

**Paul Spengemann**  
*Pocket Call*  
10 May–25 Jun 2021

*Das Weltall aber steuert der Laser*  
von Martin Karcher

Das Telefon es klingelt, jemand geht ran. Die Frage, wer wohl anruft, stellt sich nur noch bis zum Blick aufs Telefon: Warnend kündigt das Display an, wer am anderen Ende der Leitung gleich sprechen will und wird. Einen kurzen Moment, bevor man ans Telefon geht, lässt sich noch abwägen, ob der eingehende Anruf vielleicht doch lieber verpasst werden sollte, denn grund-sätzlich ist zu fragen, wer heute noch irgendjemanden anruft. Jeder Anruf ist Übergriff und Intervention, Belastung und Zumutung. Hätte es nicht auch eine Nachricht – schlimmstenfalls Sprachnachricht – getan? Sozialtheoretisch ist *Anrufung* nach dem französischen Philosophen Louis Althusser der Prozess, durch den das formlose Individuum zum konkreten Subjekt wird, im Moment der Annahme der Adressierung wird der/die Angerufene zu einem/r anderen. Durch diese konkret gerichteten Formen der Ansprache findet die Ideologie ihren Weg in uns, unser Denken, Handeln, Sein – kurz: in uns selbst. Wir reagieren – als antwortende Tiere – auf die spezifische Form der Adressierung, bspw. indem wir uns umdrehen, als der/die Gerufene erkennen und akzeptieren, wenn der Polizist schreit: „He! Bleiben Sie stehen!“ Hier setzt Paul Spengemanns *Pocket Call* ein, die Ausstellungsbesucher\*innen werden angerufen, ob sie es wollen oder nicht. Damit sind sie angehalten, sich in ein Verhältnis zur Anrufung zu setzen, sie nehmen Bezug auf das, wozu sie gemacht werden, selbst auch dann, wenn sie genau das ablehnen („das bin ich nicht!“). Althusser hält fest: „Ob durch mündlichen Zuruf oder durch ein Pfeifen, der Angerufene erkennt immer genau, dass gerade er es war, der gerufen wurde. Dies ist jedenfalls ein merk-würdiges Phänomen, das nicht allein durch ein ‚Schuldgefühl‘ erklärt werden kann.“<sup>1</sup> Durch diese *Interpellation* wird der/die Angerufene aus der Fülle an möglichen Kontakten des Telefonbuchs zu genau der Person, die in diesem Moment angerufen wird. Was aber ist der versehentliche Anruf aus der Hosentasche, d.h. die unbeabsichtigte Anrufung? Und zu was rekrutiert sie die Angerufenen? Können wir uns sicher sein, dass wir nicht doch mit diesem Anruf aus der Tasche gemeint sind? Jedenfalls unterläuft die Adressierung ohne beabsichtigte/n Adressatin/en das tradierte Sender-Empfänger-Modell der Kommunikation, eine Unsicherheit und Mehrdeutigkeit schleicht sich ein.

In einem vereinfachten Bestimmungsversuch bedeutet ‚postmodern‘ genau das: der Verlust von Eindeutigkeit. Die Dinge sind nicht mehr nur *eine Sache*, sondern gewinnen an Mehrdeutigkeit(en), es kommt infolgedessen zu einem Verlust von Übersicht und sicherer Orientierung.<sup>2</sup> Damit einher geht der Abschied von Authentizität als Kriterium für das Gute, wir können heute dankbar für die Erleichterung von dieser Einfältigkeit der Moderne sein. Kein ontologischer Wahrheitsbegriff lastet mehr auf den Schultern; was Wahrheit wirklich ist, muss immer erst hergestellt und verhandelt werden – und bleibt flüchtig. Es gibt keine große Erzählung<sup>3</sup> mehr, die zuverlässige Navigation bereitstellt. Vielmehr sind es Nebenschauplätze, Zufälle und die sogenannten Umstände, die das Leben bestimmen. Die Konsequenz ist der überfällige

1 Althusser, Louis (1977): „Ideologie und ideologische Staatsapparate. Anmerkungen für eine Untersuchung.“ In: Ders. (Hg.): *Ideologie und ideologische Staatsapparate. Aufsätze zur marxistischen Theorie*. Hamburg: VSA, S. 108–153, S. 143.

