

GAMBLERS

Andrè Greif & Matthias Hennig

2002

Spätestens mit dem Forschen an neuronalen Netzwerken, also der künstlichen Nachbildung menschlicher Gehirnaktivität mithilfe mikroelektronischer Bausteine, hat sich die Grenze zwischen den klassischen Antipoden Mensch und Maschine zu verwischen begonnen. Nachdem bereits der menschliche Körper infolge medizintechnischer Erkenntnisse und Praktiken als Maschine anzuerkennen war, steht nun zu vermuten, dass man sich mit diesem Umstand auch bezüglich des Denkens vertraut machen sollte. Technologie hat einen Grad von Komplexität erreicht, der es selbst den Ingenieuren und Wissenschaftlern unmöglich macht, sie in ihrer Gesamtheit zu erklären. Ihre Weiterentwicklung folgt einer inneren Dynamik, deren letztes Wesen es ist, immer nur einen neuen Baustein an bereits Existentes zu setzen. Der hohe Grad an Komplexität verschleiert moderne Technologien und Verfahren zu einer Art Black Box, die sich dem direkten Zugriff entzieht. Der alte Witz vom vermeintlich defekten Computer, der nach einem Neustart plötzlich wieder funktioniert, bringt das auf den Punkt. Moderner Technik wird, weil ihre Funktionsweise immer unverständlicher wird, ein Eigenleben zugestanden.

Tendenziell wird der Mensch zur berechenbaren Maschine, während Maschinen ein unberechenbares Eigenleben zu entwickeln scheinen. In diesem Spannungsfeld will GAMBLERS einen künstlerischen Beitrag leisten.

Leben in Gesellschaft und Fähigkeit zum Spiel sind Merkmale, die traditionellerweise Wesenseigenheiten



des Menschen beschreiben. Beide treten besonders deutlich in Situationen zutage, in denen eine Gruppe von Menschen ein sogenanntes Gesellschaftsspiel betreibt. Motivation in Gesellschaft zu spielen ist weniger das Training persönlicher Fertigkeiten, als die Freude an sozialer Interaktion und eigener Emotionalität. Klassiker solcherart Gesellschaftsspiele ist eines, das im Deutschen sinnigerweise *Mensch ärgere dich nicht!* genannt wird.

GAMBLERS überträgt das Prinzip des Gesellschaftsspiels auf Rechenmaschinen: Vier mit üblicher Netzwerktechnik verbundene Computer sollen hier ein soziales Netzwerk nicht mittelbar für ihre menschlichen User, sondern unmittelbar für sich selbst bilden. Über verschiedene Software miteinander kommunizierend, spielen sie in einem unendlichen Kreislauf Mensch ärgere dich nicht!

In ungefährer Kopfhöhe eines Menschen stehen sich vier Computer gegenüber. Die Monitore sind einander zugewandt und gruppieren sich um eine Glasplatte. Die Situation assoziiert eine gesellige Tischrunde. Funktionaler Träger dieser Runde ist ein Holzmöbel, das in seiner Materialität an ein Industriedesign der beginnenden 1990er Jahre erinnert. Im Inneren des Holzmöbels unsichtbar gemacht, strahlt ein Datenbeamer das *Mensch ärgere dich nicht!* -Spielfeld von unten an das Glas. Von oben betrachtet verlängern die Computer das typische Kreuz des Spielfeldes nach allen vier Seiten. Wie im echten Spiel übernehmen die Computer jeweils die Kontrolle über vier Spielfiguren einer Farbe. Die »Wartehäuschen« befinden sich links



von ihnen, die »Endkreise« haben sie mittig vor sich.

Die vier spielenden Computer sind untereinander und mit einem fünften, im Inneren des Möbels versteckten Computer vernetzt. Dieser agiert als Netzwerkserver. Seine Aufgabe ist Organisation der Kommunikation zwischen den Rechnern und Ausgabe des Spielfeldes an den Datenbeamer. Von ihm werden die Spieler im Uhrzeigersinn aufgefordert ihre Figuren zu ziehen. Dazu wird eine auf den jeweiligen Rechnern installierte Software aktiviert, die in diversen Programmabschnitten einen Spielzug berechnet und schlussendlich das Ergebnis an den Server sendet. Nachdem sich ein Spieler für einen Zug entschieden hat, setzt ihn der Server in die Tat um und aktualisiert das Spielfeld. Während die Hardware des Netzwerkserver verborgen bleibt, tritt die Aktivität seiner Software beständig in Erscheinung. Weil seine Aufgabe die Regelung des Spielablaufs ist, werden seine Nachrichten von den Spielern als Befehle interpretiert und tauchen als Statusanzeige auf ihren Bildschirmen auf. Wird von diesen Befehlen das Abarbeiten einer Programmschleife provoziert, so wird auch das errechnete Zwischenergebnis auf den Monitoren ausgegeben. Betrachten ist es daher möglich, den aktuellen Spieler zu identifizieren und dessen Spielzug nachzuvollziehen.

