An aerial view of a game level, likely a jungle or island environment. The terrain is a mix of green foliage, brownish-grey rocks, and a large, light-colored sandy or misty area. A prominent blue line runs along the left side, following the edge of the sandy area. Numerous red lines are scattered across the rocky and forested areas, forming various shapes and paths. Small black and blue circular markers are visible on the ground. The overall scene suggests a level design or navigation map.

**THOMAS HAWRANKE
AUSGEWÄHLTE ARBEITEN**

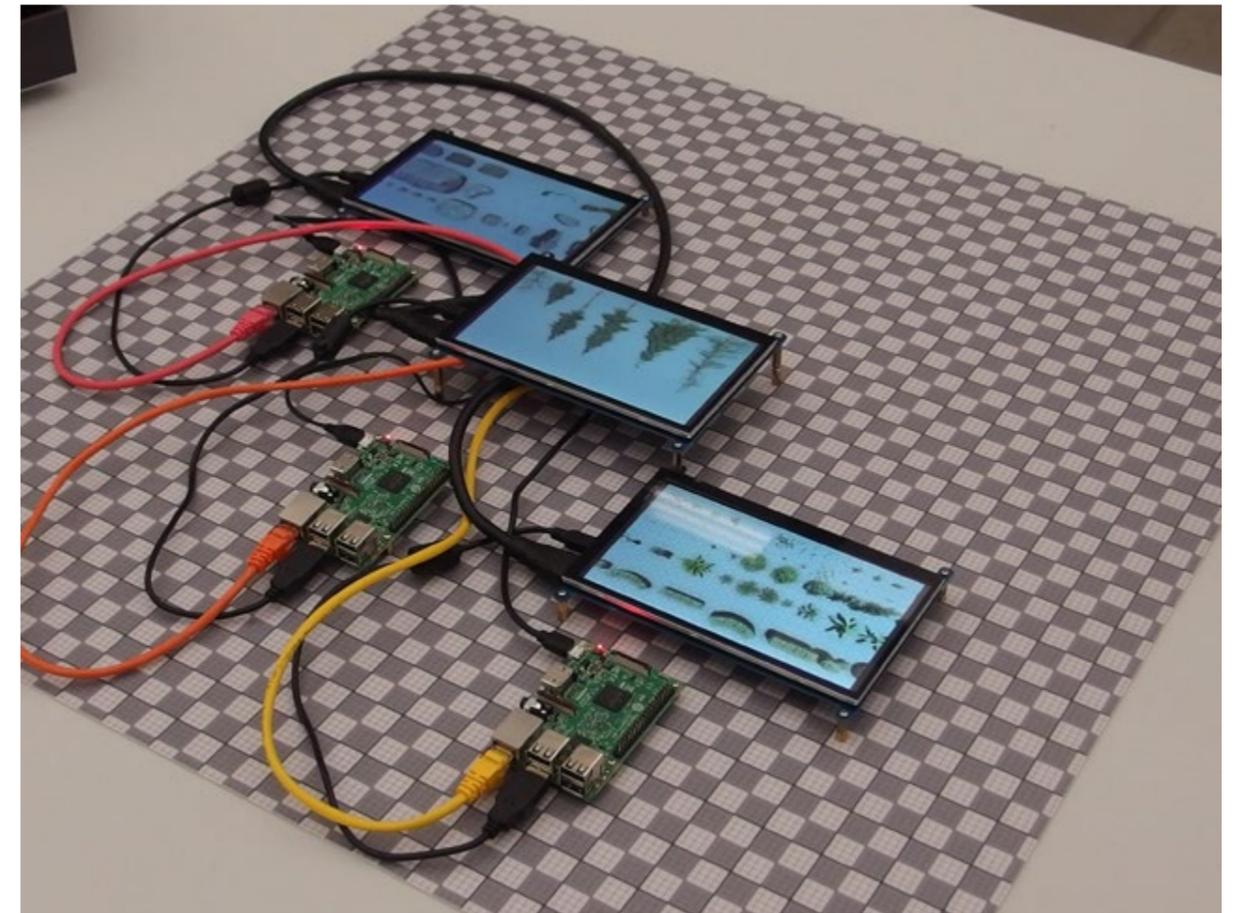
THE GRID, THE LIB & THE BEST OF ALL POSSIBLE WORLDS

Auf den drei Displays der Installation tauchen in arrhythmischer Reihenfolge verschiedene Videosequenzen auf. Die Arbeit ist in drei Bereiche strukturiert: Zu Anfangs wird in unterschiedlichen Game-Engines das zugrunde liegende Grid gezeigt. An ihm werden alle Akteure der Spielwelt ausgerichtet. Im zweiten Teil geht es um die Bibliotheken, aus denen eine Spielwelt Baukasten-artig erstellt wird.

Der letzte Teil zeigt ein Level der CRYENGINE, in welchem alle Verbindungen zur Content-Ebene gekappt wurden. Eine Landschaft ohne Inhalt. Wir fliegen durch Handles, Koordinatenkreuze, Platzhalter, Trigger-Boxes, Kollisionsabfragen und über das Raster der Levelarchitektur. Wo früher Pflanzen und Bäume standen, sind nun lediglich Sphären zu sehen. Die Materialität der Welt ist ausgetauscht worden durch die Aufforderung sie zu ersetzen. Eine Spielwelt ohne Geschichte.

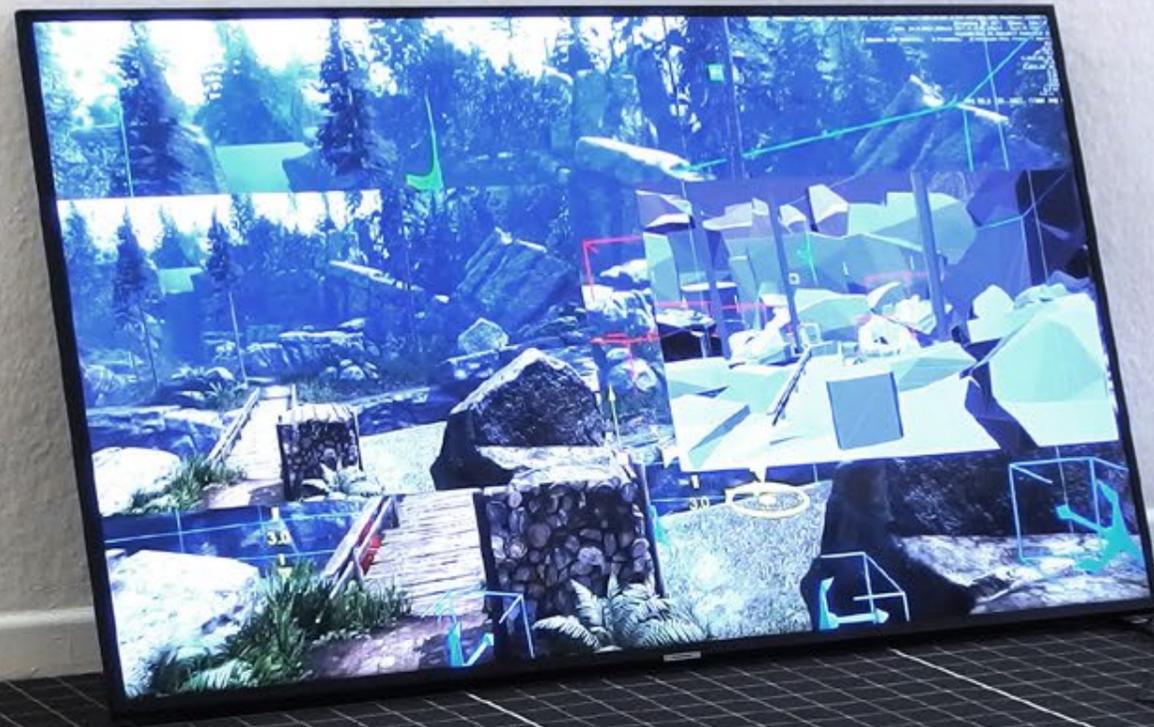
[LINK ZUM VIDEO](#)

[LINK ZUR 1-KANAL VERSION](#)



BAU [SPIEL] HAUS, Neues Museum Nürnberg, 2019.







SHADOWS:ULTRA

Das Video zeigt in unterschiedlichen Einstellungen die Überlagerung von tierlichen Schatten in der Dunia-Engine. Die einzelnen Bilder wurden mit einer 8MM Kamera vom Monitor abgefilmt, das Filmmaterial anschließend ausbelichtet, geschnitten und wiederum digitalisiert. Die begrenzte Auflösung der Schattenflächen innerhalb der Game-Engine wird durch das Korn des Filmmaterials negiert. Auf der auditiven Ebene ist eine Kollage aus Field-Recordings des Musikers und Vogel- und Tierstimmensammlers Robert Koch aus den 1930er Jahren zu hören.

[LINK ZUM VIDEO](#)





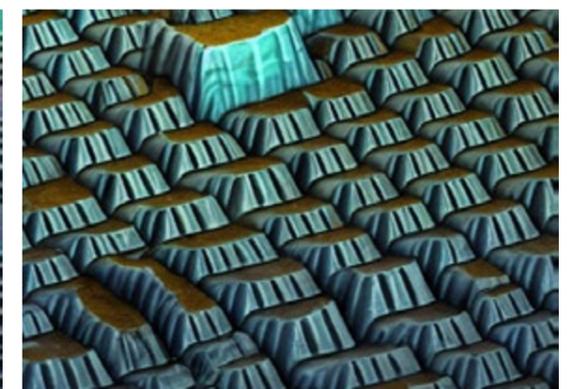
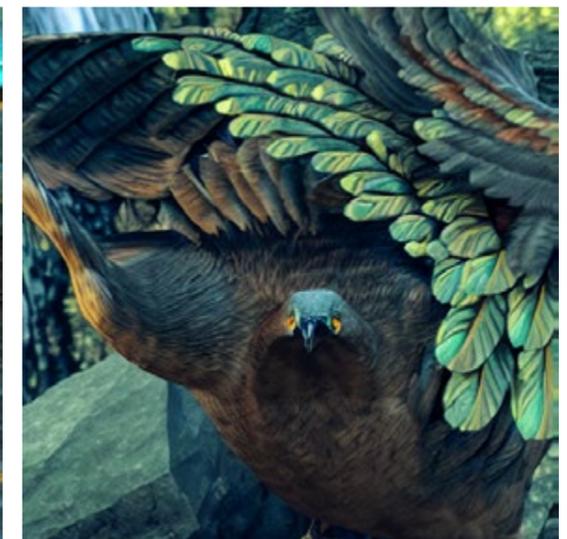
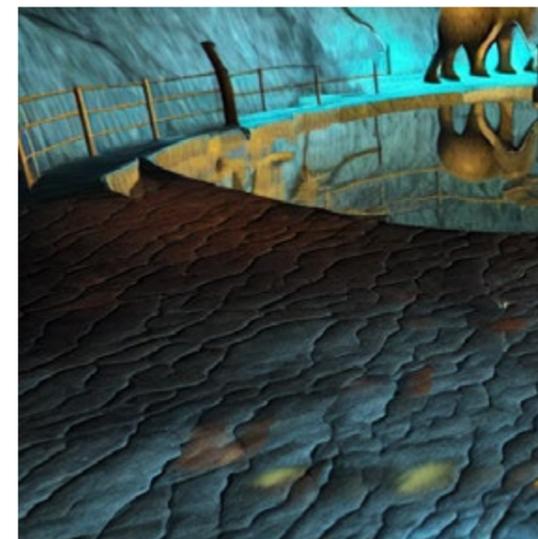
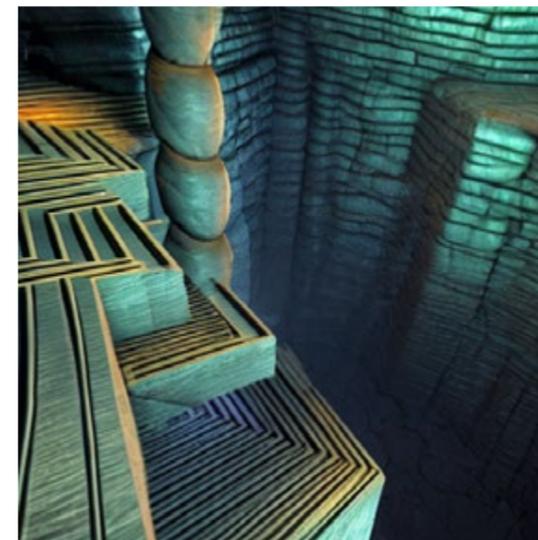
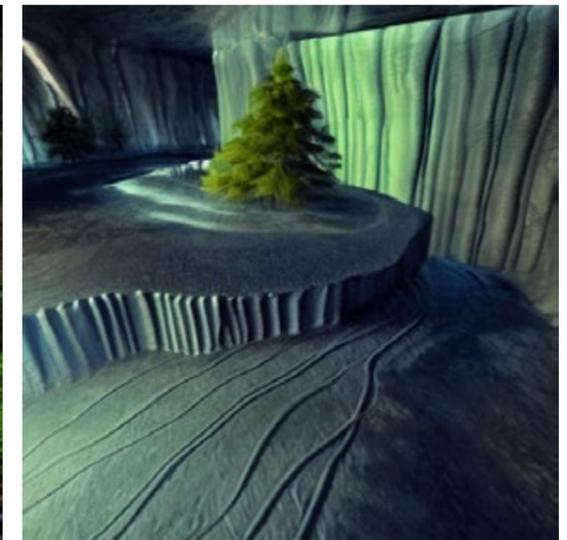
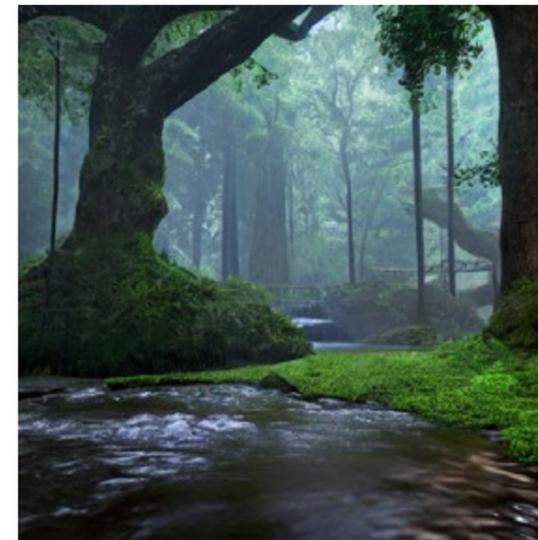
COLOSSAL CAVE ADVENTURE - THE MOVIE - (MIT LASSE SCHERFFIG)

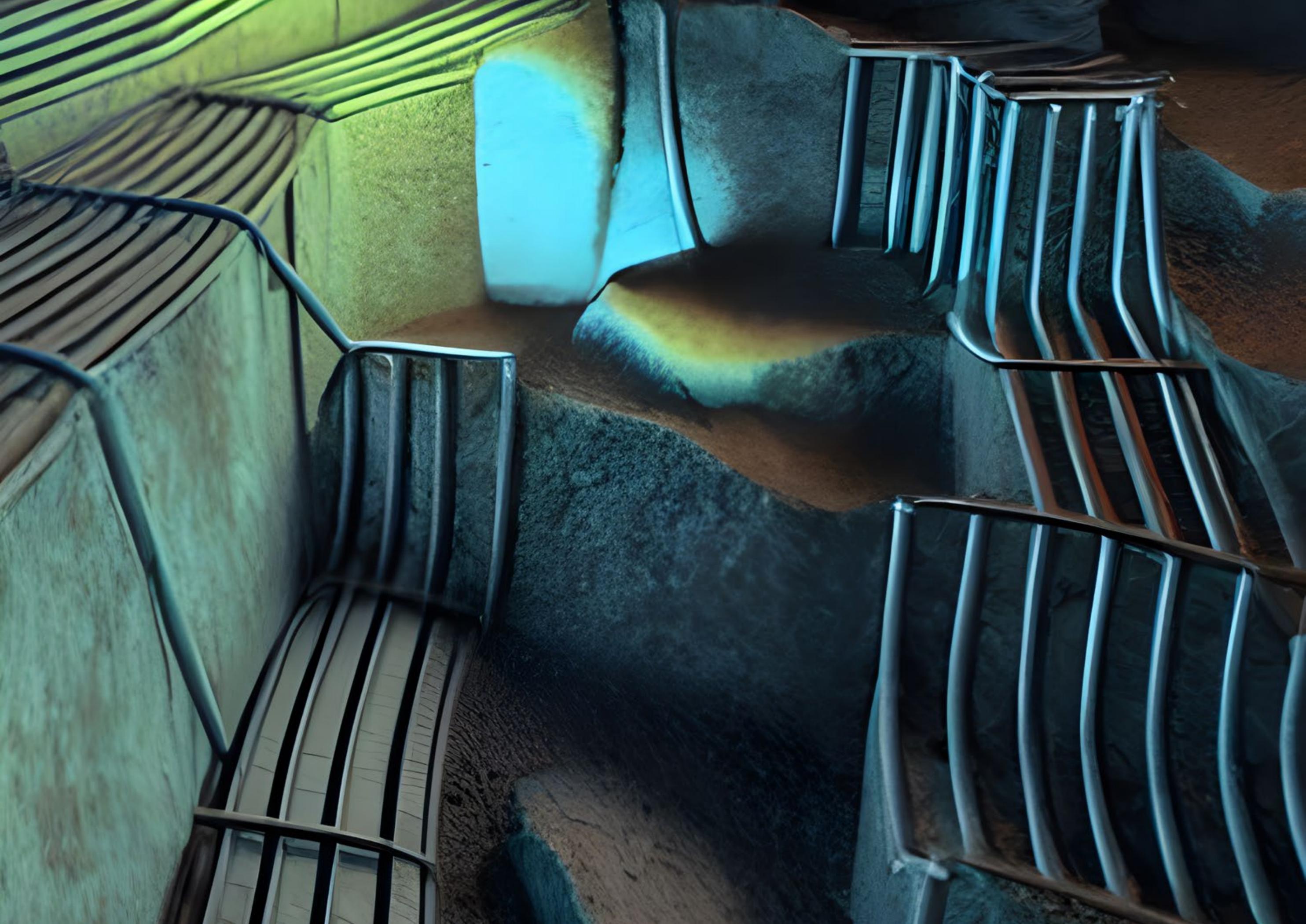
Das Projekt beschäftigt sich mit einem der ersten, Text-basierten Adventures der Computerspielgeschichte. Colossal Cave Adventure wurde 1976 von Will Crowther entwickelt und basiert auf der räumlichen Präsenz der Mammoth Cave in Kentucky. Crowther arbeitete zur selben Zeit am Routing Problem des ARPANET, einem Vorgänger des heutigen Internets. Crowthers Spiel verzichtet dabei vollständig auf eine visuelle Repräsentation der Höhle – vielmehr wird durch Texteingabe und Textantwort die Höhle in der individuellen Wahrnehmung der Spieler*innen geformt.

Der KI-basierte Animationsfilm ist ca. 55 Minuten lang. Die Kamera bewegt sich konstant nach unten, gräbt sich durch geologische Schichten und legt immer wieder neue Höhlenräume frei. Alle 8 Sekunden bekommt das KI-System eine neue textliche Beschreibung. Diese Beschreibungen basieren auf Crowthers Quelltext von Colossal Cave Adventure aus dem Jahr 1976. Insgesamt sind es 379 Eingaben – von narrativen Naturbeschreibungen, über Fachjargon aus dem Vokabular der Höhlenforscher*innen, bis hin zu einzelnen Wörtern, die einen Gegenstand, eine Himmelsrichtung, oder einen Ausruf bedeuten. Um eine bildliche Konsistenz zu erreichen, wurde jeder dieser Prompts mit geografischen Zusätzen versehen, beispielsweise Mammoth Cave, oder Kentucky.

Die Prompts sind als Untertitelspur zuschaltbar. Die auditive Ebene besteht aus Field Recordings, die als Samples in zufälliger Abfolge abgespielt werden.

[LINK ZUM VIDEO](#)







ARCADIUS



BUS CENTER

ARCA



BUS CENTER

THIS IS BROKEN

GRAND APE TOWN

»Komme ich spät nachts von Banketten, aus wissenschaftlichen Gesellschaften, aus gemütlichem Beisammensein nach Hause, erwartet mich eine kleine halbdressierte Schimpansin und ich lasse es mir nach Affenart bei ihr wohlgehen. Bei Tag will ich sie nicht sehen; sie hat nämlich den Irrsinn des verwirrten dressierten Tieres im Blick; das erkenne nur ich, und ich kann es nicht ertragen.« Franz Kafka | Ein Bericht für eine Akademie | 1917

Willkommen in Grand Ape Town, einer Stadt, viel besser als Los Santos. In ihr leben tierliche und nicht-tierliche Individuen zusammen, trinken und feiern, kaufen schillernde Kleider und fahren schnelle Autos. Grand Ape Town ist ein modifiziertes Los Santos: ein Ort, der sich von der vorgedachten Struktur seiner Macher_innen emanzipiert hat. War ‚das Tier‘ durch Gewalt und Spott den menschlichen Handlungen unterworfen, sind es nun die Schimpansen, die mit uns zusammen an den großen Narrationen der Stadt schreiben. Tritt ein und folge den Pfaden einer gemeinsamen Vergangenheit. Sie führen uns durch funkelnde Hochhausschluchten, in die Infrastrukturen der urbanen Peripherie und in die Tristesse einer gemeinsamen Wildnis. Als Angebot an die Betrachter_innen kann in Grand Ape Town das Respondieren zwischen Schimpansen und Menschen als Probehandlung vollzogen werden. Die Begegnungen auf Augenhöhe ereignen sich im simulierten Raum des Computerspiels. Anstatt lediglich situativ zu reagieren, stehen die gemeinsamen Handlungen im Mittelpunkt der Installation. Es gibt nur noch ein wir und nicht mehr die Unterscheidung zwischen wir und die Anderen.

