

Margarete Jahrmann/Max Moswitzer

Mit **nybble engine toolZ** entwickelt das österreichische Künstlerduo Margarete Jahrmann und Max Moswitzer 2003 ein Werk von ungewöhnlicher Komplexität. Bereits im äußeren Erscheinungsbild kündigt sich die Vielschichtigkeit dieser Arbeit an, die in der environmentartigen Raumgestaltung mit Spielstationen, Projektion und untermalenden Tonkunst ein außergewöhnliches Spielerlebnis erwarten lässt. Mittelpunkt und Basis der Arbeit ist ein sogenanntes Ego-shooter-Game, in dem die partizipierenden Spieler durch Modifikation der Programmcodes – von den Künstlern programmatisch als „nybble-engineering“¹ bezeichnet – mittels veränderten Netzwerkfunktionen (software toolZ)² anstelle von scharfer Munition Anti-war-Mails realiter ans Weiße Haus abfeuern. Diese Botschaften werden durch mit ins Spiel eingebettete Internetprozesse, „traceroutes“³ als zielgerichtete, lineare Strukturen im Unterschied zu non-linearen, transparent und als Realzeitfilme visualisiert. Gegenüber dem ausschnitthaften Geschehen auf den Monitoren der Spielstationen, welche die individuellen Handlungen des einzelnen Akteurs zeigen, reflektiert die Projektion die Summe aller Spieleraktionen und schärft im Perspektivenwechsel das Bewusstsein für ein reales solidarisch-politisches Unterfangen, das die Künstler anlässlich des Irak-Krieges inszenierten. Formal ergänzt wird der Realitätsbezug noch durch die formgewordenen, normalerweise nicht greifbaren fluiden Strukturen der Alternativ-Waffen, die als sogenannte „data-objectiles“, in kunstcodierter Form via 3D-Printer ausgegeben werden.⁴

Hinsichtlich ihrer Vielgestaltigkeit, den interagierenden Handlungen von Künstlern und Spielern auf den unterschiedlichen Ebenen des Spiels und der Wirklichkeit beschreiben Jahrmann/Moswitzer ihre Arbeit als „Mehrebenen-Konzeption“⁵. Die Definition verweist auf das 1972 von Gilles Deleuze und Felix Guattari entwickelte 'Rhizom', ein labyrinthisches, auf allen Ebenen

ung reflektiert, dem Inkompatiblen ebenso seine Unvereinbarkeiten zu belassen, wie der Wirklichkeit ihre Differenzen und Pluralitäten.⁶

Als entsprechende Voraussetzungen der ‚Mehrebenen-Konzeption‘ **nybble-engine toolZ** konkretisieren sich:

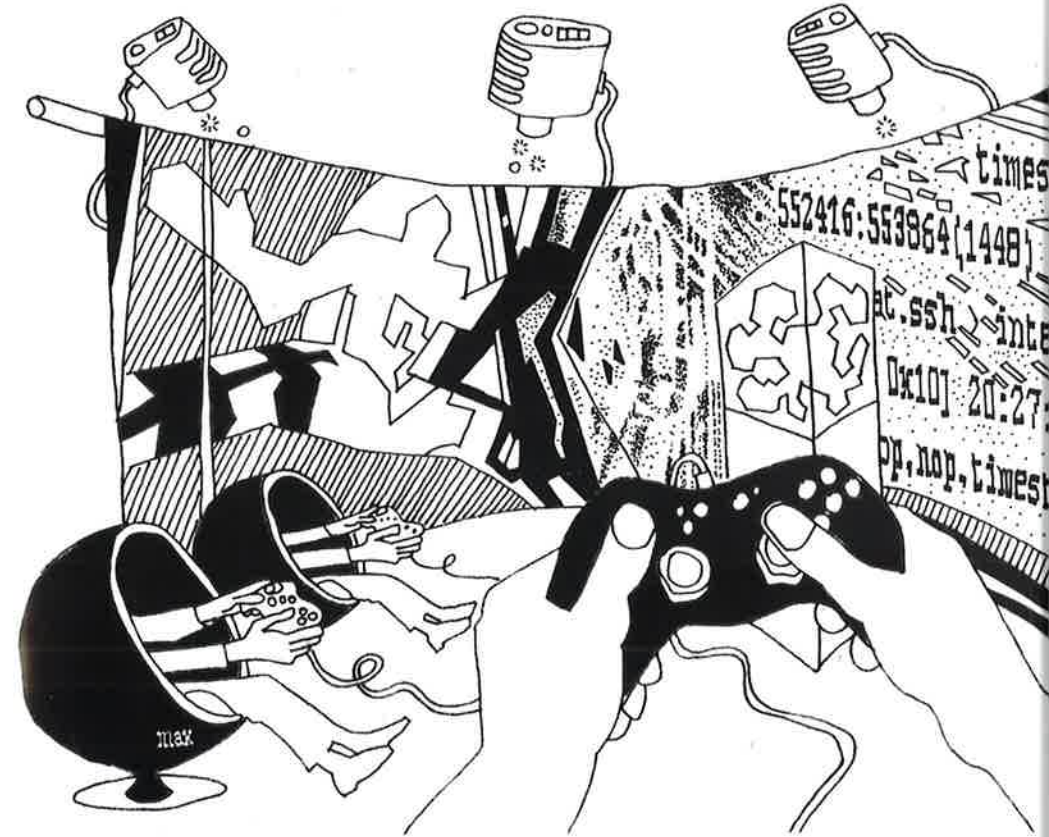
Erstens die ‚Modifikationsmöglichkeit‘ der Arbeit. Sie schafft die Grundbedingung für eine Weiterentwicklung, die fortlaufende Bereicherung um neue Aspekte und mögliche Fortsetzung der Arbeit auf differenzierten Ebenen, welche schließlich ihren Aktualitätscharakter bzw. ihre Geschichtlichkeit bestimmen.