2 Habermas, Jürgen (2006): *Die neue Unübersichtlichkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

3 Lyotard, Jean-François (1994): *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Wien: Passagen-Verlag.

Abschied von modernen Illusionen von Autonomie.<sup>4</sup> Und so verhält es sich auch beim *Pocket Call*: Wir werden nicht Zeugen eines bedeutsamen Gesprächs, hören keine große Erzählung, sondern bleiben bloß Beiwohner\*innen eines Zufalls, der uns gleichsam bestimmt. Was spricht also dagegen, gleich wieder aufzulegen? Riskiere ich, noch ein wenig in der Leitung zu bleiben, um womöglich ein Geheimnis zu erfahren? Was, wenn unsere Freundschaft durch das Abgelauschte in einem neuen Licht erscheint? Werde ich es gestehen müssen, dass ich gelauscht habe? Es geht also um die Figuration von einer zufälligen, aber behutsamen Verbindung – zu anderen (in der Leitung) und zur Welt.

Ob der Anruf aus der Hosentasche Zufall oder Schicksal war, so dass genau wir zu den angerufenen wurden, bleibt offen und spielt auch nur eine nachgeordnete Rolle. Spengemanns *Pocket Call* regt die Betrachter\*innen dazu an, über das Spannungsverhältnis von *technischer Machbarkeit* und *chaotischem Zufall* nachzudenken. In seinen Arbeiten werden regelmäßig Themen verhandelt, die sich der technisch-industriellen Reproduktion entziehen (Leben, Universum, Zufall), gleichzeitig geschieht dies mit hyper-technischen Werkzeugen. Er baut das Versehen technisch-digital nach, indem er Pixel zu Polygonen verbindet, die dann zu Staubkörnern, Fasern und Fusseln werden, welche sich in der dunklen Höhle der Hosentasche verdichten. Damit aktualisiert er die fundamentalontologische Frage, aus welchem Stoff die Welt *eigentlich* besteht und wie in dieser materialistischen Perspektive etwas Neues entstehen kann – ohne Rückfall in die Meta-physik. Bits und Bytes sind Spengemanns digitale Übersetzung von Leibniz' Monaden<sup>5</sup>, den naturphilosophisch kleinsten und unteilbaren Teilen der Wirklichkeit, aus denen sich unsere gesamte Welt zusammenfügt. Das Ergebnis ist ein technischer Nachbau bzw. eine digitale Rekonstruktion des Zufalls.

War Videotelefonie lange kollektives Sinnbild für die ferne und echt futuristische Zukunft –d. h. kurz vor fliegenden Autos werden wir Telefone haben, mit denen man sich nicht nur hören, sondern jetzt auch sehen kann –, wird diese Euphorie heute müde als Retro-Futurismus belächelt. Sie ist heute alltäglicher Teil der digitalen Gegenwart. Dabei spricht kaum jemand vom Videoanruf, gängiger ist die Rede vom „Anrufen mit Bild/Video“, schnell merkt man dabei jedoch, wie un-beholfen das klingt. Es gibt keinen analogen Brief, der in der Post verloren gehen oder sogar entwendet<sup>6</sup> werden könnte: Video und Ton finden durch unsichtbare, magische Kanäle ihren Weg zum Ziel. War das Telefon dabei zunächst noch fest an die Wand gekettet, verwandelte es sich im Zuge der tech-nisch-digitalen Medienrevolution zum zentralen Werkzeug und schlechthin zur Beding-ung des gesellschaftlichen Miteinanders. Müsste Roland Barthes seine ‚Mythen des Alltags<sup>7</sup>‘ heute schreiben, käme diese Sammlung nicht ohne das Mobiltelefon aus: Es ist das zentrale technische Objekt unserer Gegenwart. Die Videotelefonie ist heute schon lange keine Science-Fiction mehr, sie hat in kürzester Zeit ihren Glanz eingebüßt. In vielen Fällen dient das Video allerdings nicht dazu, den/die Gesprächspartner\*in zu sehen, vielmehr bietet das eigene Bild ein Mittel zur Impressionskontrolle in Echtzeit: Sitzen die Haare? Sehe ich müde aus? Mit der Videotelefonie kommt es somit nicht nur zu neuen Möglichkeiten der Verbindungen zu anderen, sondern gleichzeitig auch zu einer neuen Form des Selbstbezugs.

4 Meyer-Drawe, Käte (1990): *Illusionen von Autonomie. Diesseits von Ohnmacht und Allmacht des Ich*. München: Peter Kirchheim.