[LINK ZUM VIDEO](#)

[LINK ZUM YOUTUBE-KANAL](#)









THE CALLER & WILD MAN HAS A SOFT LURE

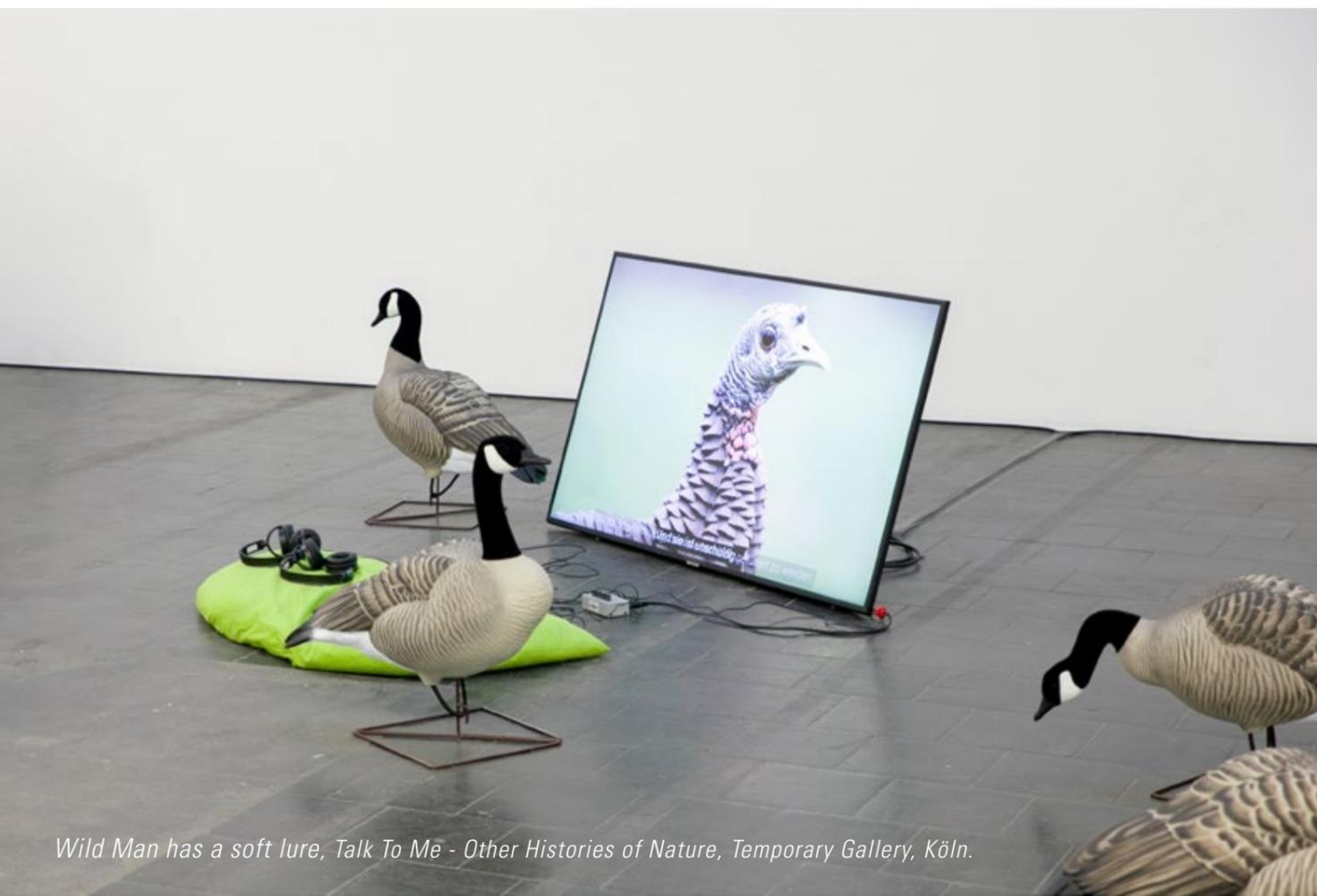
The Caller beschäftigt sich mit dem Verstellungsspiel in der Jagd, in welchem die Nachempfindung und Simulation tierlichen Verhaltens eine zentrale Bedeutung einnimmt: Plastikenten an Schnüren gezogen täuschen tierliche Bewegung vor. Abgesägte Rohre imitieren die Hilferufe der Tiere.

Die Installation besteht aus zwei synchronen Videokanälen. In der Found-Footage-Montage *Wild Man has a soft lure* werden die Praktiken amerikanischer Jäger skizziert: Sie imitieren den Ruf der Gänse; Sie konstruieren animierte Schwärme aus Plastik und Blei; Sie beobachten, analysieren und töten. Das ambivalente Verhältnis zu den Tieren ist ständig präsent: Die Jäger lesen und interpretieren das Verhalten der Tiere aus der jahrelangen Beziehung die sie mit unterschiedlichen Arten hatten.

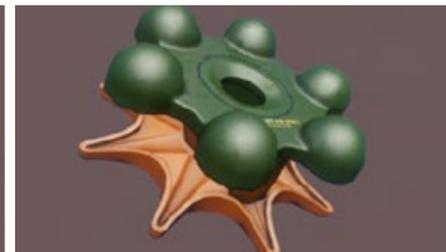
Im projizierten Teil der Arbeit wird eine digitale Jagdsimulation gezeigt. Über weite Teile des Videos wartet die Spielerin darauf, ein Tier zu sehen. Zum Ende hin werden unterschiedliche Lockrufe benutzt, um daraus eine auditive Komposition zu generieren. Das Spielen des Spiels wird zum Spielen der Musikinstrumente und geht so der Frage nach, was mit in einer Jagdsimulation machen kann, wenn man keine Tiere töten möchte.

[LINK ZUM VIDEO](#)

[LINK ZUR PROJEKTION](#)



Wild Man has a soft lure, Talk To Me - Other Histories of Nature, Temporary Gallery, Köln.





Das mache ich also gerne.

WILDMAN





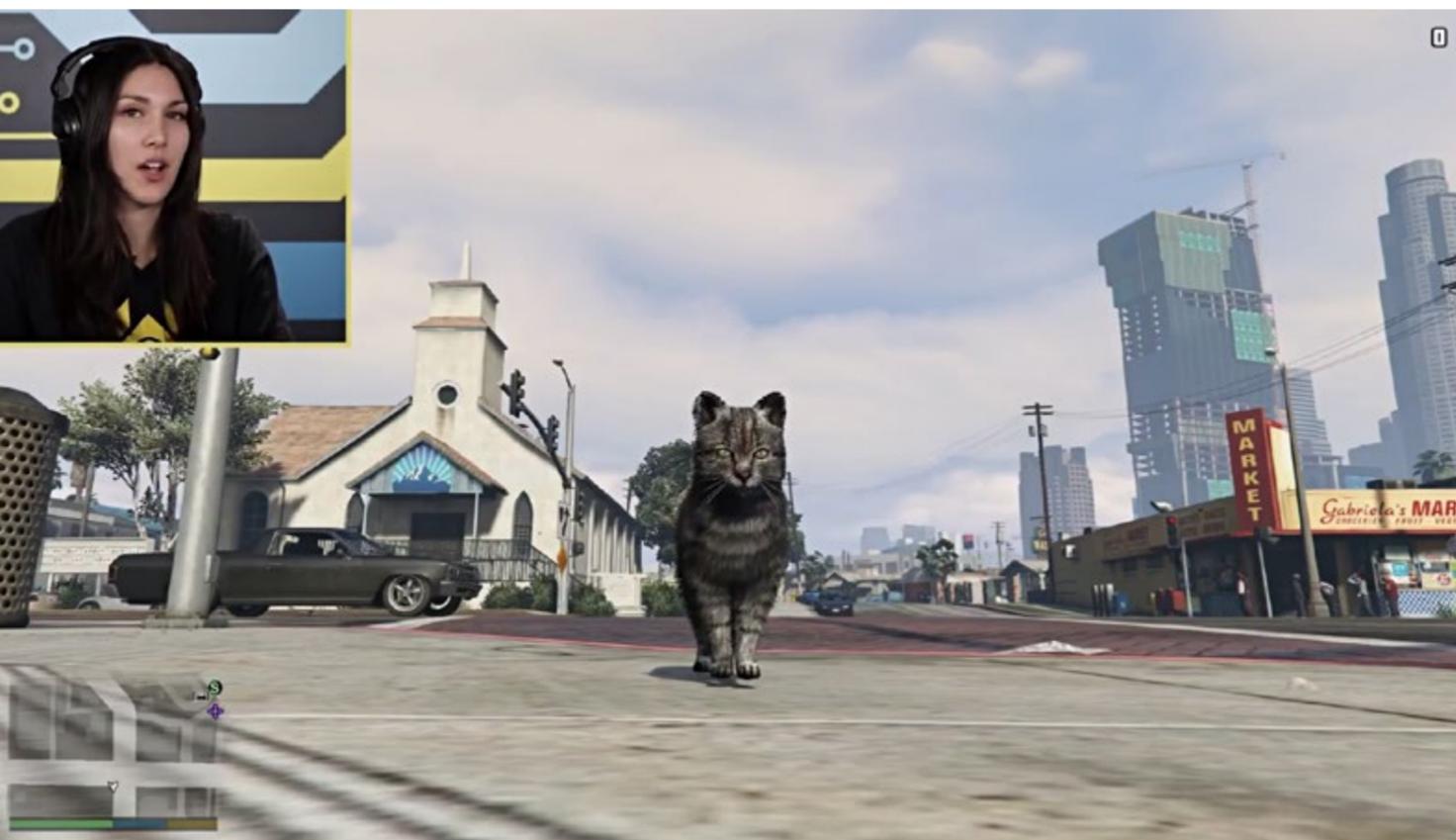
PLAY AS ANIMALS

Welche Geschichten begegnen mir, wenn ich schnüffelnd auf vier Beinen den Trailerpark erkunde? Was mache ich als Nutztier, wenn mir langweilig ist? Was können wir als Rudel in der Stadt unternehmen? Ist das Herausstrecken meiner Finne aus dem Wasser wirklich ein Spiel? Und kann ich mit Mäusen spielen, obwohl ich Tatzen habe?

Play as Animals ist eine 2-Kanal Found Footage Kollage aus YouTube-Clips, Videosequenzen und Soundfragmenten aus dem Computerspiel Grand Theft Auto V. Aus unterschiedlichen Perspektiven wird innerhalb der Arbeit auf die Tiere geschaut, die der Spiellandschaft Lebendigkeit und Wildheit einhauchen, menschliche Stereotypen beschreiben und Mittelpunkt von designer Diskriminierung sind. Als nicht-menschliche Tiere erproben die Spieler*innen das tierliche Spiel. Wenn du ein Tier bist, gehört dir die Spielwelt. Let's play!

[LINK ZU VIDEO 1](#)

[LINK ZU VIDEO 2](#)



Practices of Approximations, Temporary Gallery, Köln.

OoB

»Of all this the follower of the London Art must purge himself when he sets out on his adventures. For the essence of this art is that it must be an adventure into the unknown, and perhaps it may be found that this, at last, is the matter of all the arts.« (Arthur Machen, Things Near and Far, 1923).

»The "Out of Bounds" (OoB) area is any area outside of the intended play area of the map. OoB tricks are used (...) to skip massive portions of the game. In the BSP map format used by the Source engine, brushes have a front and a backside; Being OoB reveals the backsides of the brushes, causing visual glitches.« (Source-runs Wiki, https://wiki.sourceruns.org/wiki/Out_Of_Bounds).

»Games are machines that sometimes allow their players to do unexpected things, often just because these actions are not explicitly forbidden. In other words, they are not part of the game's intended repertoire, and would in most cases have been rendered impossible if the game designers could have predicted them.« (Espen J. Aarseth, I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player, 2007).



Void Start Play, Burg Galerie im Volkspark, Halle /Saale.







TIGER PHASED

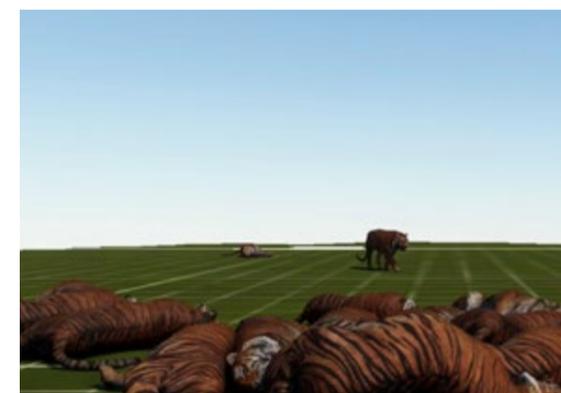
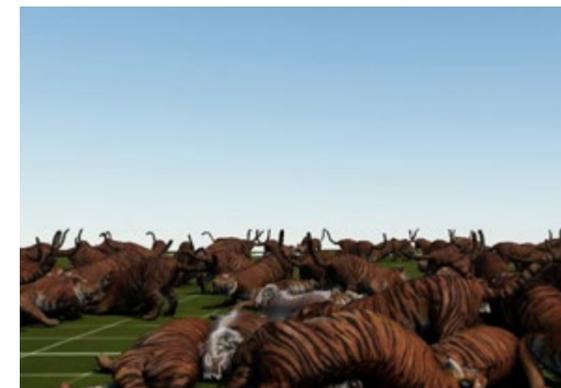
»Almost by definition then, for urban individuals, the wild animal is the very embodiment of ,otherness'. It is, and in this case somewhat paradoxically, both ,outside' human society, and ,inside' human culture, in the sense that human cultures recognize, categorize and describe such beings.« Gregory S. Szarycz | The Representation of Animal Actors | 2011

Das Verhalten von Tieren in Computerspielwelten beruht formal auf menschlichen Annahmen, was das Wilde sein könnte. Es sind Repräsentationen einer Vorstellung - die Träume derer, für die das Wilde in einem Fernen, Unbekannten liegt.

Tiger PHASED zeigt eine digitale Weite mit 300 Künstlichen Intelligenzen im Tigerfell. Mit dem Beginn einer 12-Ton-Abfolge initialisiert sich die Performance in Abwesenheit menschlicher Handlungsmacht. Zu den sich ständig wiederholenden Klängen wechseln die Zustände im Verhalten und durch dieses Zusammenspiel entfalten die Körper die menschliche Annahme.

Es gibt sie nicht mehr, die wilden Tiere. Das Wilde ist nur noch ein leeres Versprechen an uns Nicht-Wilde.

[LINK ZUM VIDEO](#)





we, animals – transference, Projektraum Meinblau, Berlin.

MAXIMUM CHIMAERA

Die Kamera bewegt sich in festen Einstellungen um ein amorphes Gebilde herum. Es sind Pfoten, Tatzen, Beine und Flügel. Sie gehören Nutztieren, Haustieren, Schwellentieren und wilden Tieren. Sie alle sind vereint in einem Organismus, der keuchend und grunzend am Himmel schwebt und auf unsere Welt schaut. Maximum Chimaera ist ein Echtzeitfilm, dessen Animationen sogenannte „Idle-Zustände“ der unterschiedlichen Tiere sind, die von der Game-Engine im Bearbeitungsmodus des Editors simuliert werden.

[LINK ZUM VIDEO](#)



Circular Permutation - in between negative and positive space, W139, Amsterdam.



Mixed Realities. Of Dreams and Dreads, SCOTTY Projektraum, Berlin.

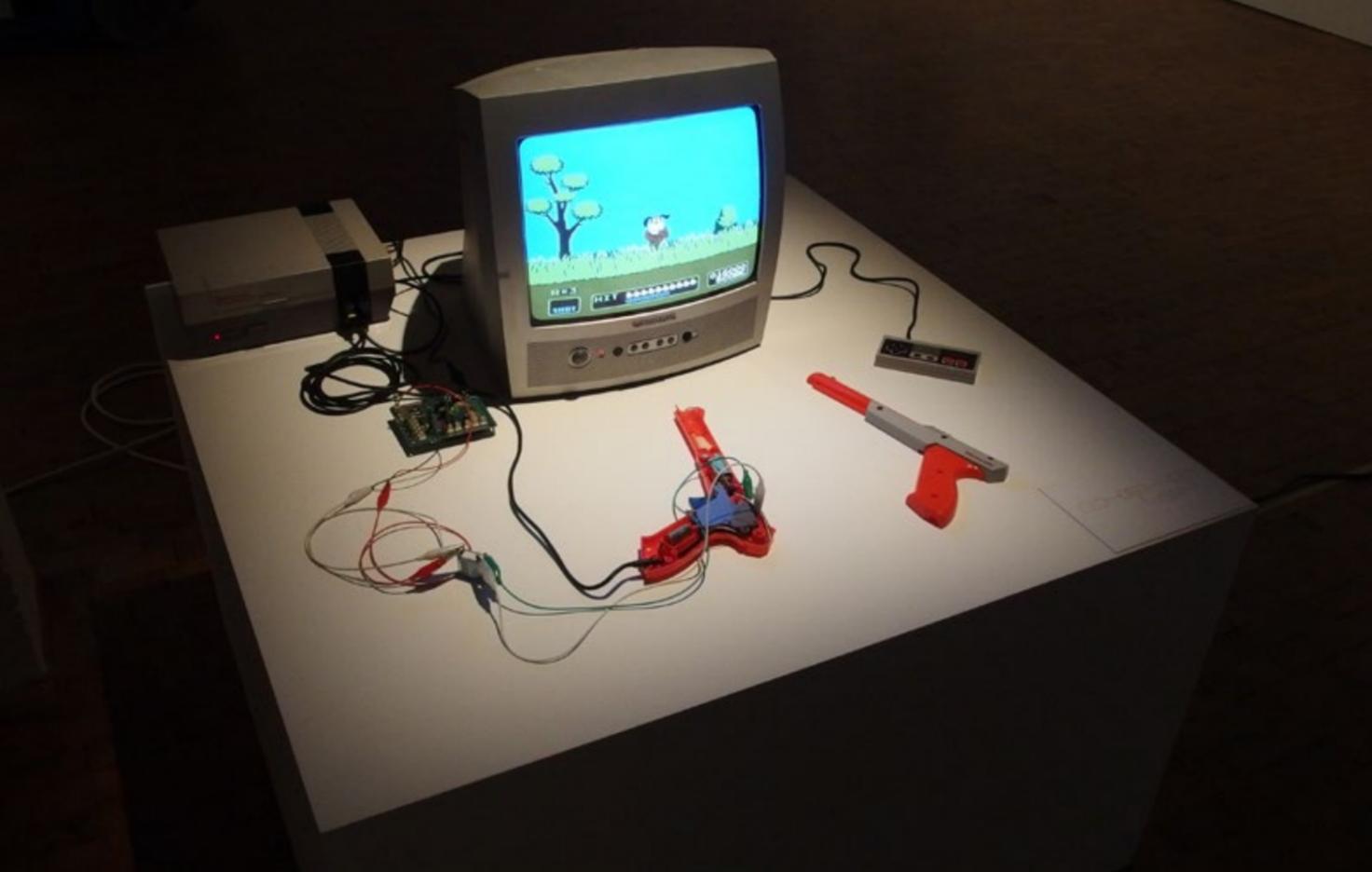
Digital Bauhaus Lab, Weimar.