Die eingesetzte Software ist in keiner Weise künstlich intelligent. Ihr steht keine Erfahrungsdatenbank beiseite, noch verfügt sie über Möglichkeiten eine solche selbstständig zu füllen. Von einer sinnvollen Auswertung solcherart Daten ist ganz zu schweigen. Tatsächlich



bedeutet die Auswahl aus einer Sammlung verschiedener Zugmöglichkeiten nichts anderes als das Befolgen des *Mensch ärgere dich nicht!*- Reglements: »Freimachen« steht im Rang vor »Raussetzen«, »Raussetzen« wiederum vor »Schlagen« usw. Letztendlich ergibt sich die Dynamik des Spieles aus der am Zugangfang generierten Zufallszahl zwischen 1 und 6. Obwohl es für menschliche Betrachter den Anschein macht, spielen die Computer nicht zielgerichtet. Von ihrer Mission, das Spiel zu gewinnen, wissen sie nichts.

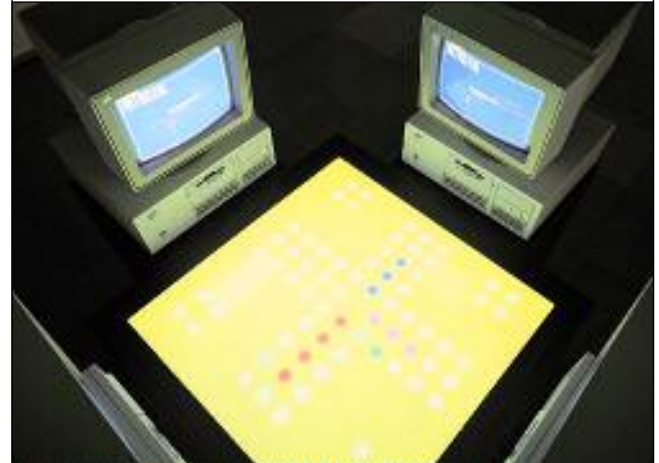
Ein Spiel *Mensch ärgere dich nicht!* ist beendet, wenn drei der vier Computer alle Figuren in die Endkreise gezogen haben, und somit das Spielziel erreicht haben. Dies ist nach ca. 30 Minuten der Fall. Hiernach wird ohne Zeitverzögerung ein neues Spiel gestartet.

Das Spiel der Computer verläuft vollständig autonom. Eine Interaktion zwischen Mensch und Maschine ist ausgeschlossen. Informationen laufen in nur eine Richtung: Von den Maschinen zum menschlichen Betrachter. Informationsträger ist das von den vier Monitoren abgestrahlte Bild. Um es erfassen zu können, muss man sich in die kleinen Räume zwischen den Computern drängen. Der Beobachter wird damit in die Skulptur einbezogen, bleibt aber subjektiv vom Geschehen ausgeschlossen. Eine Dialektik, die sich aus der Form der Skulptur entwickelt. Betrachter müssen, um den Verlauf des Spiels nachzuvollziehen, in den Kreis der spielenden Computer eindringen, ihren Körper zwischen die Gehäuse der Rechner zwängen, also die Distanz zum Objekt ihrer Betrachtung aufgeben und werden so Teil desselben.



Der Aufbau der Skulptur verbietet aber zugleich die Einnahme einer Position, die das Wahrnehmen des Spielablaufs in seiner Gesamtheit mit einem Blick ermöglichen würde. Weil sich im Sichtfeld des Beobachters immer nur zwei Bildschirme befinden, verbleibt ihm nichts anderes, als seinen Standpunkt analog zum Spielgeschehen zu verändern, oder abzuwarten bis eine Spielrunde abgeschlossen und erneut Aktivität auf den von ihm in Augenschein genommenen Bildschirmen zu verzeichnen ist. Beide Möglichkeiten implizieren das Anerkennen des Computernetzwerks als geschlossenes System und das eigene Auftreten als zwar folgenlose, aber doch unwillkommene Störung.

Andrè Greif und Matthias Hennig studieren Medienkunst an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig. Seit 2001 realisieren sie gemeinsam künstlerische Arbeiten.



Aufmass/Material

Höhe komplett: 170 mm
Grundfläche: 180 x 180 mm

4 x IBM 77/PS2 Computer|Monitore
Server PC
Datenbeamer

MDF verkleidet mit
HPL (High-Pressure-Laminate) in amerikan.
Nussbaumdekor

Plexiglas (weiß)

Andrè Greif & Matthias Hennig, 2002
Fotos Steffen Junghans