5 Leibniz, Gottfried Wilhelm (2012): *Monadologie*. Französisch/deutsch. Stuttgart: Reclam.

6 Lacan, Jacques (1975): „Das Seminar über E. A. Poes ‘Der entwendete Brief’“ (1957). In: Jacques Lacan und Norbert Haas (Hg.): *Schriften 1*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 7–60.

7 Barthes, Roland (2016): *Mythen des Alltags*. Berlin: Suhrkamp.

Der Pocket Call erreicht uns direkt aus den Untiefen der Hosentasche.<sup>8</sup> Hosentaschen sind nicht nur der Ort, um unbeholfene Hände zu verstecken und allerlei Scheißdreck anzusammeln. Im besten Fall Münzgeld, aber schnell wirft jeder Inhalt Beulen und schä-digt mittelfristig auch die Hose. Dabei ist die Hosentasche historisch häufig der einzige Ort gewesen, an dem wirklich etwas verborgen werden konnte. Gerade für Menschen, die keine oder wenige private Rückzugs-möglichkeiten hatten, die unter dem permanenten Terror der Intimität lebten, war die Hosentasche die Möglichkeit für einen kleinen, privaten Raum, der mit niemandem geteilt werden musste. Denn zum einen führte man sie ständig mit sich, und zum anderen erlaubt sie keinen Blick von außen. Deutlich wird der private Charakter der Hosentasche auch bei der Aufforderung, diese zu leeren sowie beim öffentlichen Interesse am Inhalt (bei Prominenten). Die Taschen zu leeren, hat immer etwas Invasives und Polizeiliches, gesucht wird nach Spuren eines Verbrechens, der Beute des Raubs. Der Pocket Call erlaubt den Zuschauer\*innen einen Einblick in den privaten Raum der Hosentasche, einen dunklen Ort, der sonst jeder Öffentlichkeit entzogen ist.

Spengemanns *Pocket Call* ermöglicht eine Expedition in eine geheimnisvolle Höhle – einen reichlich wackeligen Abstieg in den Abyssus. Die einzige Lichtquelle ist die unstetige Hintergrund-beleuchtung des Displays, welches einen Blick in die Kluft erlaubt. Die Zuschauer-\*innen werden zu Tiefseetaucher\*innen im Marianengraben, der allerdings jetzt nicht mehr 20.000 Meilen unter dem Meer liegt: Es ist allerdings kein mystisches Unterseeboot, welches die Zuschauer in die Untiefen der Tasche führt – die neue Nautilus ist das Mobiltelefon. Geschützt und in sicherer Distanz zu den wilden Kreaturen, tauchen wir ein in eine Abenteuermystik. Die Kamera bewegt sich schwankend durch den Materie-Tang aus unterschiedlichen, algenähnlichen Fäden und Staubansammlungen. Nur ein schwacher Lichtkegel leuchtet Teile des Innenraums aus, an manchen Stellen des Calls bestimmt Dunkelheit das Bild, nicht zuletzt, weil Taschen Orte des Verborgenen sind.<sup>9</sup> Das wissen auch andere Tiere: Wir sind nicht allein in der Krypta, Kreaturen haben sich in dieser Höhle eingenistet. Ein kleiner Rest Wildnis in der Moderne. Im Schutz der Dunkelheit und ohne Scham vor der Kamera steigt ein Floh aus seinem Kokon. In seiner höhlenartigen Wohnung hat er es sich gut eingerichtet und verschwindet schnell wieder aus dem Blickfeld, wird zu einem weiteren vorübergehenden Schatten. Immer wieder findet der Autofokus der Kamera Punkte, an denen er sich kurz festklammert, dann versinkt das Bild wieder in Unschärfe. Die Unterscheidung Hintergrund und Bedeutung kann nicht mehr zuverlässig getroffen werden. Es ist – zumindest dem Anschein nach – eine technisch automatisierte Suchbewegung, die in die Tasche schaut; die Auswahl folgt nicht der spontanen Neugier und den Intentionen eines menschlichen Auges. Die Entscheidungen trifft jetzt der automatisierte Blick der Handy-Kamera.<sup>10</sup> Welcher Wirklich-keitsbereich wird scharf gestellt, und was verschwindet im Rauschen?