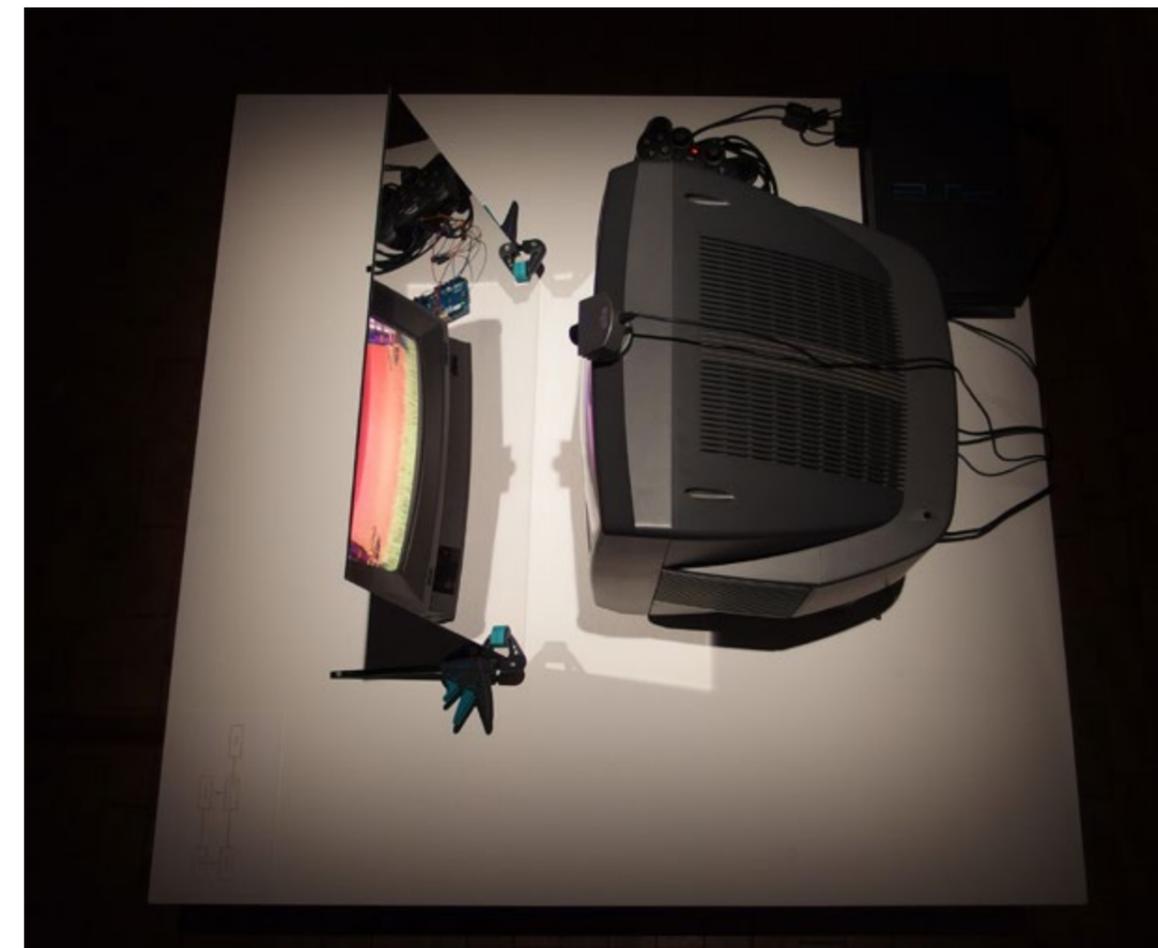
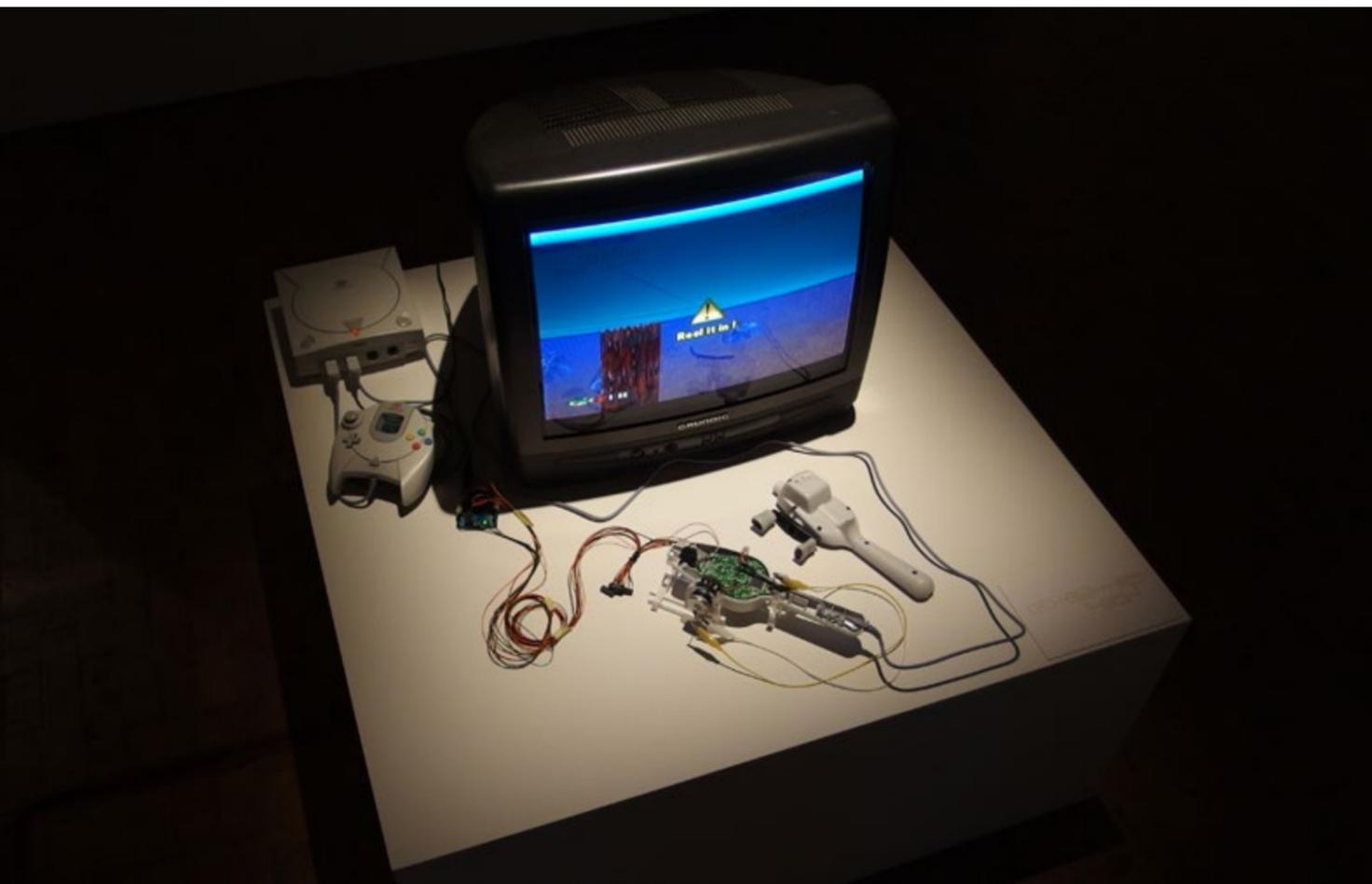
Schwindel der Wirklichkeit, Akademie der Künste, Berlin (Paidia Institute).

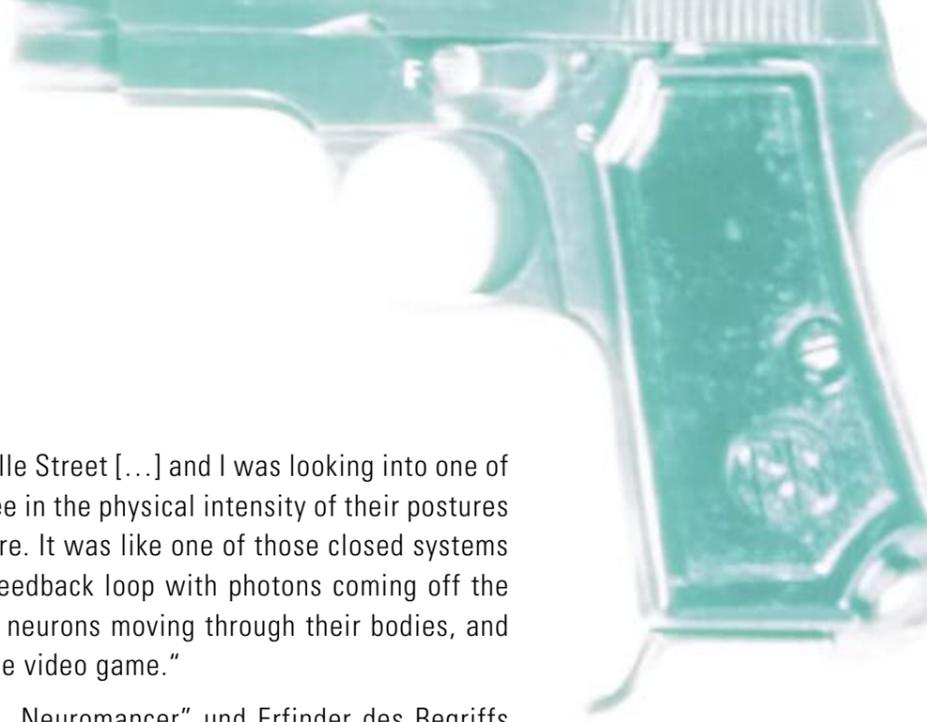


PAIDIA LABORATORY: FEEDBACK (MIT PAIDIA INSTITUTE)

Paidia Laboratory: feedback untersucht Computerspiele als geschlossene Feedback-Systeme. In einer Reihe von künstlerischen Experimenten wird das Feedbackverhalten verschiedener Spiele erforscht, indem ihr In- und Output durch Modifikationen von Hard- und Software miteinander verschaltet wird. Die Experimente versuchen nicht die Bedienbarkeit von Spielen hervorzuheben, sondern im Sinne einer Archäologie der Interaktion deren Grenzen und medien-spezifischen Merkmale aufzuzeigen. Diese prozesshafte Auseinandersetzung mit dem Dispositiv der Interaktion manifestiert sich in einer offenen und veränderlichen Struktur aus Artefakten und schematischen Darstellungen. Sie wird begleitet von wissenschaftlichen Publikationen zu Kybernetik und Interaktion.

[LINK ZUM VIDEO](#)





"I was walking down Granville Street [...] and I was looking into one of the video arcades. I could see in the physical intensity of their postures how rapt the kids inside were. It was like one of those closed systems out of a Pynchon novel: a feedback loop with photons coming off the screens into the kids' eyes, neurons moving through their bodies, and electrons moving through the video game."

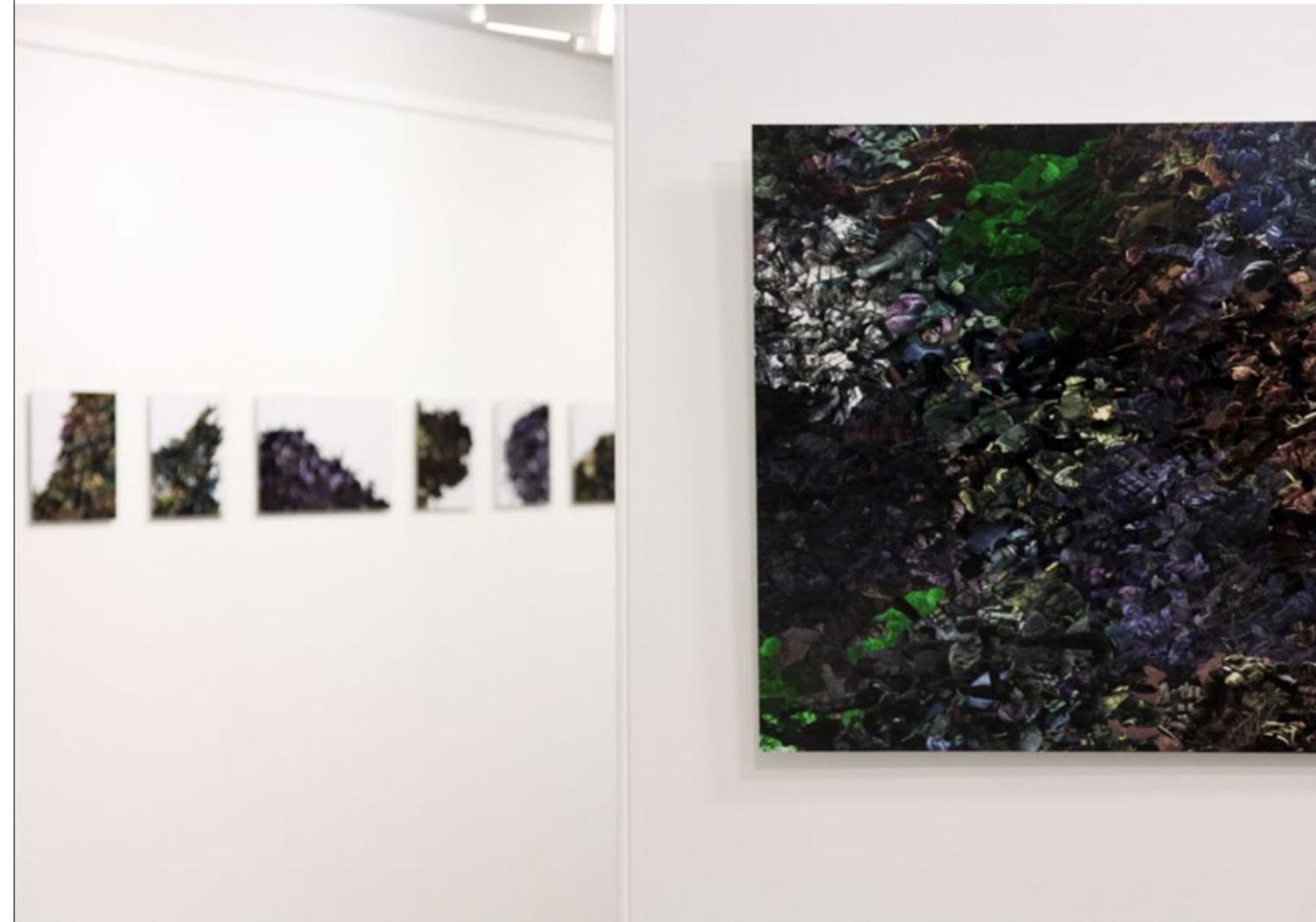
(William Gibson, Autor von „Neuromancer“ und Erfinder des Begriffs Cyberspace)



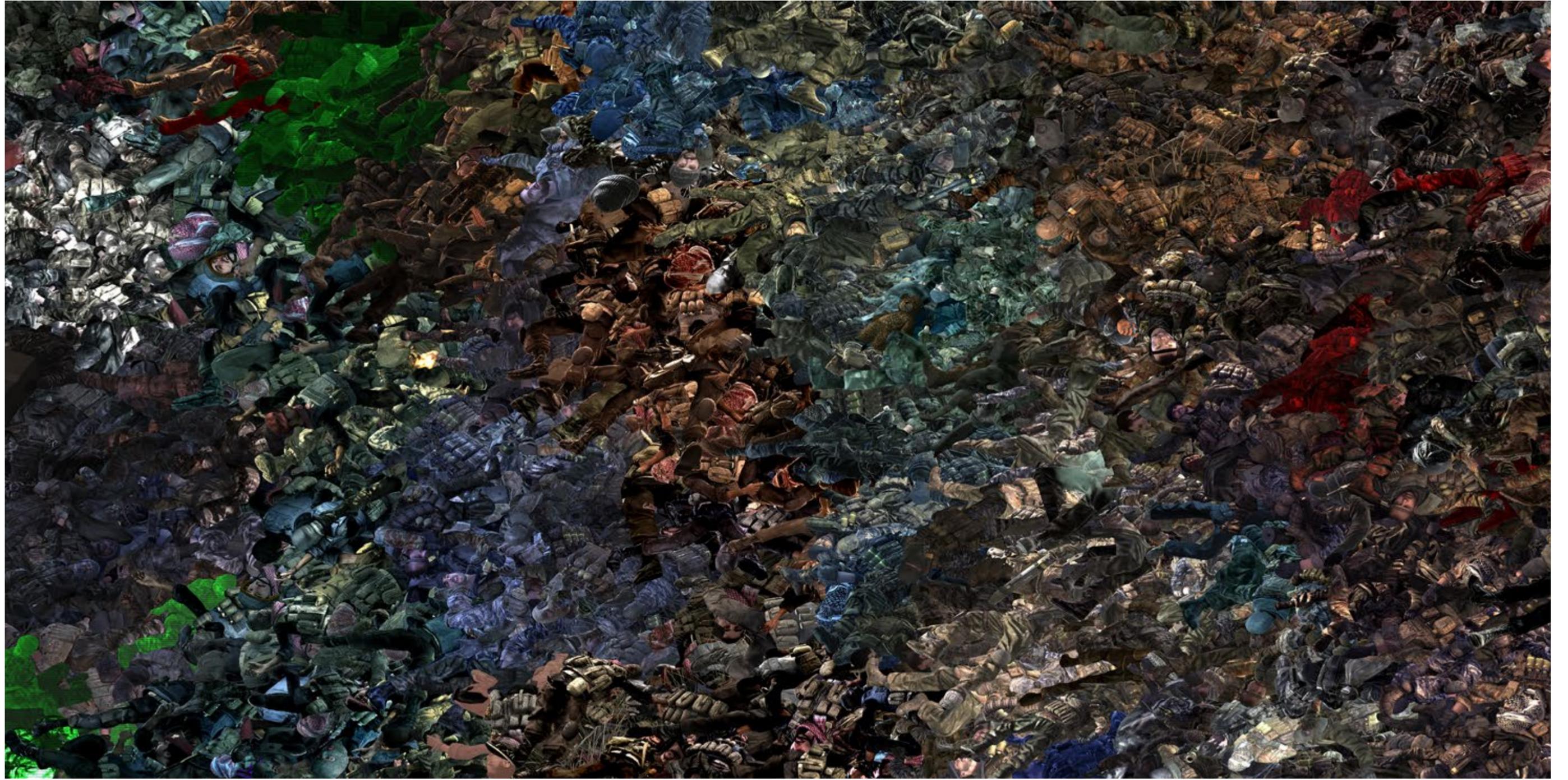
RAGDOLLS

Der Begriff „Ragdoll“ beschreibt die Simulation von toten Körpern innerhalb von Computerspielen. Die Arbeit zeigt eine Collage aus Leichen von Gegnern, die während des Durchspielens des Egoshooters „Call of Duty“ vom Spieler eliminiert werden müssen, um das Spielziel zu erreichen.

Hierbei ist ein großes Bild von links nach rechts chronologisch arrangiert, die zu Anfangs getöteten Soldaten des ersten Levels befinden sich an der linken Bildkante. Auf kleineren Formaten sind die Körper dann nach Level getrennt angeordnet, ein Format steht jeweils für ein Level. Bei der Betrachtung von weiter weg ergeben sich abstrakte Formen und Landschaften, die sich erst bei näherer Betrachtung entschlüsseln und ihren wahren Ursprung preisgeben.



Théâtre d'Esch - Galerie d'Art, Luxemburg.



THE LEAK

Mit der Benutzung des Handys innerhalb der Zelle eines Gefängnisses durchbrechen Gefangene den aufgezwungenen Zustand der Askese. Sie erhalten so Kontakt zu der Außenwelt, mehr noch, zu ihrem parallelen Leben außerhalb der Gefängnismauern. Die elektronische Prothese schafft ein Leck in den statischen Mauern der Zelle.

