



Abbildungen: hartware MKV Dortmund

Beate Geissler/Oliver Sann. Shooter (2000-2001)

Das Projekt

Die Medienkünstler Beate Geissler und Oliver Sann veranstalteten in ihrem Atelier innerhalb eines Zeitraumes von anderthalb Jahren (2000-2001) LAN-Parties für fünfzehn SpielerInnen des Ego-Shooter-Games „Quake III Arena“. Während die SpielerInnen sich auf den für sie arrangierten LAN-Parties virtuelle Kämpfe auf Leben und Tod lieferten, porträtierten Beate Geissler und Oliver Sann diese in einer Foto- und Videodokumentation vor einem neutralen grauen Hintergrund mit immer gleicher Kameraeinstellung, einer frontalen Halbfigur. In der Ausstellung „games. Computerspiele von KünstlerInnen“ präsentierten die Medienkünstler ihre unter Laborverhältnissen (die SpielerInnen waren sogar mit Pulsmessgeräten ausgestattet worden) entstandene Dokumentation unter dem Titel „Shooter“ und nahmen damit den Betrachter mit in das Spiel auf Leben und Tod, das sich in den Gesichtern der SpielerInnen widerspiegelte.

Tilman Baumgärtel (ed): Games: Computerspiele von KünstlerInnen. Ausstellungskatalog. hartware medien kunst verein. Dortmund 2003. Frankfurt a. M. 2003

<http://fiedler.null2.net/index.php?id=shooter&presse=1>

<http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?>

[cmd=netzkollektor&subCommand=showEntry&entryId=138877&lang=de](http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=netzkollektor&subCommand=showEntry&entryId=138877&lang=de)

Die Methode

Personen darstellen: in der Kunst ist die Darstellung einer oder mehrerer Personen in Form eines **Gemäldes**, einer **Fotografie**, einer **Plastik** oder anderer künstlerischer Ausdrucksformen. Die Funktion des Porträts ist die Darstellung der Persönlichkeit einer Person, die sich im äußeren Erscheinungsbild widerspiegelt: durch Haltung, Gesichtsausdruck, Kleidung, Stellung/Stand, sozialen Status und genetischer Besonderheiten. Typischerweise zeigt das Porträt das **Gesicht** der Person. Je nach der Anzahl der dargestellten Personen werden Porträts klassifiziert in Einzel-, Doppel- und Gruppenporträts, je nach gewähltem Ausschnitt in Ganzfigur, Amerikanisch, Kniestück, Halbfigur, Bruststück, Büste und Kopfbild. Die Ansicht oder auch die Kopfhaltung der Person werden unterschieden in Frontal (en face), Viertelprofil, Halbprofil, Dreiviertelprofil, Profil (en profile) oder Verlorenes Profil (profil perdu). Das Portrait gibt es aber auch in alltäglichen Verwendungen.

Medien

Videotechnik: (lat. video = ich sehe, von videre "sehen") umfasst die elektronischen Verfahren zur Aufnahme, Übertragung, Bearbeitung und Wiedergabe von bewegten Bildern sowie ggf. des Begleittons (siehe: Audio). Dazu gehören ferner die eingesetzten Geräte, wie Videokamera, Videorekorder und Bildschirm, aber auch die rein digitale Verarbeitung optischer Signale wird zur Videotechnik gezählt.

Panorama

Spiele, Körper, Medienkunst, Identität, Virtuelle Realität, LAN-Party

LAN-Party: „Eine LAN-Party ist ein Zusammenschluss von privaten Computern, welche durch ein vom Veranstalter gestelltes Netzwerk (Local Area Network, LAN) verbunden werden. Dort messen sich die Teilnehmer in [virtuellen] Spielen, bei denen Taktik, Strategie und Geschick gefordert werden.“ Lan-Parties existieren seit 1987, aber erst zehn bis zwanzig Jahre später entwickelten sie sich zu Massenveranstaltungen, durch die wachsende Computerindustrie für den privaten Nutzer. Durch die Breitbandanbindungen der Privathaushalte an das Internet (über DSL, B-ISDN), seit ungefähr 2000, ist das vernetzte Computerspiel mehrerer Personen nicht mehr an einen gemeinsamen Ort, sprich kurze Netzwerke, gebunden, sondern kann von zu Hause aus erfolgen. Aus diesem Grund ist die Veranstaltung von LAN-Parties nicht mehr zwingend erforderlich, da die Vernetzung mehrerer Computer auch von größerer Distanz aus erfolgen kann.

[1] URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/LAN-Party>

Verwandte Methoden

Lebensgeschichten verfolgen, Sich selbst darstellen, Erinnerungen verfolgen, Menschen und Orte beobachten, Ereignisse und ihre Zusammenhänge aufdecken

Analyse

- **Google, www:** Projekt „Shooter“ (2000-2001) von Beate Geissler/Oliver Sann. „Shooter“. Material sammeln (z.B. unter <http://fiedler.null2.net/index.php?id=shooter&presse=1>)
- anhand von Gesichtsausdruck und Haltung der Porträtierten Rückschlüsse auf virtuelle Realität ziehen
- Darstellungsformen der SpielerInnen untersuchen (Hintergrund, Ansicht auf die Person, Haltung)
- in Zeitschriften Porträts von KünstlerInnen/SchauspielerInnen/MusikerInnen sammeln. Analyse von Fiktion und Realität eines Porträts
- Atlas anfertigen: Google „Porträt“ im www: Porträts sammeln und ordnen, beispielsweise unter Aspekten, wie Ausschnitt, Kopfhaltung, Kleidung etc. der Dargestellten



Abbildungen:
Anna-Maria Loffredo

Ein Schulprojekt: Die Schüler auf die Suche nach ihrem Selbst fotografisch zu schicken, war das Ziel der hier vorgestellten gestalterischen Aufgabe in drei 10. Klassen eines Gymnasiums. In der Phase von Pubertät und der Suche nach Zugehörigkeit sowie der (erhofften) Akzeptanz bei Peers probieren sie sich neu aus, setzen sich gewagt in Szene, überwinden Grenzen der Selbstwahrnehmung (Geschlecht, Alter, Nationalitäten usw.) und sensibilisieren sich und ihr Umfeld für nie gedachte Veränderungen. Nur mit ihrem Styling (Outfit, Make-Up, Haare) erzeugen die Schüler nie gesehene Gesichter, vielleicht neu entdeckte Persönlichkeiten oder sich oft gewünschte Identitäten (vgl. Anna-Maria Loffredo. Gang of Gangsters - typisierende Selbstinszenierungen im Passbildformat. BDK-Mitteilungen 2/08).

Praxis

- in Atelieratmosphäre porträtieren: Gegenseitiges fotografieren mit variierenden Gesichtsausdrücken, Hintergründen, Kleidern, Accessoires. Bilder vergleichen auf Unterschiede, Ähnlichkeiten, Schwierigkeiten...
- in Alltagssituationen porträtieren: sich gegenseitig oder selbst bei verschiedenen Aktionen filmen und fotografieren, beispielsweise beim Sport, Schminken, Chillen... Bilder vergleichen (auch mit den Atelierbildern) auf Unterschiede, Ähnlichkeiten, Schwierigkeiten, Dynamik, Grad der Realität/Fiktion...
- Spiel (Ausprobieren, Zufall): Porträts durch Computermontage verändern (durch cut and paste verschiedener Gesichter, Farbveränderungen... Vorher- und Nachher- Bilder vergleichen) Diskussion: Individualität versus Austauschbarkeit, Absicht von Farbe