Spengemanns Arbeiten basieren auf intensiven Recherchen und sind auch immer

8 Im Anschluss an Gilles Deleuze ließe sich die Hosentasche auch als eine Faltung von stofflicher Materie theoretisieren, d. h. als (gefaltete) Einschließung von Geheimnissen, Abfall, Fusseln und ggf. Allerlei, die weder komplett drinnen noch draußen sind. Eine Spur, die hier (leider) nicht weiterverfolgt werden kann. (Deleuze, Gilles (2015): *Die Falte. Leibniz und der Barock*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

9 Beleg dafür, dass es einen engen Zusammenhang von Taschen und dem Verborgenen gibt, ist etwa die ‚Maultasche‘, die in ihren Anfängen das Fleisch in der Fastenzeit vor den Augen Gottes verstecken sollte.

10 Natürlich kann dieser Text nicht ohne das hässliche Wort ‚Handy‘ daherkommen, die durchgehende Rede vom Mobiltelefon o. ä. wirkt schnell verkrampft. Handy. Handy. Handy.

eine Suche nach den unzugänglichen Anfängen. Anfänge, an die es sich immer nur annähern lässt, die aber nie vollends begriffen werden können: Was kommt aus der Dunkelheit? Was durchbricht die kosmische Kälte? Wie entsteht aus dem endlosen Nichts etwas? Der Vorsokratiker Heraklit bietet in seinen Fragmenten folgende – nicht ganz einfache – Antwort auf diese – nicht ganz einfache – Frage: „Das Weltall aber steuert der Blitz.“<sup>11</sup>

Die Auslegung dieses kurzen Fragments kann ein ganzes Seminar füllen, wie Martin Heidegger und Eugen Fink gezeigt haben. In mehreren Anläufen bemühten sie sich im Wintersemester 1966/67 in Freiburg<sup>12</sup> um eine Interpretation des Fragments: Bringt der Blitz das Universum in Bewegung? Ist er mehr als wilde Energie? Wie entsteht aus nichts etwas? Spengemanns Arbeit kann als eine Variation dieser kryptischen Antwort verstanden werden: Hier erzeugt der Laser neue Welten. In *Welcome Universe* und in *There was a Lasershows across the Street from Kunsthause* an den inzwischen abgerissenen Hamburger City Höfen ist der Laserprojektor das Medium der Erzählung und erkundet eben genau diese komplexen Emergenzphänomene. Aufgegriffen werden dabei Spuren der Schöpfungsgeschichte und des Mythos, ohne dabei eine neue große Erzählung anbieten zu wollen, da kein Zugang zum Anfang erarbeitet werden kann.

In Spengemanns Arbeit ist es nicht der Blitz, der das Weltall steuert. Es ist eine abwesende Person, irgendwo am Computer, die am Bildschirm schaltet und waltet, oder auch der gelangweilt klickende Maus-Cursor in einem Livestream. In einer Variation des Heraklit-Fragments ließe sich hier sagen: Das Weltall aber steuert der Laser.

Genau hier beginnt *Welcome Universe*. Ein Laser feuert wie tausend Sonnen und brennt eine neue Erzählung in die Kellerwand. Das neue Licht ist so grell und laut, dass erst im Verlauf der Arbeit klar wird, dass wir nicht allein im Raum sind. Es bleibt allerdings offen, wer uns diese techno-logisierte Himmelsgeschichte erzählt, ein/e unsichtbare/r Schöpfer\*in arbeitet sich an den Himmelskörpern ab. Sein/Ihr Werkzeug ist jetzt der Computer. Wir beobachten den/die Lichtbringer\*in – der/die selbst aus dem Himmel verbannt wurde – bei der Arbeit: Spielerisch, genervt, gelangweilt, überfordert und größenvahnsinnig bearbeitet er/sie vor unseren Augen das Universum. Dabei entziehen sich die Sterne immer auch ein Stück weit der Kontrolle, sie entgleiten und produzieren ihren eigenen Sinn. Spengemann geht der Frage von Abwesenheiten und bestimmter Negation nach: Wer ist nicht da? In *Welcome Universe* ist es der/die User/in am Rechner, der/die das Universum am Computer generiert, wir hören nur das Klicken der Maus und erkennen darin eine menschliche Signatur. Darin ähnelt der *Pocket Call Welcome Universe*, denn hier kommt der Träger der Hosentasche ebenfalls nicht ins Bild. Wir wissen nicht, wer hier abwesend ist, aber erkennen am finalen, unscharfen Umriss: Hier muss jemand sein.

