ausgestellt wurde. An die Wände des virtuellen Museumsraums hängten sie eine Auswahl der berühmtesten Bilder der Kunstgeschichte, so dass der Spieler sich in Räumen wiederfand, die ihn zunächst zur Kontemplation einluden. Zugleich aber war er gezwungen, sich, wie in *Duke Nukem 3D* üblich, der permanenten Angriffe der Alienarmee zu erwehren und dabei von der optischen zur taktilen Rezeption überzugehen. (Abb. 5) Bald darauf wiederholten Bernstrup und Torsson ihr Projekt in Museen in Stockholm und Vilnius.¹⁴ Ihr Konzept formulierten sie dabei wie folgt:

¹³ Benjamin, „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, S. 502.

¹⁴ „The game was exhibited in the Arken Museum, and the artists relied on other video games to create modifications based on museums in Stockholm and in Vilnius, Lithuania. Mr. Bernstrup said that many critics were confused and even angered by the work at first but later started to see a deeper connection between modern art and video games.“ Glaser, Mark, „Museum Raiders“, in: *New York Times*, 09.08.2001, <http://www.manetas.com/press/nytimes/index2.htm> (05.03.2014).

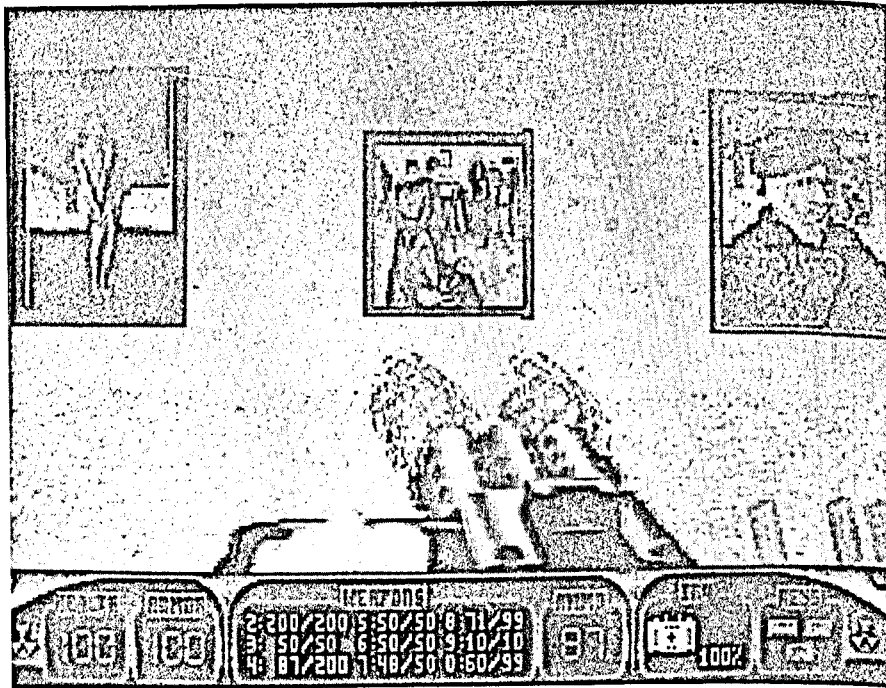


Abb. 5: Tobias Bernstrup/Palle Torsson: *Museum Meltdown* (Screenshot).

The world of computer technology contains everything from high to low, from the hackers to the powerful multinational enterprises. This culture and its networks goes beyond democracy, aesthetics and ethics of the main society and could as well be defined as a super-culture or a trans-culture.

The technology has a vast influence on our perception of reality. As it shapes the world around us the enviro[n]ment and the actual tools of perception and the question of identity becomes more complex and important to redefine. As the concept of space and our own presence becomes more and more unseparable [sic!], the relation between democracy and technology gets even more important.

We decided to take the architecture of the museum one step further and turn the space into a violent computer game and hereby emphasize these questions.¹⁵

Indem Bernstrup und Torsson Museumsarchitekturen in den Schauplatz eines *Ego-Shooters* verwandelten, wiederholten sie zunächst einmal die von Benjamin beschriebene Geste der Avantgarde, dem Kunstwerk eine taktile Qualität zu verleihen. In Benjamins Kunstwerk-Aufsatz wird die Verwandlung des Verhältnisses von Mensch und Raum durch technische Medien ausgehend

vom psychotechnischen Einsatz des Films beschrieben. Bei Bernstrup und Torsson findet man nun eine Aktualisierung dieser Diagnose. Digitale Technologien, so kann man ihre Position zusammenfassen, schaffen ein dynamisches kybernetisches Milieu, das kein leerer, statischer Behälter ist, sondern auf alles, was in ihm geschieht, reagiert. „Kontrolle“, heißt es in einem Text von Gilles Deleuze aus dem Jahr 1990, ist „das neue Monster“, in dem wir „unsere nahe Zukunft“ erkennen.¹⁶ Und ‚Kontrolle‘ ist auch der Begriff, der Dramaturgie und Ästhetik des *Ego-Shooters* politisch konturiert. Denn er stellt dem Spieler eine Maske bereit, die kein individueller, moralisch beurteilbarer Charakter ist, sondern ihn auf eine elektronische Bühne treten lässt, auf der alles davon abhängt, ob es gelingt, die Regeln zu dechiffrieren, nach denen sie Zutritt verweigert und gewährt.

¹⁵ Bernstrup, Tobias; Torsson, Palle, „Museum Meltdown“ (1996), in: <http://www.bernstrup.com/meltdown/old/exhia.html> (05.03.2014).

¹⁶ Deleuze, Gilles, „Postskriptum über die Kontrollgesellschaften“, in: ders., *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt am Main, 1993, S. 254-262, S. 255.