

25. Juni 2008

Gar kein Kriegsspiel



Die Grenzen des World Wide Web liegen in der Art seiner Benutzung: Der Wiener "Open Space" zeigt noch bis einschließlich Samstag das Online-Projekt "Folded-In"

Contradictio in adiecto - Glaubt man dem Hype, so stellt sich im World Wide Web der zweiten Generation die Frage nach Grenzüberschreitungen nicht mehr. Schon der Name des globalen Netzwerks bestätigt die Annahme, dass sich die beiden Konzepte "weltweit" und "Grenze" aufheben und einander nur ausschließen können. Glaubt man aber den Künstlern von [Personal Cinema](#) und [The Erasers](#), gibt es sie sehrwohl, die Grenzen in der Realität des Web 2.0: Grenzen individueller, aber auch struktureller Natur.

Mit [Folded-In](#) (2008) zeigen Ilias Marmaras, Gulsen Bal und Daphne Dragona im Wiener [Open Space](#) ein Datenbankprojekt, das, getarnt als Online Multiuser Spiel, von den InitiatorInnen auch als "Hyper War Art" bezeichnet wird. [Folded-In](#) ist eine dreidimensionale Spieleumgebung, die sich in mehrfacher Hinsicht aus dem Repertoire von [YouTube](#) speist: Auf inhaltlicher Ebene kann man als Spieler durch Videos navigieren, die in Zusammenhang mit dem Thema "Krieg" stehen, auf formaler Ebene orientiert man sich an den zahlreichen Funktionen, die das so genannte [Social Web](#) so zu bieten hat.

Um beispielsweise den Spielverlauf von [Folded-In](#) voran zu treiben, navigiert der Spieler durch Schlagworte. Mit einem Schuss auf diese so genannten [Tags](#) öffnet sich eine Gruppe thematisch zusammengehöriger Videos und die Konfrontation mit bewegten Bildern aus dem griechisch-türkischen Krieg aber auch aus jedem ähnlich gelagerten Konflikt dieser Welt beginnt. "Balkan", "Menschenrechte" und "Verteidigung" sind nur ein paar wenige dieser

Navigationsknoten, deren gebündelte Videos, sobald man sie einmal angesehen hat, auch bewertet und kommentiert werden müssen, um sich dem Informationsflow weiter hinzugeben.

Wahlmöglichkeit 2.0

Ähnlich wie bei herkömmlichen Online-Spielen bietet [Folded-In](#) vor Spielbeginn die Möglichkeit, eine 3D-Umgebung seiner Wahl und das passende Fortbewegungsmittel in Form von Origami-Flugzeugen auszusuchen. Einmal im System, befindet sich die UserIn aber nicht in einem herkömmlichen Shooter-Game, sondern - so das Ausstellungskonzept - in einem diskursiven Raum, der die Strukturen von YouTube in Spielelemente umwandelt und als dreidimensionales Format wieder zugänglich macht.

[Personal Cinema](#) und [The Erasers](#) gehen dabei von der Tatsache aus, dass im Netz verankerte Medien, trotz des mittlerweile weit verbreiteten Wissens über die partizipativen und vor allem meinungsbetonten Möglichkeiten des Web 2.0, nur selten zur kritischen Reflexion über die vorgefundenen Inhalte verwendet werden. Nicht nur YouTube steht in diesem Zusammenhang für eine Struktur, in der die vielerorts propagierten Freiheiten User-generierter Inhalte nicht bzw. nur oberflächlich genutzt werden. Mehr noch funktionieren solche Plattformen nach den selben Prinzipien wie herkömmliche Medien, die ihre Inhalte von behördlichen und institutionellen Infomaschinerien beziehen.

Bedeutung: Für wen?

Die Fragen, der [Folded-In](#) auf den Grund geht, richtet sich also danach, wie im Web 2.0 Bedeutung generiert wird: Wer produziert und reproduziert welche Inhalte und vor allem, für wen werden sie produziert? Klischees, die nationalstaatlichen Interessen und Wertevorstellungen dienlich sind, zirkulieren in YouTube genauso unhinterfragt, wie religiöse, sexistische und sonstige Stereotype im öffentlich-rechtlichen und kommerziellen Medienangebot.

Ziel des Projekts ist, die Kriegsvideos aus ihrem Zusammenhang zu reißen: einerseits aus dem medialen Zusammenhang von YouTube, andererseits aus dem Kontext des Kriegs. Durch ihren Transfer in eine harmlose Spielumgebung werden die propagierten Informationen "deterritorialisert" und in einen neue, persönlich erfahrbare Geschichte eingeschrieben. Bei der Präsentation von [Folded-In](#) im Ausstellungsraum des [Open Space](#) haben sich die Kuratoren für eine filmischen Repräsentation des Spiels in Form eines Screenings entschieden. Die ursprüngliche Interaktivität geht dabei zwar verloren, wird aber erweitert durch zusätzliches Videomaterial und einer fast raumfüllenden Collage aus Versatzstücken der aktuellen Spielemekultur.

Grenzen sichtbar zu machen ist also auch mit [Folded-In](#) das Ziel der mittlerweile vierten Ausstellung im [Open Space](#). Seit Jahrebeginn setzt sich dieser nicht-kommerzielle Kunstraum mit den aktuellsten Entwicklungen der europäischen Erweiterung auseinander und führt nun sein stringentes und international verankertes Konzept in der "Realität des Web 2.0" fort.

Refer to <http://derstandard.at/?url=?id=3386817>