Die Stellung des Menschen in der Welt wird durch seine technischen Sehhilfen immer wieder und wieder neu bestimmt. In seinen Arbeiten geht Spengemann dieser Frage der Sichtbarkeit nach und richtet dafür die Aufmerksamkeit sowohl auf weit entfernte Sterne als auch auf den mikroskopischen Nahbereich. Das Ergebnis ist eine kleine Geschichte der menschlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten, die immer technisch

---

11 DK22B64

12 Heidegger, Martin; Fink, Eugen (2014): *Heraklit*. Frankfurt am Main.

mitgeschrieben und figuriert wird. Wie Michel Foucault in *Überwachen und Strafen* festhält: „Neben der großen Technologie der Fernrohre, der Linsen, der Lichtkegel, die mit der Gründung der neuen Physik und Kosmologie Hand in Hand ging, entstanden die kleinen Techniken der vielfältigen und überkreuzten Überwachungen, der Blicke, die sehen, ohne gesehen zu werden; eine lichtscheue Kunst des Lichts und der Sichtbarkeit hat unbemerkt in den Unterwerfungstechniken und Ausnutzungsverfahren ein neues Wissen über den Menschen angebahnt.“<sup>13</sup> Mindestens zwei Dinge lassen sich von diesem Zitat lernen: Erstens verändert der Blick durch die Apparaturen auf die Welt auch den Blick auf uns selbst. Deutlich wird dies zum einen durch den Blick in die Ferne und in der Verortung des Menschen im größeren kosmischen<sup>14</sup> oder ökologischen Gefüge<sup>15</sup>, wie Spengemann es in *Welcome Universe* vorlegt. Sowie zum anderen auch mit dem Blick auf das Nahe und mikroskopische Spektrum und der daraus folgenden Frage nach der Zusammensetzung und Steuerung der Welt, wie sie in *Pocket Call* und *Walking Stick* verhandelt wird. Spätestens seit dem Frühjahr 2020 wird die Bedeutung dieser dem bloßen Auge nicht zugänglichen Welt spürbar. Überall lauern unsichtbare Gefahren, in *Der Linkshänder*<sup>16</sup> von Nikolai Leskow wird die Aufmerksamkeit des russischen Kaisers durch einen winzigen, mechanischen Floh gefesselt. Diese Kuriosität und irrwitzige Idee spielt mit der Frage der unendlichen Miniaturisierung<sup>17</sup>, wie wir sie heute auch im Kontext von Computerchips erleben. Es sind zugleich Hinweise auf das Phantasma einer vollständigen, technischen Machbarkeit. Spengemann greift mit seinen aus Kunststoff gegossenen Flöhen (inklusive deren Hufbeschlag), die den ‚Pocket Call‘ begleiten, diesen Problem-zusammenhang der russischen Erzählung auf. Zweitens lässt sich aus dem Zitat von Foucault mitnehmen, dass nicht jede Sichtbarkeit eine Befreiung ist.

Es reicht eben nicht, die Dunkelheit als Gegenteil der Aufklärung und Vernunft zu fassen<sup>18</sup>, sie war auch immer Schutz und Ort des dionysischen Rausches. Vor dem Siegeszug des Lichts erlaubt es die Dunkelheit, sich dem Blick der Macht zu entziehen. Was ist die Dunkelheit für uns heute außer der Abwesenheit von Licht? Mit der Moderne wurde das Licht zur zentralen Metapher der Aufklärung, und die Nacht hat seither einen schlechten Stand – nicht zuletzt, weil sie Spuren der Unvernunft und des Wahnsinns (Umnachtung) trägt. Diese enge Beziehung zum Rausch beginnt sich immer mehr aufzulösen. Die Institution Rave versucht, die Nacht noch vor der Arbeit zu retten, aber spätestens die digitale Globalisierung macht sie zum asketischen Arbeitsplatz. Der Laser in *There was a Lasershows across the Street from Kunsthause* berichtet aus Spengemanns persönlichem Reisetagebuch. Es sind in Laser übersetzte Aufnahmen seines iPhones, die seine Recherche zum Thema Diamanten dokumentieren. Die Erzählung führt u. a. in eine holländische Diskothek, mit den dort

13 Foucault, Michel (1994): *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 221.

14 Blumenberg, Hans (2007): *Die Genesis der kopernikanischen Welt*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

15 Guattari, Félix (1994): *Die drei Ökologien*. Wien: Passagen-Verlag.

16 Leskow, Nikolai (1984): „Der Linkshänder. Die Geschichte vom schielenden Linkshänder aus Tula und dem stählernen Floh.“ In: Eberhard Dieckmann (Hg.): *Gesammelte Werke in Einzelbänden. 4. Der ungetaufte Pope*. Erzählungen. Berlin: Rütten & Loening, S. 540–579.