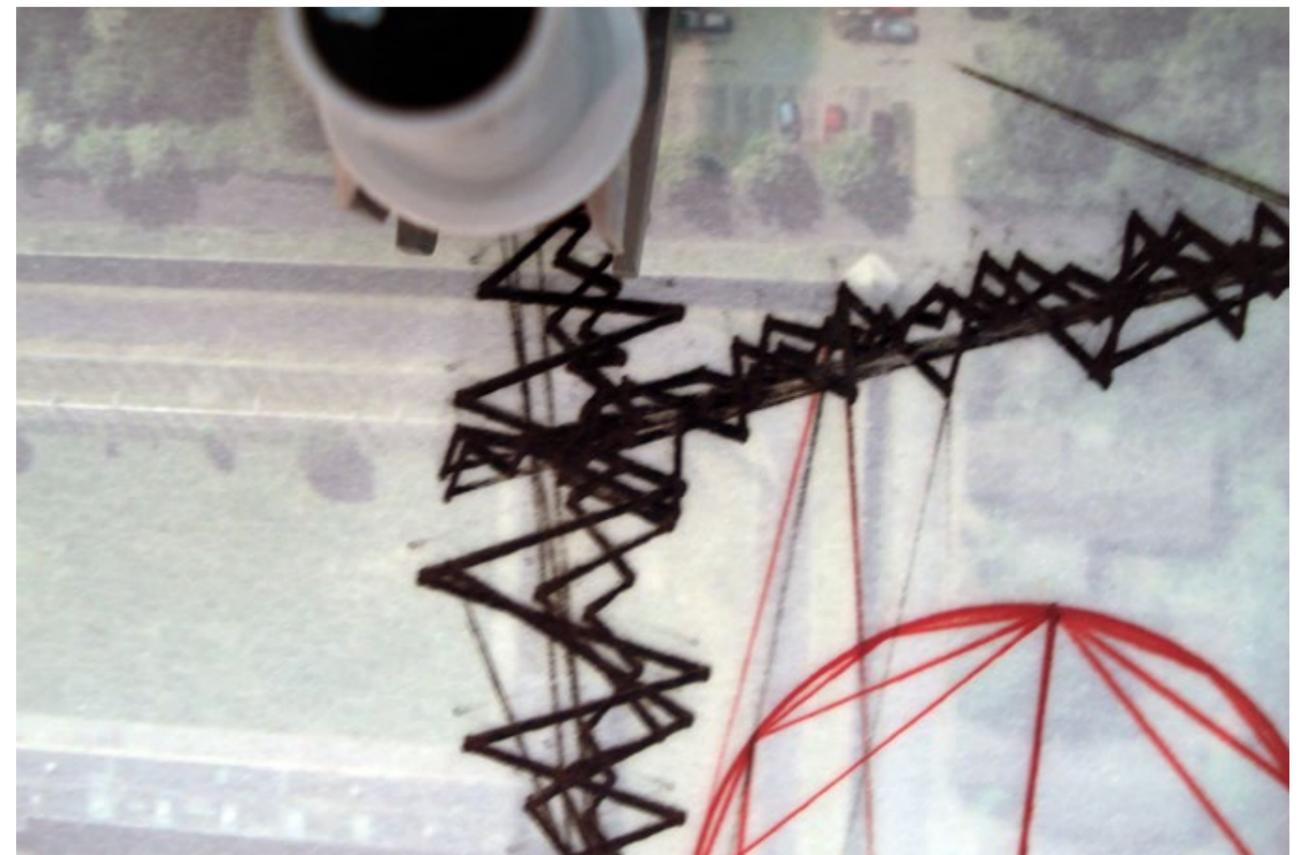
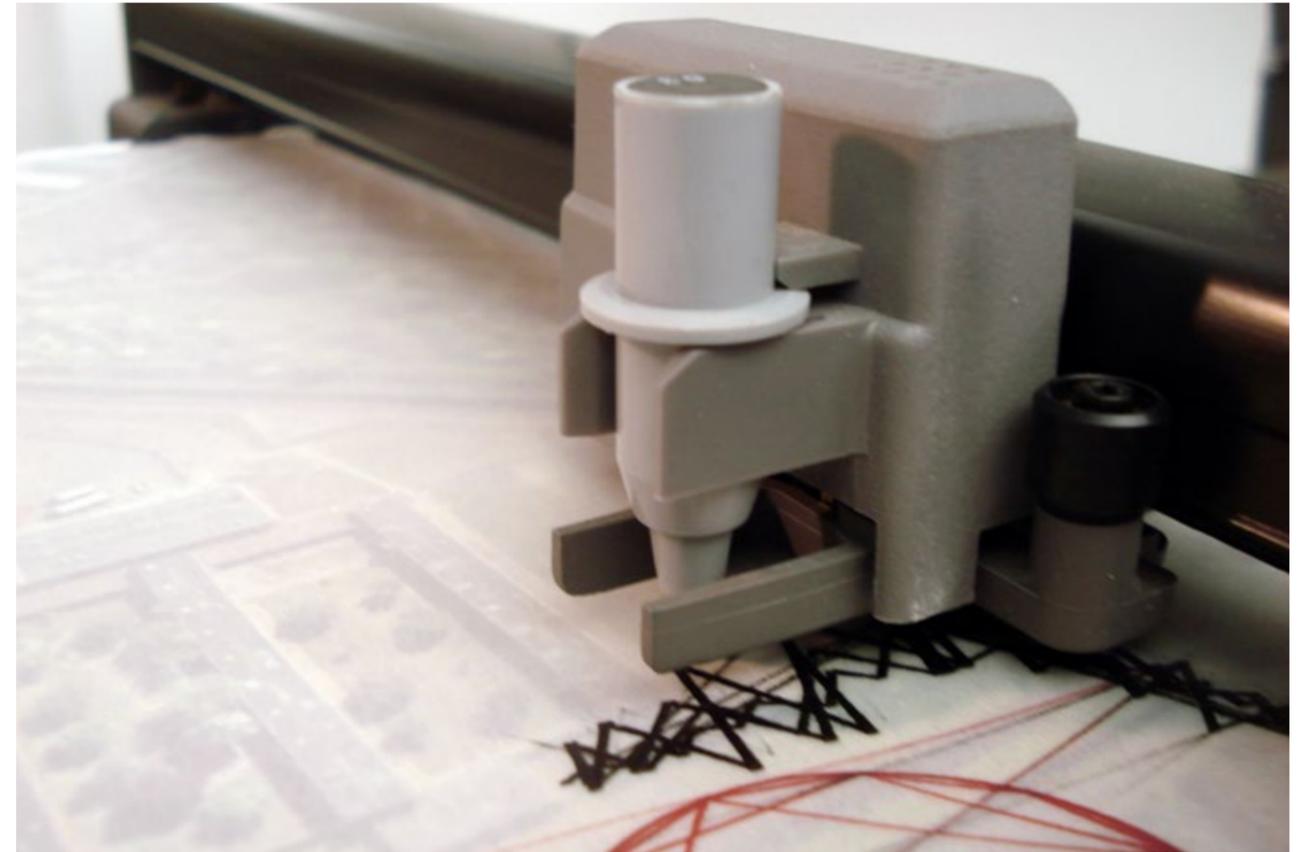
Das Leck innerhalb der Machtarchitektur ist der Ausgangspunkt dieser Arbeit. Sie soll zeigen, wie durch den Fortschritt der Technologie Löcher entstehen, durch die, ganz im Sinne Villém Flussers „(...) der Wind der Kommunikation bläst.“

Für die Steuerung dieser Maschine wurden an den Mauern der JVA Ossendorf in Köln Frequenzmessungen (2,4 GHz) durchgeführt und auf einer Luftaufnahme verortet. Der Plotter zeichnet diese lokalisierten Messdaten auf einer Luftaufnahme ein. Die Bewegungen des Plotters sind an das Kamerabild der Messung gekoppelt. Wird an einer bestimmten Position gemessen, so wechselt das Video auf diese Sequenz und der Plotter zeichnet synchron dazu die Messungen ein. Dieser Prozess wird von der Überwachungskamera aufgenommen und durch einen Projektor auf die Liegefläche projiziert.

[LINK ZUM VIDEO](#)



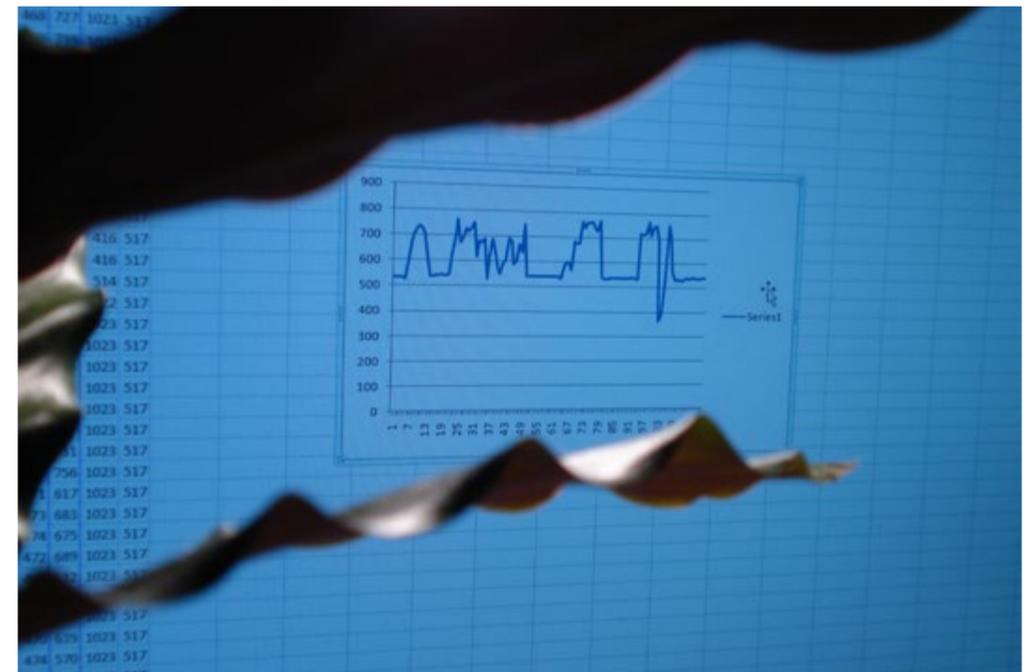
Kunsthochschule für Medien, Köln.

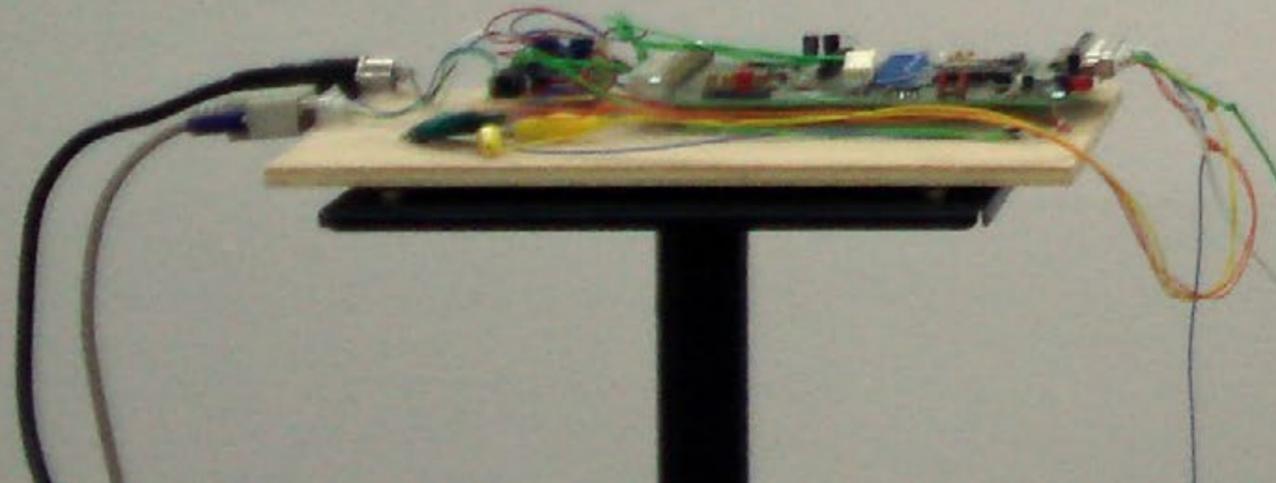
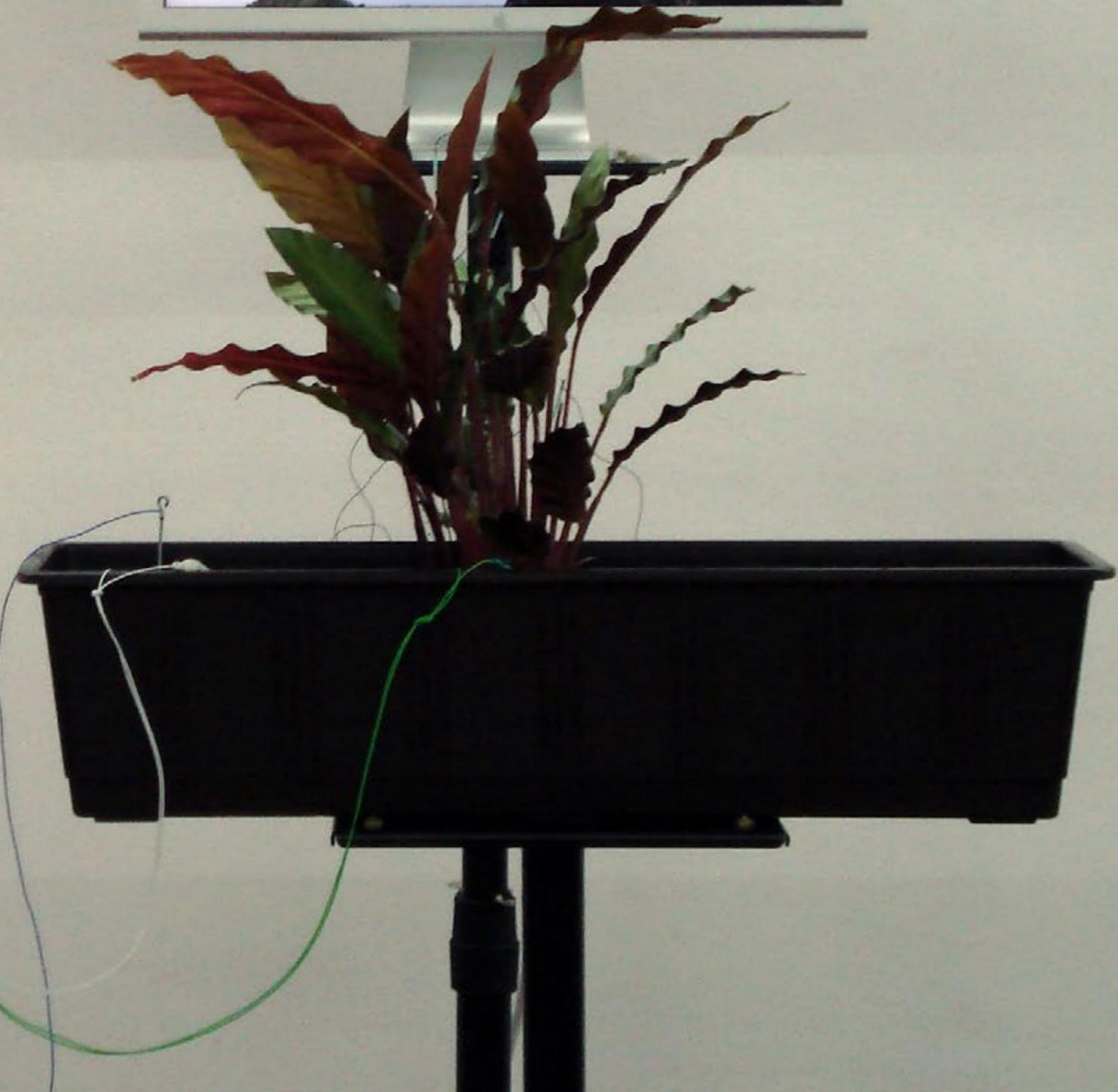


SENSOBOTANICS

Eine Pflanze spielt einen Egoshooter. Dabei überträgt sich das virtuelle Licht aus dem Spiel auf die Lichtbedingungen im Raum und stimuliert so die Pflanze. Deren botanischen Reaktionen werden wiederum auf die Steuerung des Egoshooters überführt, so dass sich eine Feedbackschleife ergibt.

Spiel- Echtzeit und pflanzliche Echtzeit werden dabei durch Zeitdehnung und -stauchung angeglichen, beide Räume verschmelzen ineinander, es findet eine Re-Lokalisierung statt.









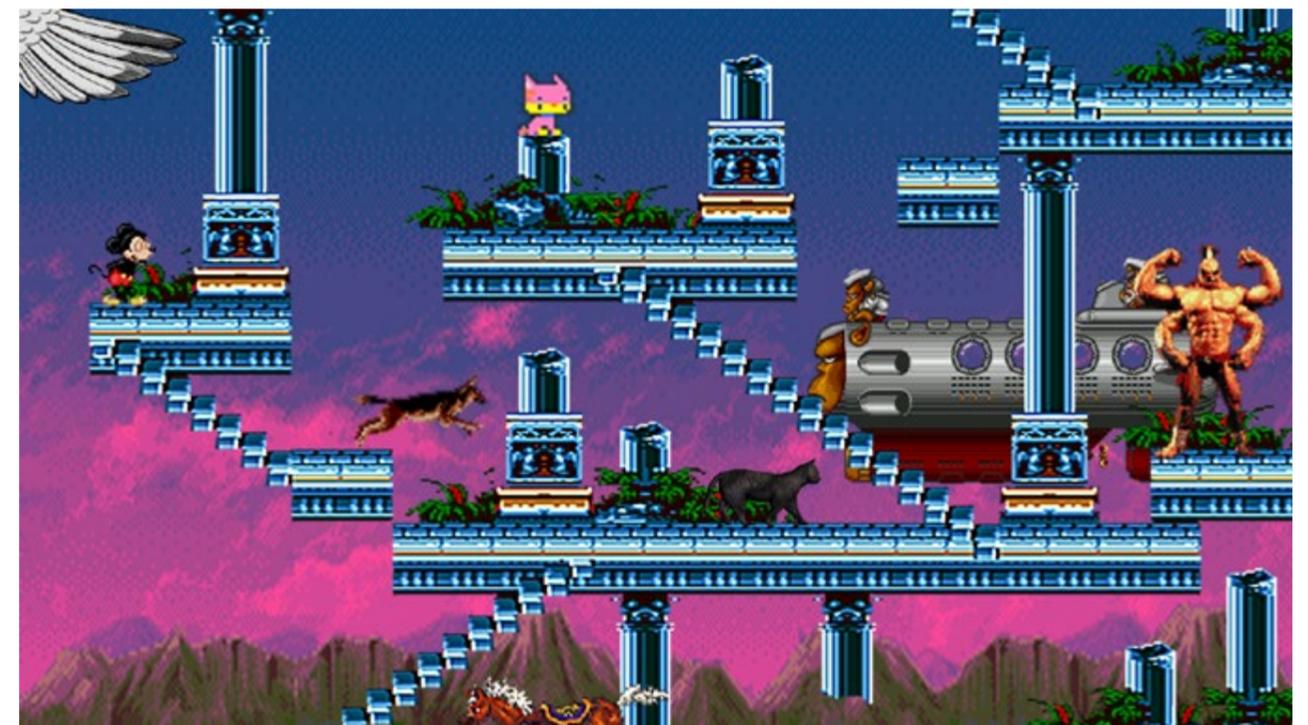
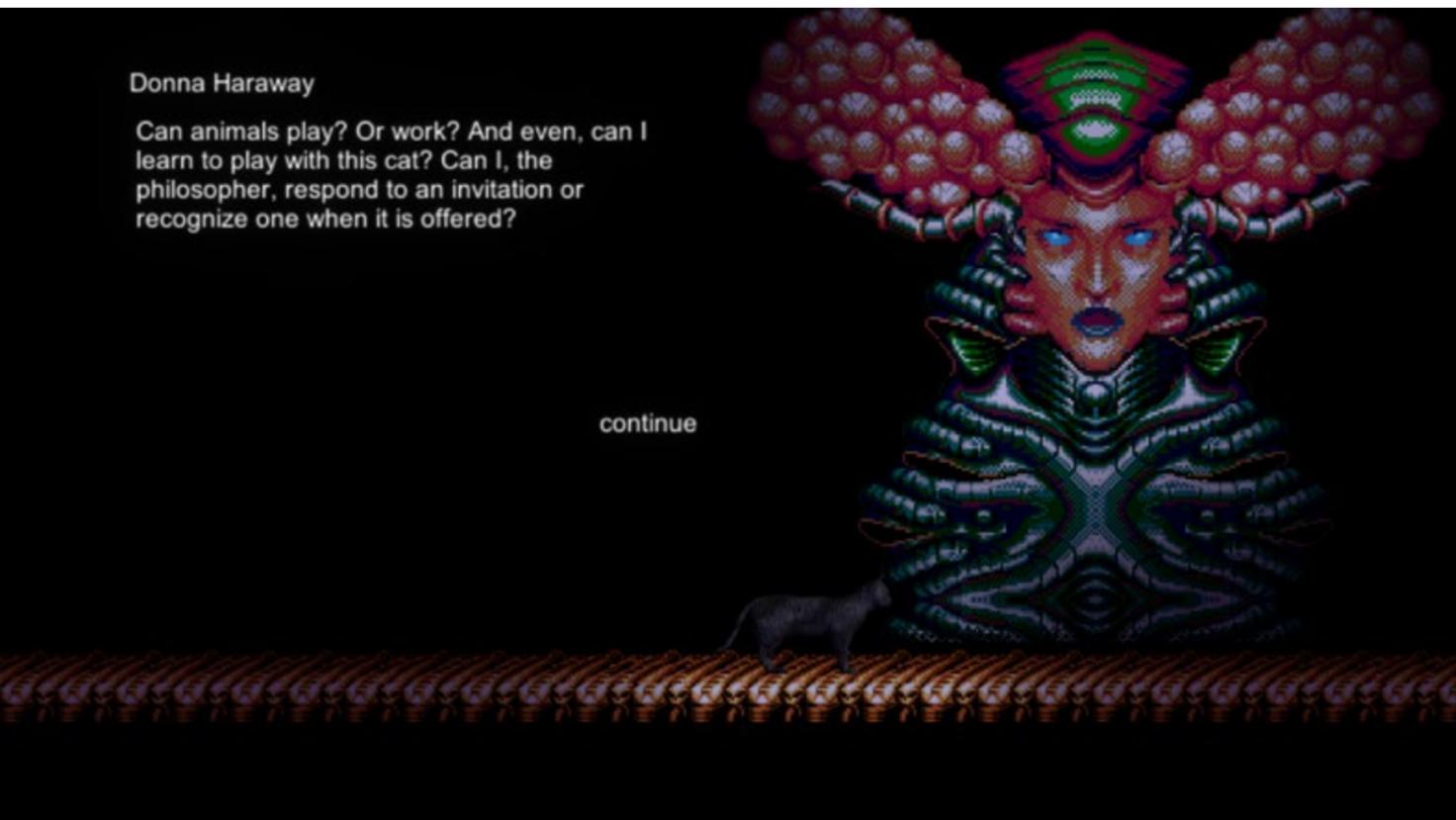
ANIMAL LUDENS

Animal Ludens ist ein experimentelles Spiel, bei dem philosophische Fragmente, theoretischer Diskurs und Videospieldmaterialität einen Dialog miteinander eingehen. Das Spiel besteht ausschließlich aus Found-Footage-Elementen: Sprite Tables der 16 Bit-Ära, Texte und Zitate, Archivklänge.