Zum zweiten ihre ‚Realitätsrelevanz‘. Mit den konkret in die Wirklichkeit hineinzielenden Aktionen der Spieler im Unterschied zum bloßen Realitätsbezug – der seinerseits ohnehin durch die Integration von Netzwerkprozessen sowie die Referenz zum realen politischen Thema gegeben ist – verlässt das Game eindeutig die in sich geschlossene Ebene des Spiels und avanciert, quasi im Sinne des Rhizom, zu einem ‚Spiel ohne Grenzen‘.

Die ‚Interaktionsmöglichkeit‘ von Künstler und Partizipant im gemeinsamen Erstellen von ‚machinima movies‘ definiert sich als dritter Punkt. Im Unterschied zum etablierten ‚machinima‘ bringt der Spieler sich in diesem Fall selbst als aktiver, lebendiger Teil in die Arbeit ein und erweitert sie um eben diesen Aspekt.

Es sind genau diese Voraussetzungen der Mehrebenen-Konzeption, die sich gleichzeitig als spielreflexive Charakteristika erweisen und im Kontext unseres Themas an Bedeutung gewinnen:

Die Modifikationsmöglichkeit bezeichnet dabei eindeutig das spielerisch-experimentelle Element. Die Realitätsrelevanz der Arbeit unterscheidet **nybble engine toolZ** vom üblichen Spielverständnis und thematisiert mit der Grenzüberwindung auch die Diskrepanz von epistolari-



wortung, die im Kontext des aktuellen politischen Bezugs der Arbeit sowie den offensichtlichen technischen Möglichkeiten des Internet noch an Brisanz gewinnt. Die Interaktion schließlich definiert eine Basiskategorie von Spiel. Die potentiell selbständige Entwicklung der ‚artistsoftware‘⁷ durch den Spieler nimmt sich hierbei als spezielles Phänomen aus und fordert diesbezüglich die Sonderstellung von **nybble engine toolZ** in seiner Kategorie. Die in der Darstellung angeführten Aspekte lassen Bezüge zu traditionellen Kunstformen wie Concept Art, Performance, mixed media erkennen. In den hervorgehobenen Kriterien outet sich die Arbeit im Vergleich zu anderen Computergames aber ebenso als imponierender, unkonventioneller Sonderling, für den Jahrmann/Moswitzer den speziellen Begriff des

Mit **nybble engine toolZ 05**, dem Exposé der Ausstellung als einer an 2005 adaptierten Version dürfen wir auf eine weitere Entfaltung der Arbeit gespannt sein.

Karina Esmailzadeh

1,2,3,4,5

Die für den Text verwendeten Informationen zur Arbeit sind basieren auf einem online-Interview mit Margarete Jahrmann, April 2005

6

vgl. Köster, Thomas: Gilles Deleuze- context politik: schaft:kultur,encarta online

7

künstlerisch modifizierte Software

8

data- Situationsmus: „Ich wünsche mir einen Daten Situationismus!“ Christian Eigner im Gespräch mit Margarete Jahrmann 18.09. 1998. In: Texte zur Wirklichkeit und zur Wissenschaft.