Den Ausgangspunkt bildet der Text „Das Tier, das ich also bin“ von Jacques Derrida, sowie die kritische Reflexion seiner Gedanken durch die Philosophin Donna Haraway. Dieser Diskurs ist nicht nur der Beginn der spielerischen Erkundung, sondern gleichwohl das philosophische Fundament der Human-Animal-Studies.

Im Verlauf des Spiels werden die Spieler*innen mit unterschiedlichen Szenarien konfrontiert – historische Orte, an denen sich das Machtverhältnis zwischen Tieren und Menschen manifestiert: Das naturhistorische Museum, die Forschungsstation in den Tiefen der Ozeane, das Hafengelände von Erwin im amerikanischen Bundesstaat Tennessee. Die Namen der Akteur*innen: Mighty Mary, Ecco the Dolphin, der Gigant von Karisimbi.

Das Spiel behandelt mit einem „weichen“ Interaktionsansatz Fragestellungen zu der Macht von Namen, dem Ausschluss durch Sprache und der politischen Erziehung zum „guten Menschen.“ Das Projekt basiert auf einer anderthalbjährigen Recherche in den Feldern der Computerspielhistorie und den Historical Human Animal Studies.







ZKM, Karlsruhe.

EDGEBOMBER (MIT SUSIGAMES)

Edgebomber ist ein „pervasive game“, bei dem der Spieler Klebeband und Schere benutzt, um sein eigenes Leveldesign auf die Wand zu bringen. Sobald diese Klebe-Phase vorbei ist, generiert das Spiel weitere Spielinhalte an und auf der Basis des geklebten Szenarios und der Spieler wechselt von der Kreation in den spielbaren Bereich. Dabei steuert er einen Charakter, der sich in klassischer Jump & Run-Manier durch das Level bewegt, Gegenstände einsammelt und Gegner bzw. Endgegner bekämpft.

[LINK ZUM VIDEO](#)





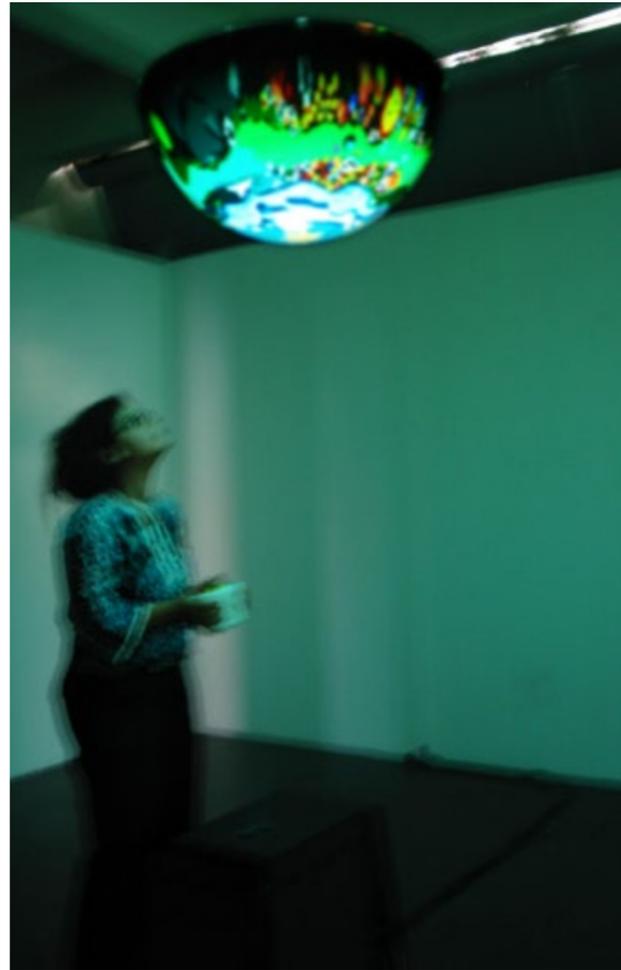
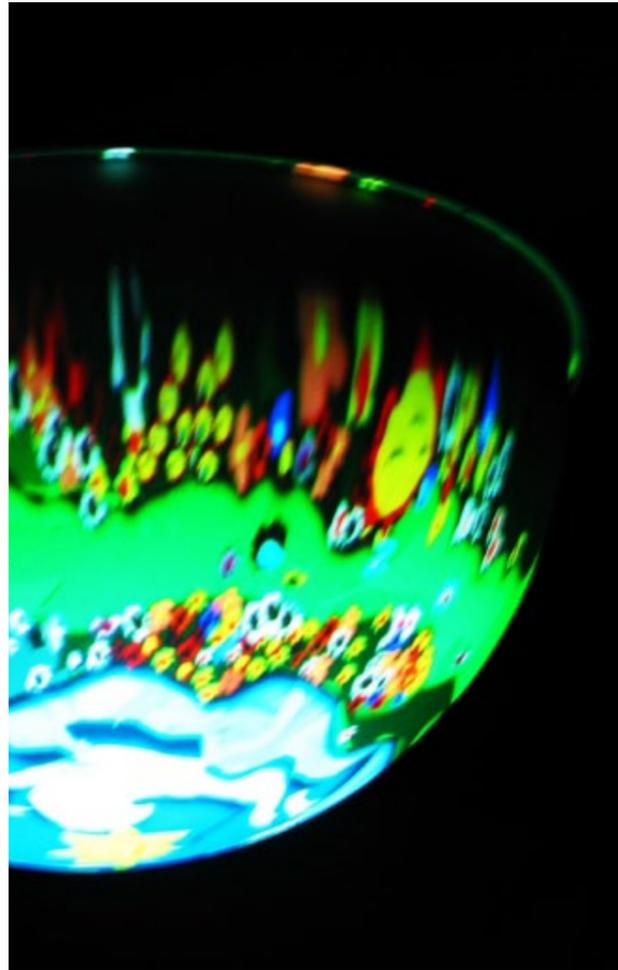
THANKS, AALBORG! 303 Games in 2 Days!



STICKIES WORLD (MIT SUSIGAMES)

Stickies World ist eine immersive und hybride 360 Grad Spielein-
stallation. Der Spieler bewegt sich um die Projektionsfläche
herum, dem Spielcharakter folgend. Die Installation verbindet
somit die virtuelle Bewegung des Charakters mit der realen Be-
wegung des Spielers im Raum und stellt ein spannendes Verhält-
nis zwischen beiden Aspekten her.

[LINK ZUM VIDEO](#)



FILE Electronic Language International Festival, São Paulo.

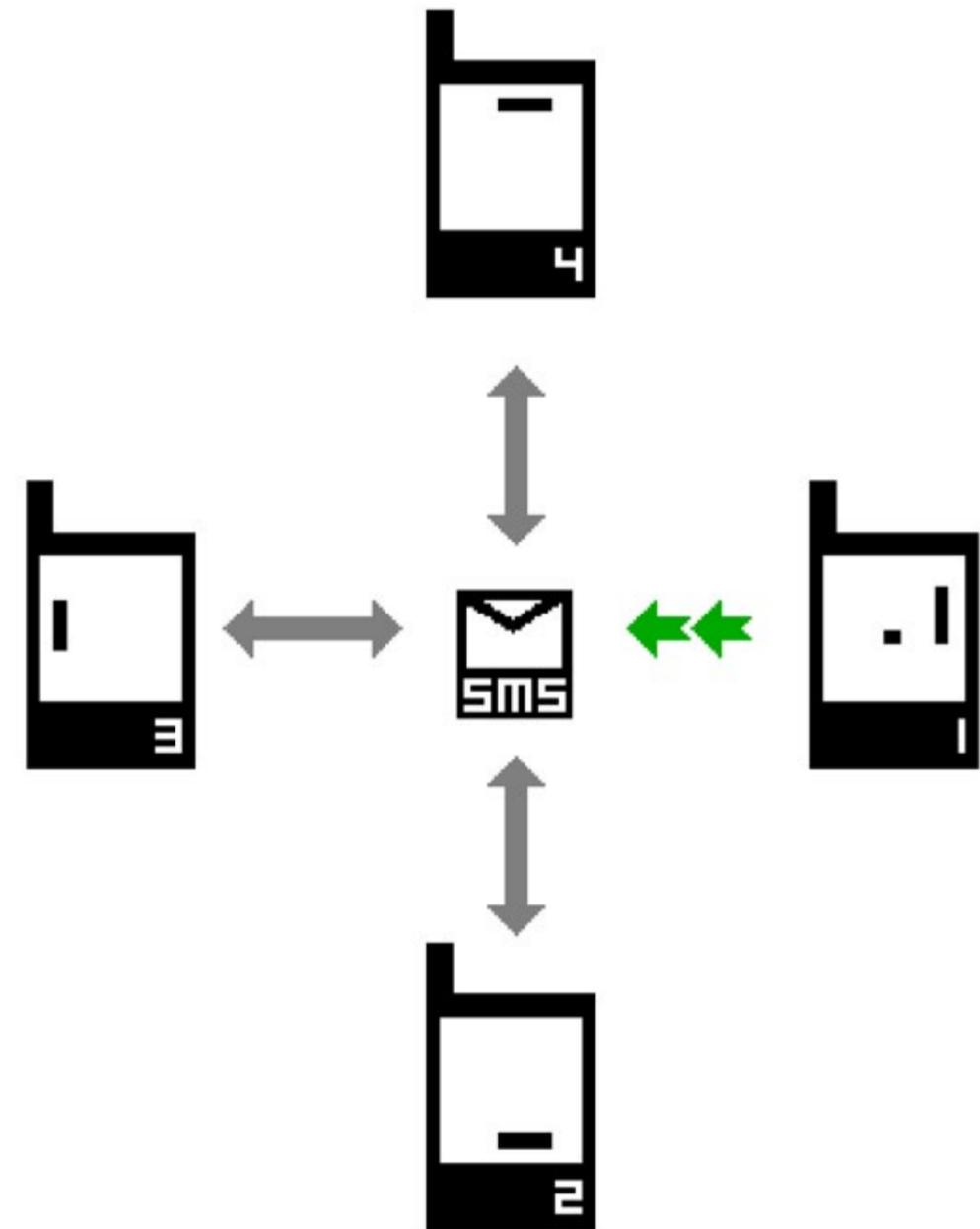
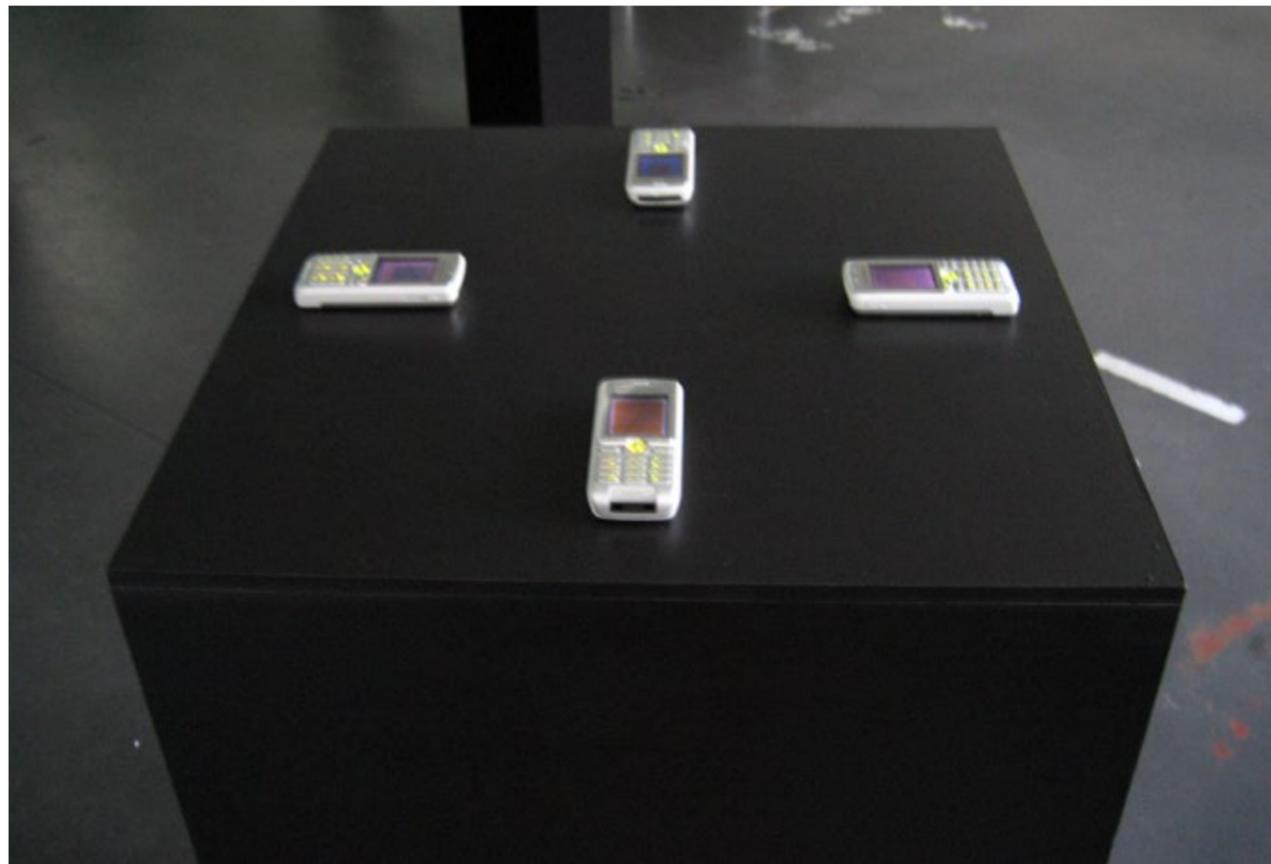


SUSIPONG (MIT SUSIGAMES)

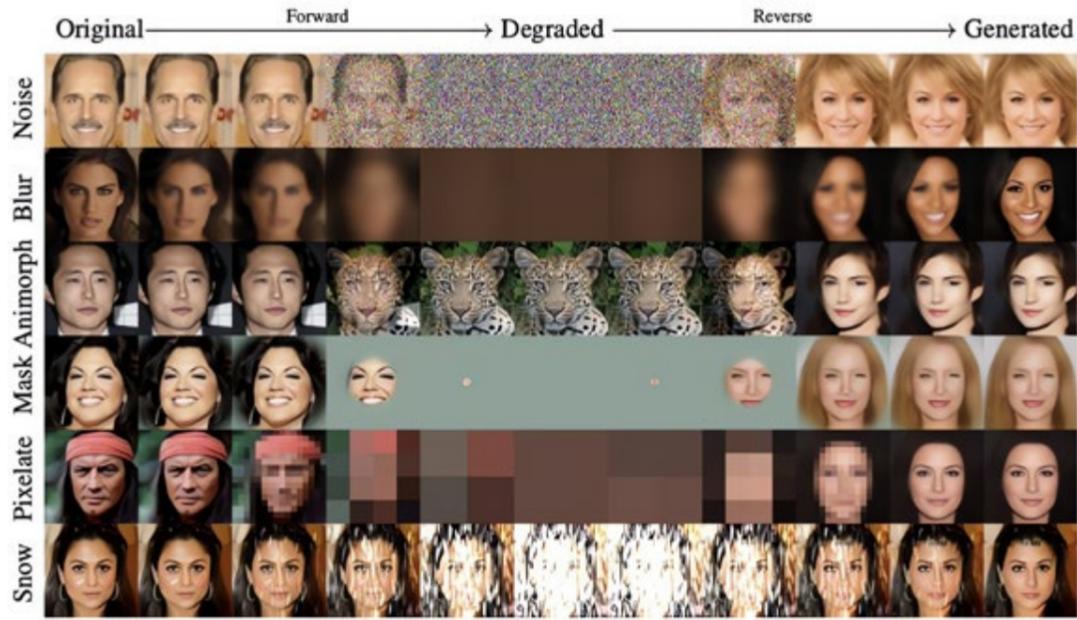
susipong überträgt das bewährte Pong-Spielprinzip auf handelsübliche Mobiltelefone. Es können bis zu vier Spieler miteinander spielen - dabei werden die meisten Mobiltelefone unterstützt.

Das Besondere bei susipong liegt im Transfer des Balls von einem Telefon zum nächsten: Er wird dabei über eine SMS an den betreffenden Mitspieler gesendet. Dieser erfährt über visuelle Effekte und mögliche Klingelton- oder Vibrations-signale von der Ankunft der SMS und muss entsprechend auf den ankommenden Ball reagieren. Die Netzauslastung der unterschiedlichen Dienstleister und das Routing der Ball-SMS sind dabei nicht berechenbar, wodurch der Moment der Ankunft einer solchen SMS nicht vorhersehbar ist. Ferner können sämtliche Mitspieler auf der ganzen Welt verteilt sein.

[LINK ZUM VIDEO](#)



THOMAS HAWRANKE
EXPERIMENTE

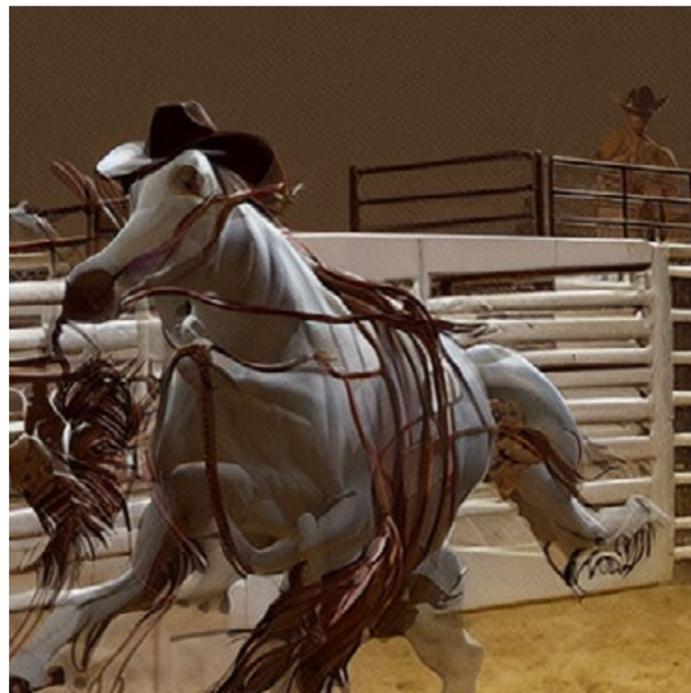
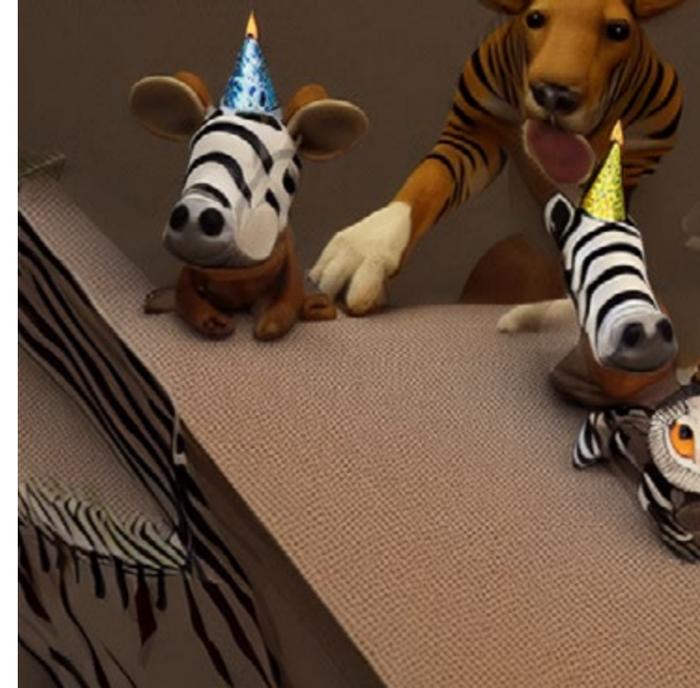
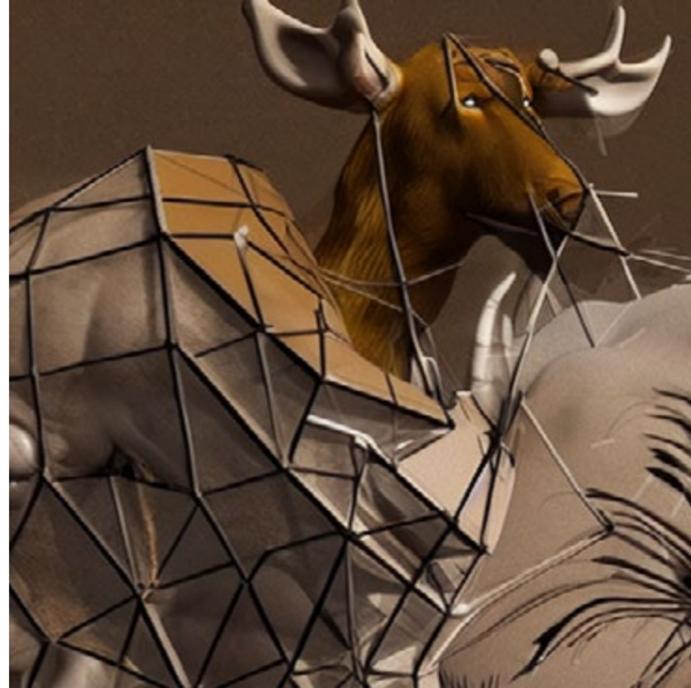


ANIMALS & SOCIETY (PROMPTS)

Die Experimente nutzen die KI-Netzwerke Stable Diffusion und Disco Diffusion, um eine medienarchäologische Rückbewegung zu vollziehen. 2012 lernt Googles Deep Dream das Ordnen und Klassifizieren von Bildinhalten anhand einer speziellen Gruppe von Bildern aus dem ImageNet-Netzwerk. Ein Großteil dieser Bilder ist aus dem Internet gescrap't, und von Menschen anschließend textlich beschrieben. Der spezifische Datensatz enthält dabei 120 Subklassen für Hunde, Bilder aus einem amerikanischen Tierheim. In den Anfängen von Deep Dream hatte dies zur Folge, dass die Maschinen-generierten Bilder auf jedes erstellte Bild Hundegesichter zeichneten.

Mit verschiedenen Experimenten soll diesem Bias des Tierlichen in aktuellen KI-Systemen nachgespürt werden. Inwieweit sind diese ersten Klassifizierungen auch heute noch in den Bildgebenden Systemen implementiert? Was könnte solch ein Bias für das Massenphänomen KI in der Bild- und Animationsgeneration bedeuten? Und weiter: Haben wir es vielleicht mit einem Mainstreaming von tierlicher „Cuteness“ im Bereich der Künstlichen Intelligenzen zu tun?





"We are surrounded by animals. Not only are we ourselves animals, but our lives, as humans, are intimately connected with the lives of nonhuman animals. Animals share our homes as companions whom often we treat as members of the family; we may even buy clothing for them, celebrate their birthdays, and take them with us when we go on vacation. We can view animals on the Animal Planet network or television shows such as Cats 101 or Meerkat Manor and subscribe to magazines such as Dog Fancy or Rabbits USA. We eat animals, or their products, for almost every meal, and much of our clothing and most of our shoes are made up of animal skins, fur, hair, or wool. We wash our hair with products that have been tested on animals and use drugs that were created using animal models. We visit zoos, marine mammal parks, and rodeos in order to be entertained by performing animals, and we share our yards—often unwillingly—with wild animals whose habitats are being eroded by our presence. We refer to animals when we speak of someone being "blind as a bat" or call someone a "bitch." We include them in our religious practices and feature them in our art, poetry, and literature. Political protest ignites because of disagreements over the status and treatment of animals. In these and myriad other ways, the human and nonhuman worlds are inexorably linked."

(Margo deMello, *Animals and society*, 2012, S.4)

A dark grey shelving unit with three shelves. The top shelf holds a purple circular object, a gold mug, and a small purple figurine. The middle shelf contains several books and a small mirror. The bottom shelf features an Apple iMac computer on a dark desk surface.

A dark grey shelving unit with three shelves. The top shelf holds several glass jars containing different types of seeds or grains. The middle shelf contains a row of colorful books. The bottom shelf features a monitor displaying a website with text and a map, and a small desk with a microphone and a printed document.

"In the octopus's case there is a conductor, the central brain. But the players it conducts are jazz players, inclined to improvisation, who will accept only so much direction. Or perhaps they are players who receive only rough, general instructions from the conductor, who trusts them to play something that works."
Peter Gornley-Smith

A dark grey shelving unit with three shelves. The top shelf has a white panel with a quote and the name Peter Gornley-Smith. The middle shelf contains a row of books. The bottom shelf features a desk with a microphone and a printed document, and a glass display case containing a small jar and a printed document.



Alea das Glücksspiel,

schen in der Wirklichkeit versagt bleibt. Im Leben gibt es nicht
Klares oder Eindeutiges. Alles ist von Anbeginn an unklarlich,
die Chancen wie die persönlichen Leistungen. Das Spiel, sowohl
agor als auch alea, ist somit ein Versuch, die normale Verworfenheit
des Alltagslebens durch einen Idealzustand zu ersetzen. Unter idealen
Bedingungen tritt der Anteil des persönlichen Verdienstes oder
des Zufalls klar und unbestreitbar hervor, außerdem ist damit garanti-
ert, dass alle über die gleichen Möglichkeiten verfügen, ihren Wert
zu beweisen bzw., im Fall der Glücksspiele, dass alle die gleichen
Chancen haben, vom Schicksal begünstigt zu werden. Auf die eine
wie auf die andere Art entflieht man der Welt, indem man sie zu ei-
ner anderen macht. Man kann ihr aber auch entfliehen, indem man
sich zu einem anderen macht. Dem entspricht die mimesis.

Mimesis. — Die Voraussetzung für jedes Spiel ist die zeitweilige An-
nahme wenn nicht einer Illusion (obwohl dieses Wort nichts ander-
es besagt als Eintritt ins Spiel: zu dasein), so doch zumindest eines ge-
schlossenen, konventionellen und in gewisser Hinsicht fiktiven Un-
iversums. **Spielen muss nicht bedeuten, in einer imaginären Welt eine
Tätigkeit zu verrichten oder ein Schicksal über sich ergehen zu lassen.
Es kann auch darin bestehen, selbst zu einem fiktiven Charakter zu
werden und sich dementsprechend zu verhalten. Man steht dann einer
Reihe menschlicher Erscheinungsformen gegenüber, deren
gemeinsamer Grundzug es ist, dass das Subjekt so tut, als würde es
sich oder andere glauben machen, dass es etwas anderes sei als es
ist. Es verpielt, verhält oder verliert vorübergehend seine Per-
sönlichkeit, um eine andere vorzutäuschen. Ich habe mich dafür ent-
schieden, diese Erscheinungsformen mit dem Terminus mimesis zu
bezeichnen (was im Englischen der Terminus für den Mimikrius
insbesondere der Insekten ist), um die elementare und gleichsam or-
ganische Natur des sie auslösenden Antriebs zu betonen.**
Die Welt der Insekten erscheint unter den Lösungen, die die Na-
tur bietet, als diejenige, die von der Welt des Menschen am stärk-

plex und überraschend. Daher erscheint es mir legitim, die Erschei-
nungen des Mimikrius, für des die Insekten die verwirrendsten
Beispiele liefern, hier mit einzubeziehen. In der Tat entspricht dem
freien, veränderlichen, willkürlichen und unvollkommenen Verhal-
ten des Menschen, das ein lafferes Werk zum Ergebnis hat, beim
Tier und insbesondere beim Insekt eine organisch absolut festste-
hende und die Art prägende Modifikation, die man Generationen
hindurch bei Millionen von Einzelwesen unendlich oft aufs genaue-
ste reproduziert sieht. Man vergleiche nur einmal die Katten der



hierher, die sich von ihm entfernen, auf dem Felle folgt. Ansteckung
und Nachahmung sind noch keine Verstellung, aber sie machen sie
möglich und lassen die Idee der Mimesis und den Hang zu ihm

so visualisiert er in gleicher Weise seine Träume auf dem eignen Körper.

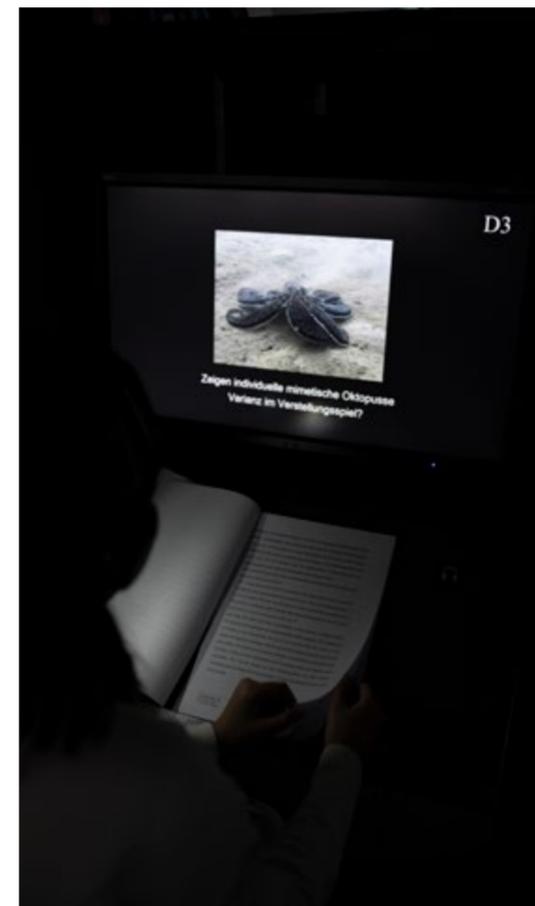
CEPHALOPODENFOLKLORE

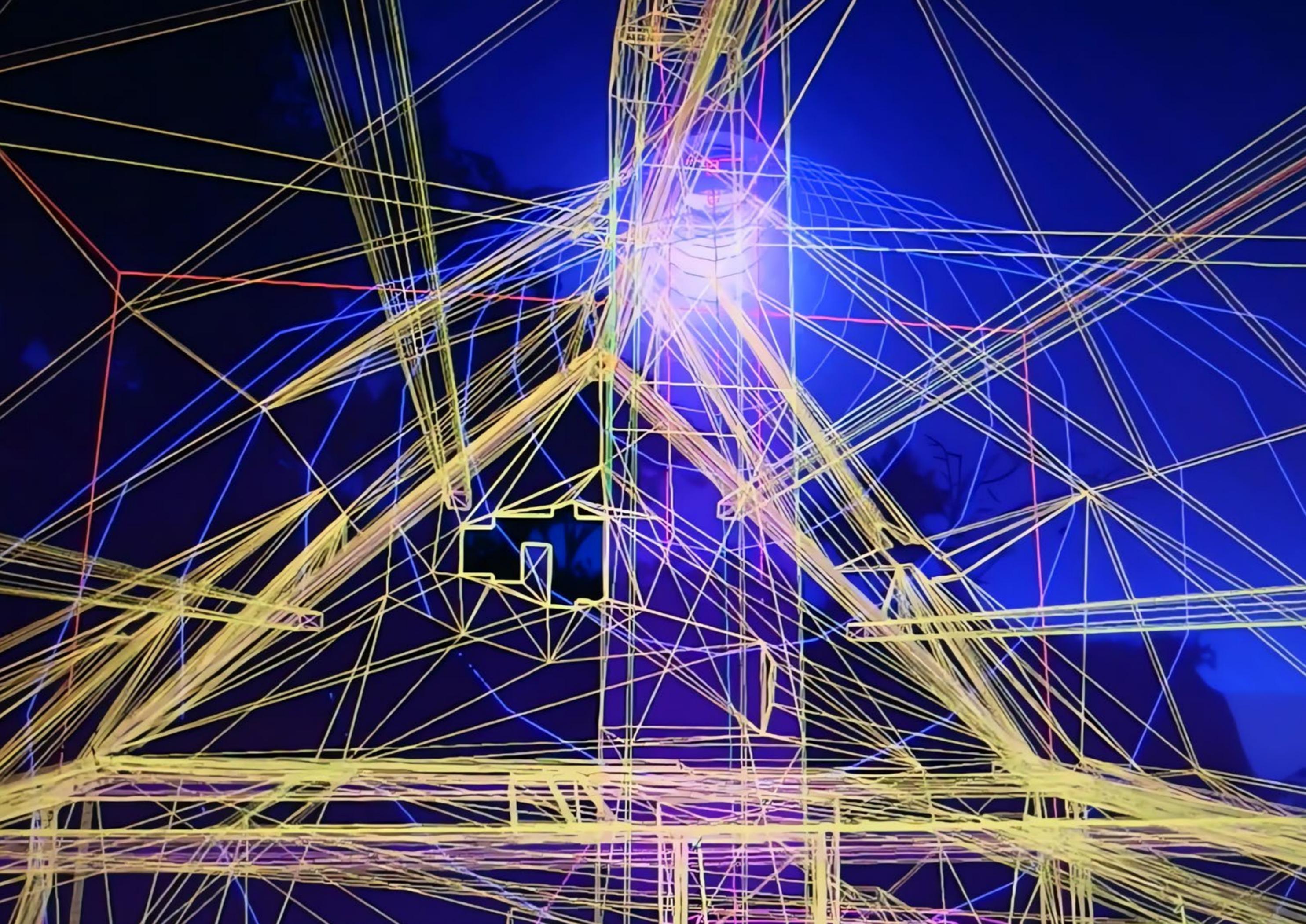
“My granddad was a holy man. He used to ask me who my fa-
vourite saint was. He said you could tell a lot about someone if
you knew that. So I’d say Kraken, because I wanted to be a good
boy, and that was the right answer to most . . . religious ques-
tions. And he’d say, No, that’s cheating. Which saint? I couldn’t
decide for ages, but suddenly one day I did. I told him. “Saint
Argonaut, I said. Really? he says. He wasn’t angry or nothing,
he was just, like, surprised. But I think he liked that. Really? he
goes. Not Saint Blue-Ring? Not Saint Humboldt? They’re your
fighting saints. He said that because I was big like him and ev-
eryone knew I was going to be a soldier. Why Saint Argonaut?
he goes. Because of that pretty spiral it makes, I says.” (China
Miéville 2010)

Die Lecture Performance Cephalopodenfolklore verbindet wis-
senschaftliche, literarische und audiovisuelle Quellen als Vor-
trag in einer Live-Situation: Von der Falschdarstellung der
Cephalopoden in Viktor Hugos *Die Arbeiter der Meere*, über die
Gründung einer Krakenkirche als Gedankenexperiment, bis hin
zum 10-Arm-Spiel in den finsternen Abgründen der Ozeane. In
wiederkehrender Form werden Fragen an die Zuschauer*innen
gestellt, die einer potentiellen, transversalen Cephalopodenäs-
thetik nachspüren und Untersuchungsgegenstände zu Göttern er-
heben.

Die Lecture Performance wird als Videodokumentation gezeigt.
Die benutzten Texte können innerhalb der Ausstellungssituation
eingesehen und mitgelesen werden. Markierungen im Video ver-
weisen auf die korrespondierenden Textpassagen im Skript und
in den ausgelegten Büchern.

LINK ZUM VIDEO





DREAMING IN THE WITCHHOUSE

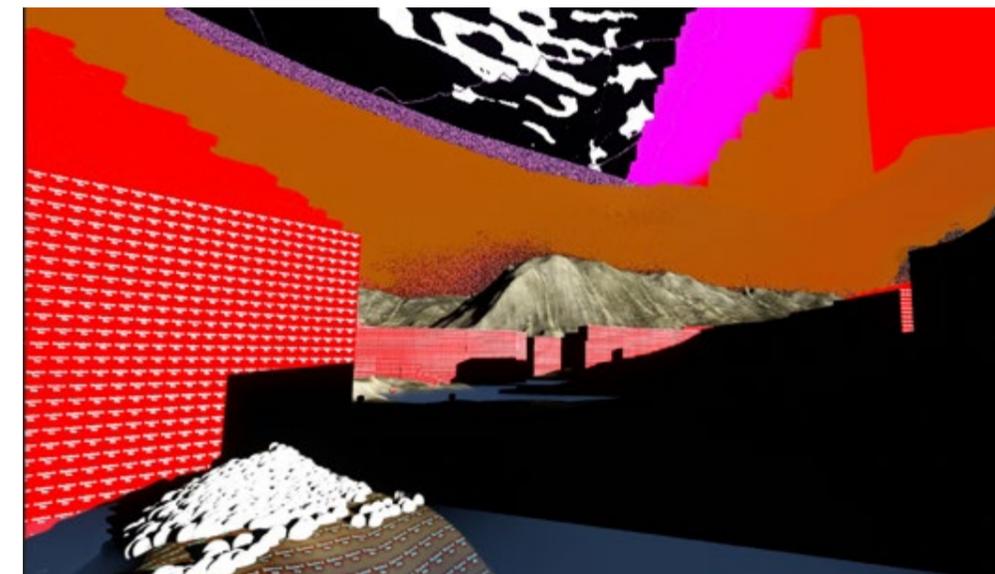
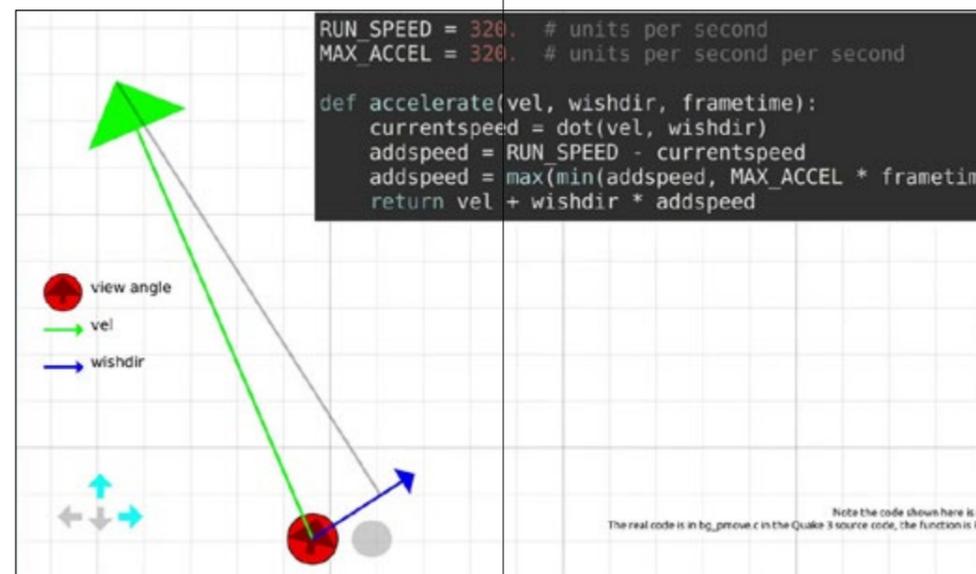
Im Mittelpunkt der Lecture Performance *Dreaming in the Witch House* steht die Erzählung *The Dreams in the Witch House* des amerikanischen Autors H. P. Lovecraft aus dem Jahr 1932. Der Vortrag konzentriert sich auf das Thema der Recherche, bei der die Architektur von Lovecrafts Hexenhaus als Katalysator für verschiedene Strategien dient, um das Verborgene und Unerwartete zu finden. Indem die Bemühungen von Lovecrafts Charakteren mit verschiedenen unvorhersehbaren Spielerverhalten in Videospielen kombiniert werden, argumentiert der Vortrag in Richtung einer Idee von esoterischer Computerspiel-forschung. In der Vortragssituation werden Lovecrafts Textfragmente in Audioform wiedergegeben. Die eingespielte Stimme dient dabei sowohl als Erzählerin als auch als Dialogpartnerin.

Die Lecture-Performance wurde als theoretische Auseinandersetzung veröffentlicht: *Dreaming in the witch house* (2020, im *Herausgeberlektorat*), in: *Game | World | Architectonics – Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Bonner, Marc: Heidelberg University Publishers (HeiUP).

[LINK ZUM PAPER](#)



A realtime witch house in the Cryengine Sandbox Editor.

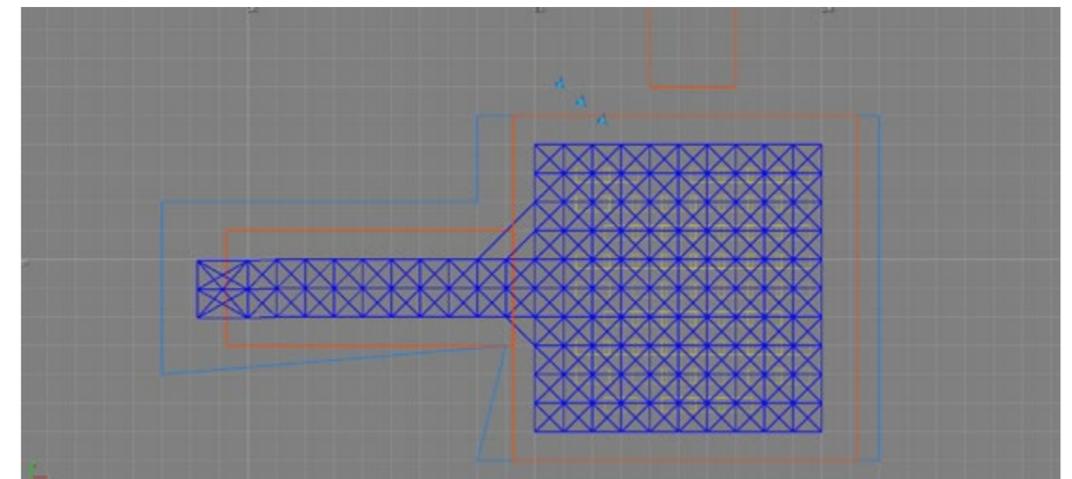
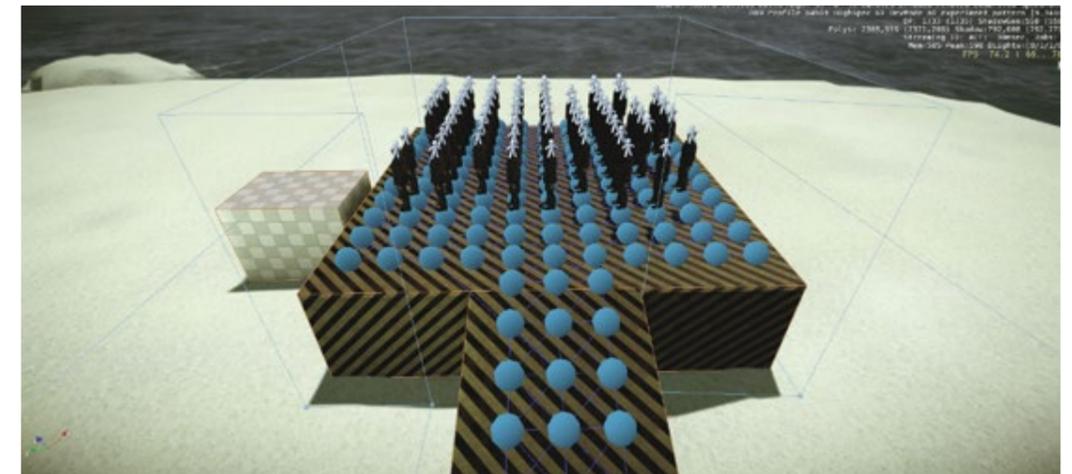
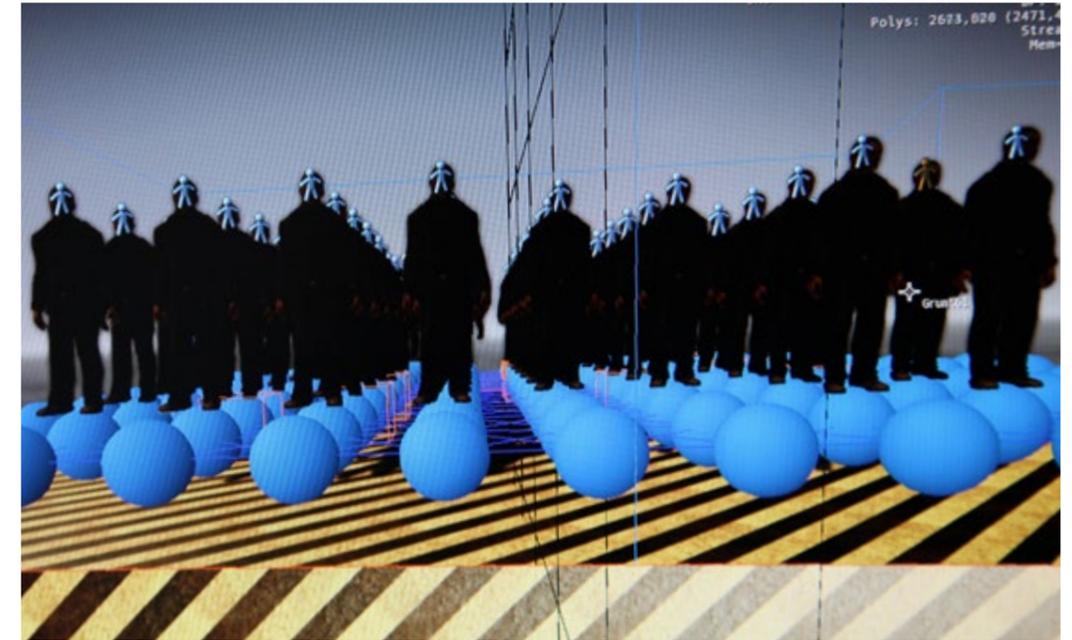
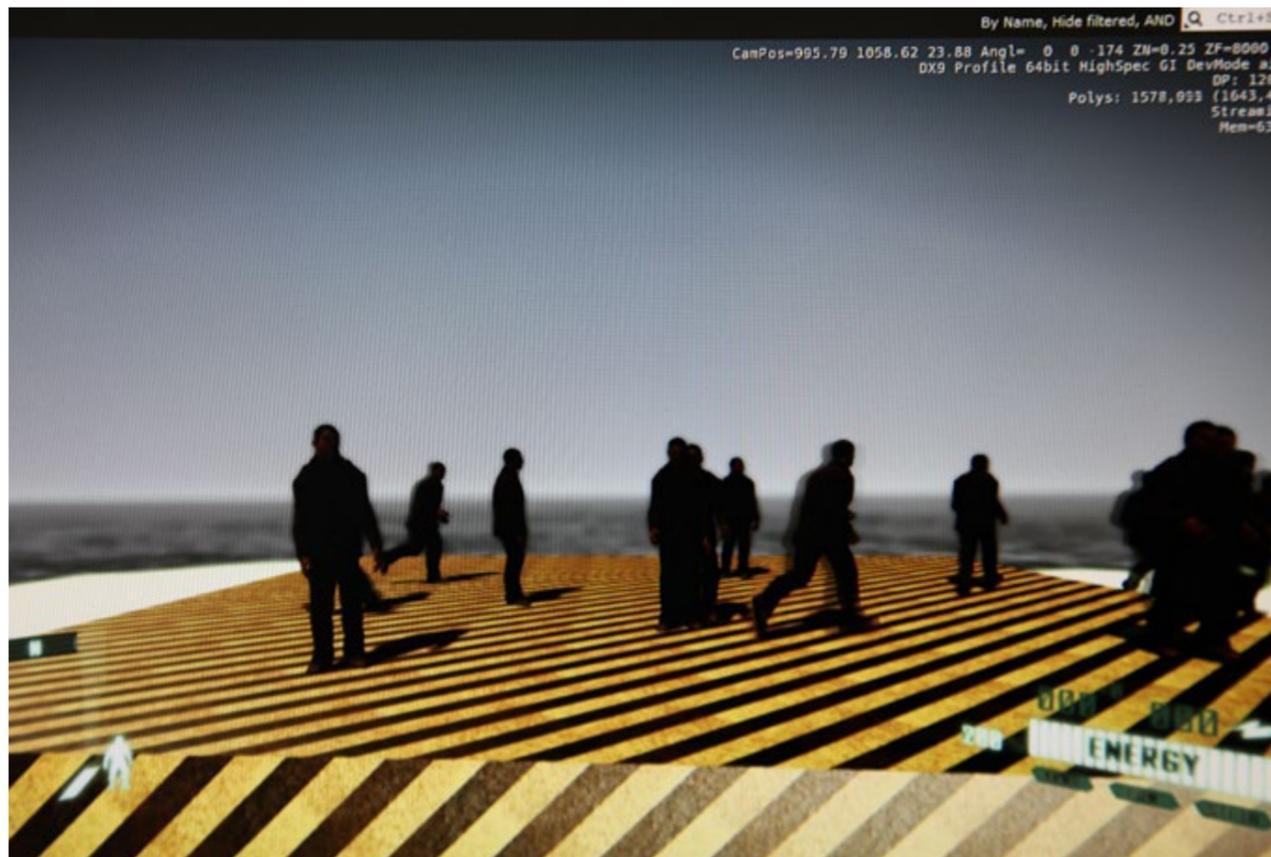


AI EXPERIMENT II

AI Experiment I und II benutzen die KI der Cryengine3 um deren Grenzen in experimenteller Weise zu erforschen. Dabei werden Szenarien geschaffen, in denen die KI trotz vordefinierten Verhalten von eben diesem abweicht und somit zum Interpretieren gezwungen wird.

Die AI Experimente sind Teil des Labors für instabile Welten, einer Sammlung von Experimenten, in denen Spielumgebungen als künstlerisches Labor benutzt werden. Diese Praxis wird als „experimentelle Ausübung von Freiheit“ (Mario Pedrosa) verstanden.

[LINK ZUM VIDEO](#)





SWAPPING

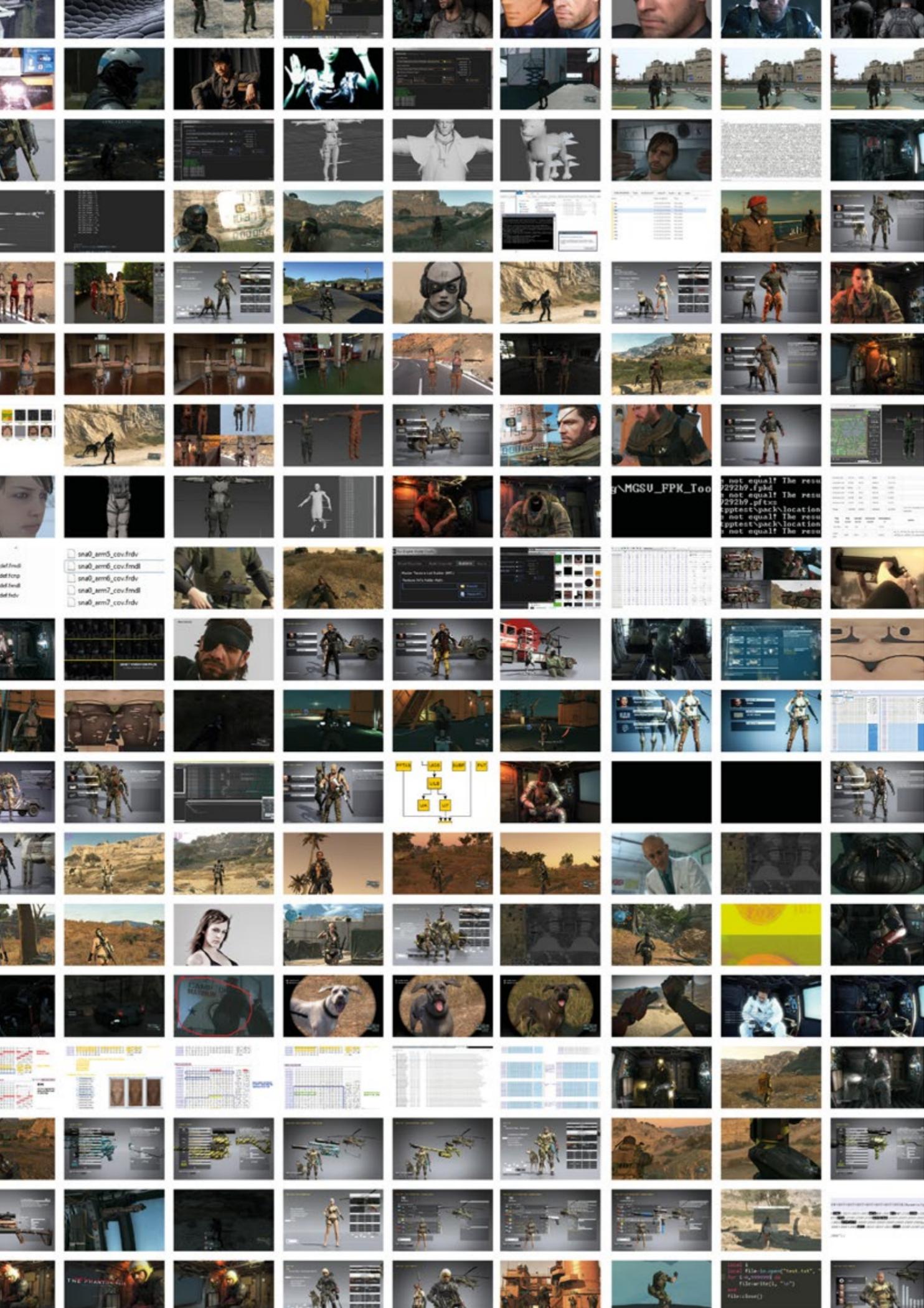
Das Experiment schlägt das Vertauschen von Spieldateien als Praxis-basierte Methode für die Forschung in Computerspielen vor. Hierbei werden beispielsweise Charktere auf Basis ihres Genders vertauscht, um die Darstellung von stereotypische Rollenmodelle innerhalb der Inszenierung zu dechiffrieren und zu analysieren.

Das Experiment ist Teil einer verschriftlichen Argumentation: *We have won this battle ;) - Modding and Swapping as a Utopian Video Game Practice*, in: *Utopian Play (AT)*, Beil, Benjamin; Freiermud, Gundolf, Transcript: Bielefeld.

[LINK ZUM VIDEO](#)

[LINK ZUM PAPER](#)





THREADMOVIES

Jahr: 2018/2020

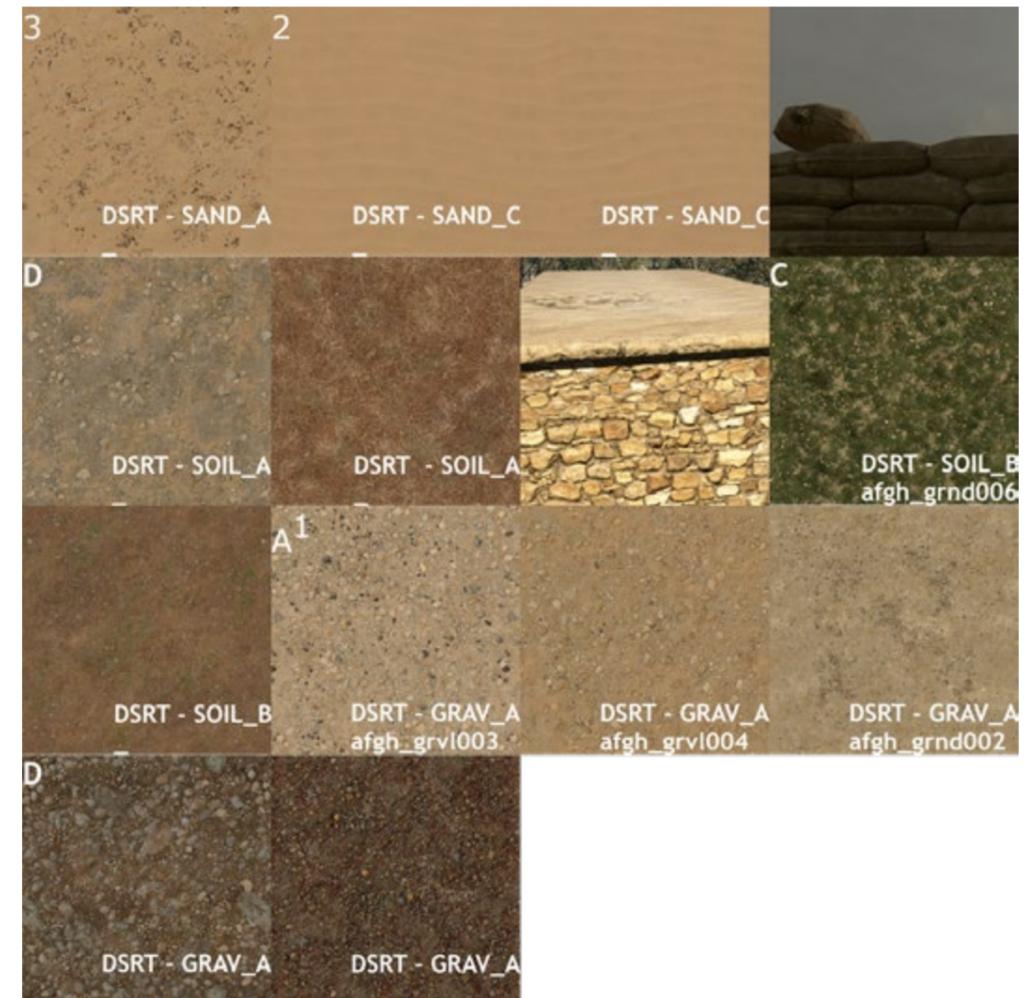
Experimental-Technik: Bildbasierte Vergleichsanalyse

Zeitbasierte Montage von Bildern, die im Reverse-Engineering-Prozess und innerhalb eines zugehörigen Threads zwischen den Mitgliedern einer Online-Community getauscht wurden. Die Gemeinschaft verschaffte sich im Verlauf der Recherche Zugang zu prohibitären Daten des Computerspiels Metal Gear Solid V.

Die Studie ist als Teil eines Research-Papers erschienen: *Intrinsic Research – a practice-based approach to modding*. (im Herausgeber-Lektorat 2019), in: *Playful Participatory Practices*, Springer: Wien/New York.

[LINK ZUM VIDEO](#)

[LINK ZUM PAPER](#)





NNE

Als Teil meines PH.D.-Projektes entwickelte ich das Konzept des Nicht-Narrativen Erkundens (NNE). In diesem Video wurde die Technik angewendet, um in einer vorproduzierten, nicht-interaktiven Vorspannsequenz des Computerspiels Metal Gear Solid 5 die Umgebung zu erkunden. Links sieht man die Originalsequenz, Rechts den explorativen Moment, der sich einstellt, wenn man den vordefinierten Körper verlässt.

[LINK ZUM VIDEO](#)





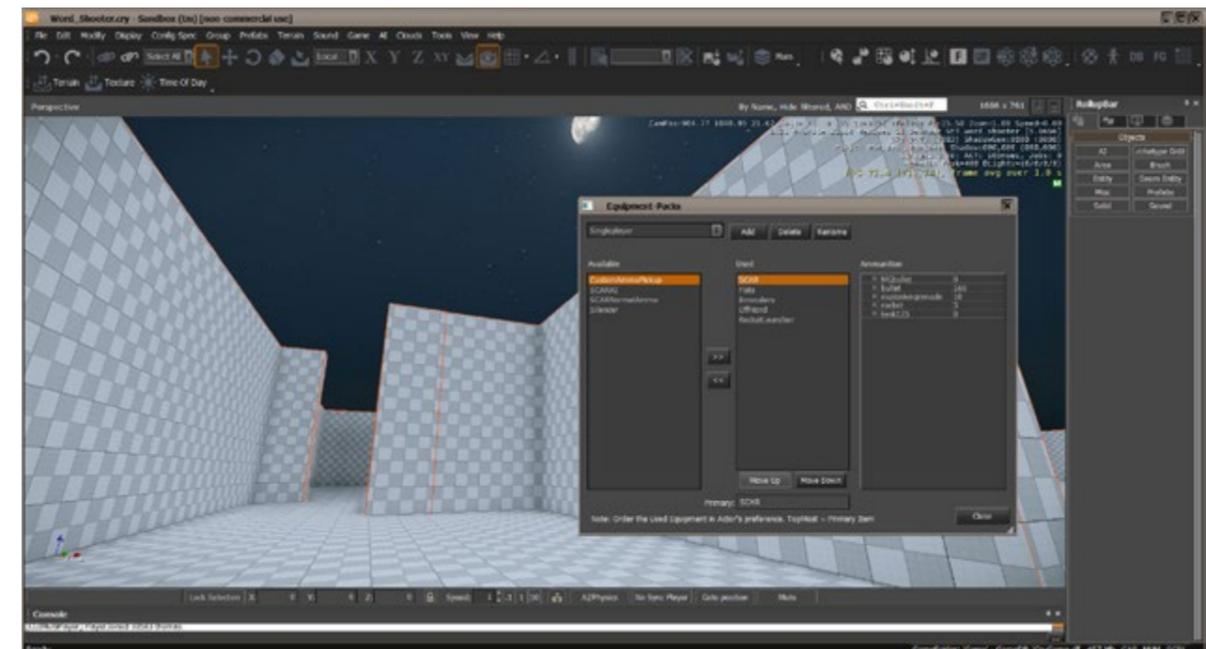
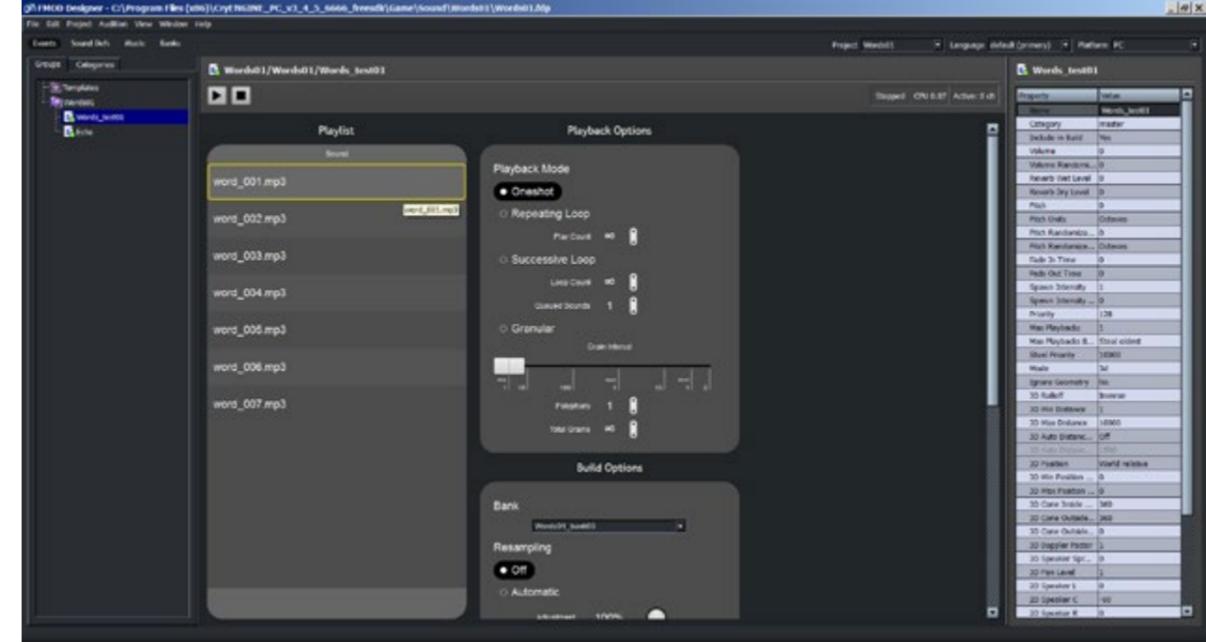
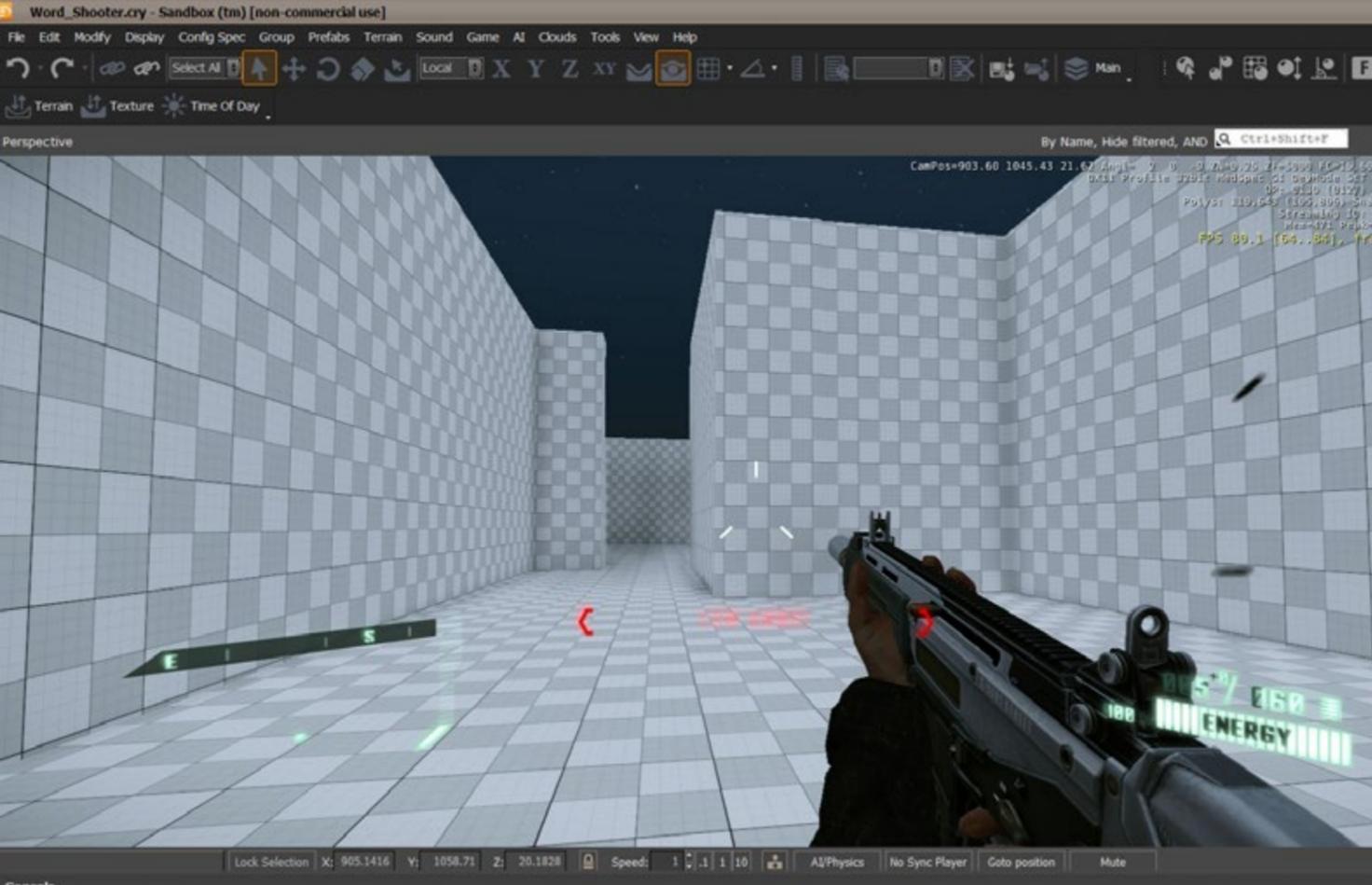
8MM SCREENCAPTURING

Innerhalb der Anordnung wird eine 8MM-Kamera zur Erstellung eines Sreencaptures benutzt. Gedreht auf Kodak Tri-X 7266, 18FPS, ausbelichtet und digital gescannt auf FullHD, 25 FPS.

[LINK ZUM VIDEO](#)



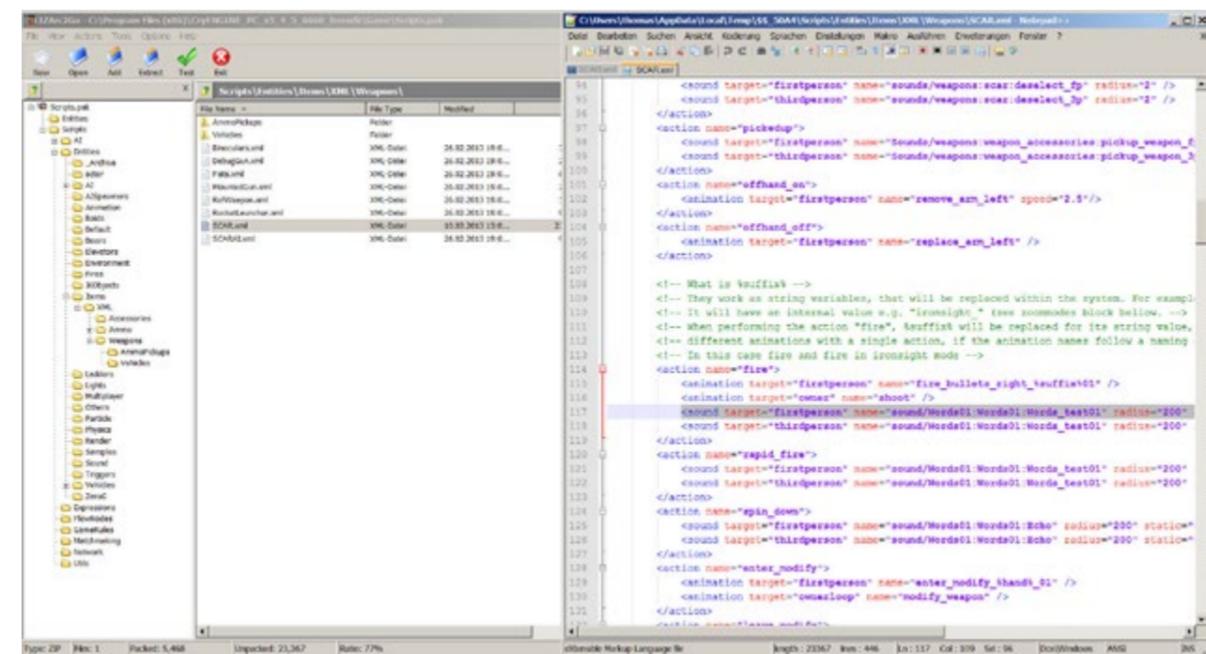
Games for Windows, The Liquor Store, New York

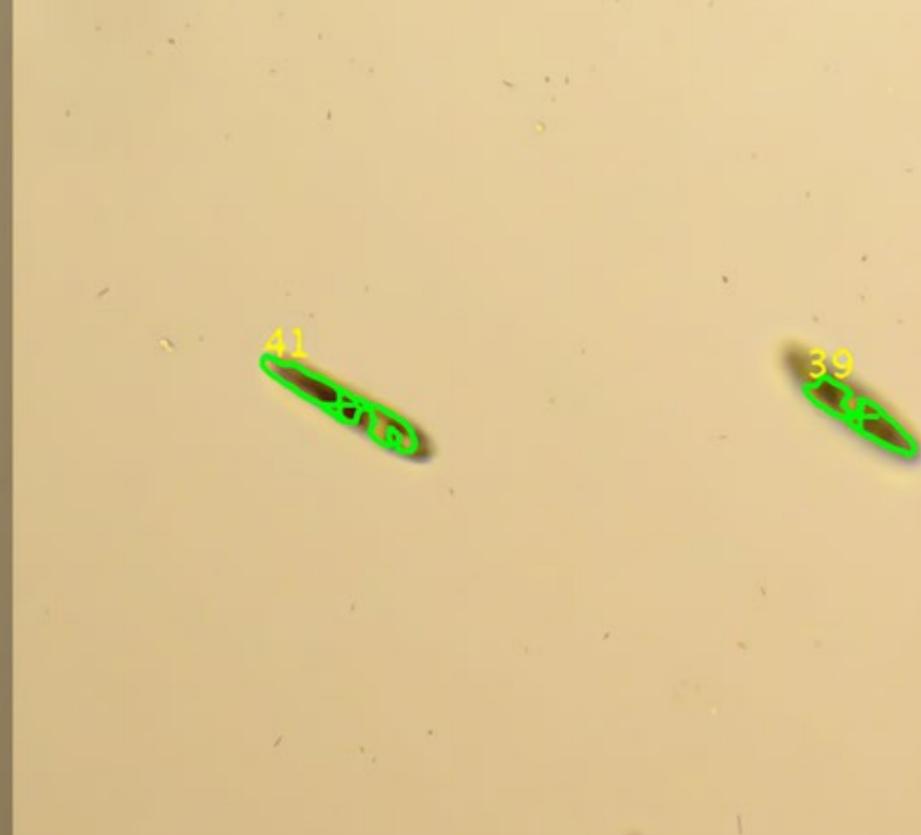
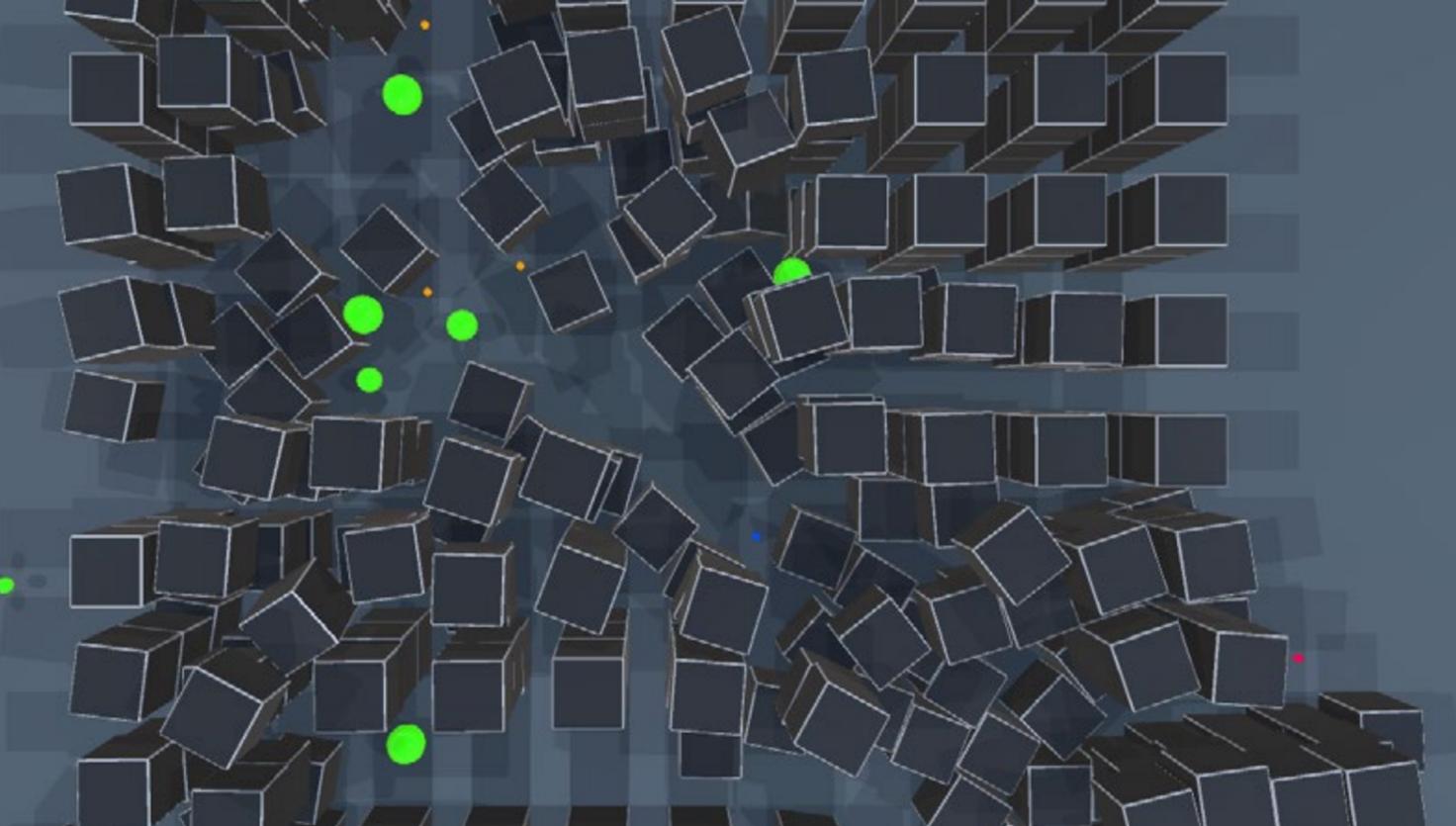


WORD SHOOTER

Die originalen Klangdateien der Cryengine, die wiedergegeben werden, wenn ein Gewehr abgefeuert werden, wurden durch Sprachaufnahmen modifiziert. Jeder Schuss formt ein Wort. Das Experiment wurde im FMOD-Editor durchgeführt, in dem die Simulation von Hall einer Kugel durch Zufall und Reverb in Echtzeit ergänzt werden.

[LINK ZUM VIDEO](#)

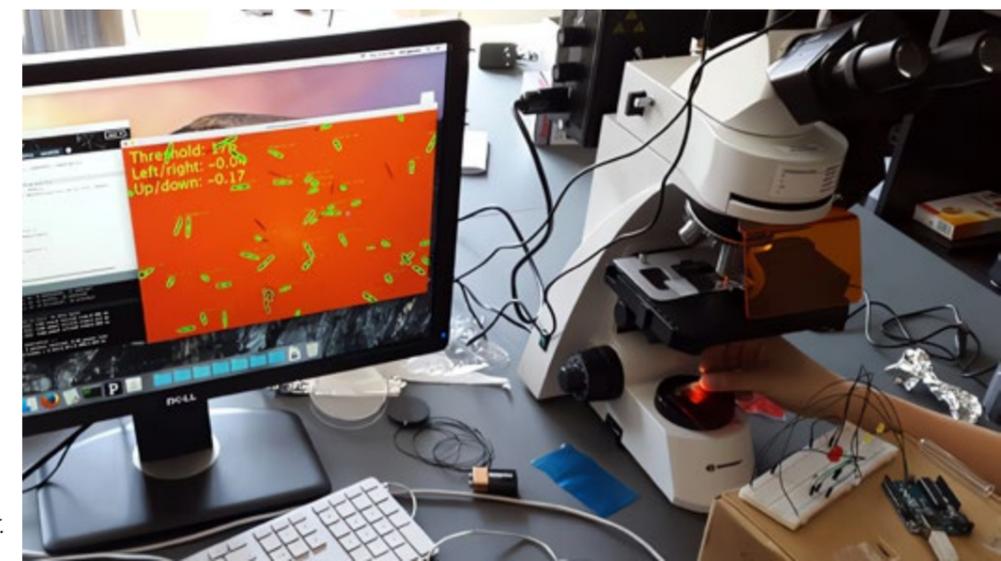




CRYEUGLENA

Im Versuchsaufbau wird eine Flüssigkeit mit Euglena unter einem Mikroskop beobachtet, welches mit einer Kamera verbunden ist. Das Bild wird mit einem auf Nähe basierenden Identitätsverfolgungsalgorithmus (unter Verwendung von OpenCV) analysiert, um einzelne Euglena zu identifizieren und ihre Position, Größe und Bewegung zu bestimmen. Die Daten werden über ein Netzwerkprotokoll (OSC) an eine Spiel-Engine (Unity3D) gesendet, um Elemente der Spielsituation zu verändern.

In Zusammenarbeit mit Lasse Scherffig, Jonas Hansen und dem BioLab der Bauhaus-Universität Weimar.





FILZENGRABEN

Dieses Experiment vergleicht Gehbewegungen festgehalten auf einer Kamera mit gleichen Bewegungsabfolgen innerhalb einer Game-Engine. Die sich daraus ergebende Asynchronität verweist auf den Umstand, dass ein realer Schritt innerhalb der Spielumgebung anders interpretiert wird.

[LINK ZUM VIDEO](#)

MOUTH

Der Spielercharakter des Computerspiels GTAV wird benutzt, um eine Vielzahl von Stimmen aus dem Spiel wiederzugeben. Hierfür injizierte ich selbstgeschriebene Skripte, welche die Daten im Arbeitsspeicher des Computers manipulierten.

[LINK ZUM VIDEO](#)

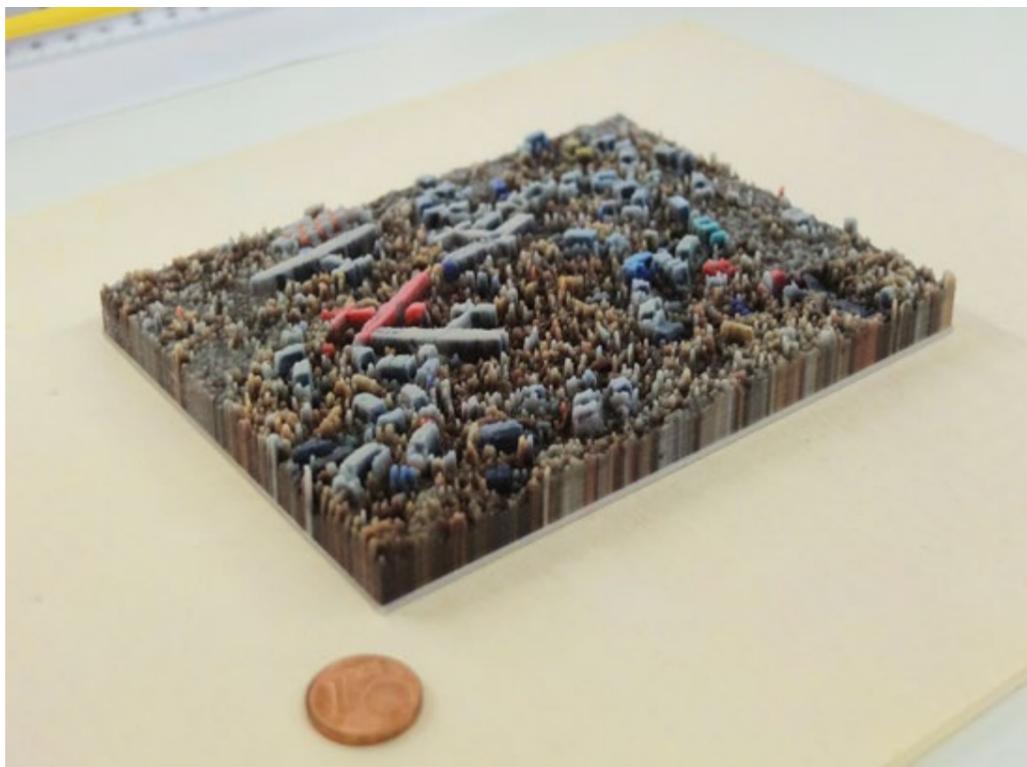


ARCHIV DER VERLORENEN RÄUME

Das Archiv der verlorenen Räume sammelt und archiviert Spuren von Architektur, die nicht länger existiert. Ein optischer Scan wird von den Räumen angefertigt, bevor diese abgerissen werden. Dabei nimmt eine Kamera Details von Wänden, Böden und Decken auf. Im Ausstellungsraum spielt ein Motor-Stativ die gleichen Bewegungen wie bei der Aufnahme ab. Der verlorene Raum wird somit reproduziert, wobei das Verlorene auf das Neue projiziert wird und sich an der Stelle verschiedene Räume und Zeiten überlagern.

[LINK ZUM VIDEO-MOCKUP](#)





3D-Ableitung eines Fotos, gedruckt im Lasersinter-Verfahren.