17 Haraway, Donna Jeanne (1995): „Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften.“ In: Donna Jeanne Haraway, Carmen Hammer und Immanuel Stiess (Hg.): *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt/M., New York: Campus Verl., S. 33–72.

18 Seitter, Walter (1999): *Geschichte der Nacht*. Berlin: Philo.

aufgenommenen Clubszenen wird die vom Handy gefilmte Lasershows erneut in den Laser zurückübersetzt, weshalb man auch von einer Lasershows zweiter Ordnung sprechen könnte.

Spengemanns Filme kreisen um die Frage nach dem Status des Lebendigen. Die Unterscheidung von Leben/Technik verschwimmt durch die Animation. Ab wann sind wir bereit, eine Abfolge von Bildern, eine Ansammlung an Pixeln oder Schatten an der Wand als lebendig wahrzunehmen? Im Film *Walking Stick'* finden sich dreizehn kleine Ästchen zusammen, die beginnen, als ein gemein-samer Körper zu agieren und auf diese Weise eine Stabheuschrecke zu imitieren – die wiederum selbst das unbelebte Gestrüpp imitiert. Der Erfolg dieser Mimikry und der kollektiven Tarnung ist abhängig von der Abstimmung des individuellen Handelns. Das Insekt tarnt sich als Stöckchen und wechselt damit seinen ontologischen Status von Tier zu Pflanze. Spengemanns Stöckchen hingegen imitieren das Insekt und spielen so mit dem prekären Status von Subjekt und Objekt.

Ein weiterer Höhlenbewohner ist der Drache, wie er in Spengemanns Arbeit *Whoa, Hoo-ah Huh!* auftritt. Wir sehen den Schatten eines Drachen, der sich an der Wand bewegt, wie ein Panther, der an den Stäben seines Käfigs auf- und abgeht. Ob es sich um den germanischen Drachen der Nibelungen oder einen Feuerspucker aus der Welt von Prinz Eisenherz handelt, bleibt offen. Nahe liegt jedoch, dass dieser Drache dem Phantasy-Kosmos von *Dungeons & Dragons* entsprang, d. h. der Welt der Rollenspieler\*innen. Es bleibt uneindeutig, ob wir wirklich einen Drachen sehen oder ob es sich doch nur um den Schatten einer anderen Kreatur handelt – womöglich sogar um ein geschicktes Spiel von Gauklern. Ob es nun Schatten und bloße Projektion sind oder die echte Wirklichkeit an sich – das Grundproblem der Erkenntnistheorie –, lässt sich nicht beantworten.<sup>19</sup> Sozialkonstruktivistisch macht es auch keinen Unterschied, denn was als wahr angenommen wird, hat wahre Folgen. Fest steht, wir sehen nur den Schatten, welchen das Feuer auf die uns gegenüberstehende Wand der Höhle wirft.<sup>20</sup> Begleitet wurde die Ausstellung *Whoa, Hoo-ah Huh!* von einer Reihe von Drachenkelchen, die Spengemann als Kunststoffguss anfertigte. In ihrer urstofflichen Grundfarbe bzw. in unbemalter Form handelt es sich um Kelche aus dunkelgrauem Kunststoff. Spengemann hat die Kelche in unterschiedlichen Abstufungen und mit unterschiedlichen Farben bemalt. Das Bemalen von sogenannten Miniaturen gehört auch heute noch zu den Grundlagen der Rollenspiel-Szene. Die Figürchen werden mühevoll bemalt und anschließend der Community präsentiert. Orientierung zur korrekten Bemalung finden die Spieler\*innen in den Anleitungen der mitgelieferten Malsets. Spengemann bedient sich vorsichtig an der Phantasy (mit y) Welt, dazu gehören *Dungeons & Dragons* und *Warhammer*, und erkundet deren kollektive Praktiken und Symbole. Diese Spiele-Community ist im breiten Mainstream angekommen. Gaming ist heute umsatzstärker als Kino und Bücher zusammen. Gerade in Deutschland wird diesem Feld trotzdem – oder womöglich gerade deshalb – der Status von legitimer Kultur immer noch abgesprochen. Spengemann zitiert in seinen Arbeiten diese prototypischen und prähistorischen Formate des modernen Spiels und verweist damit auf die Genealogie

19 Was ist eigentlich der Unterschied zwischen Planetarium und Sternwarte? In beiden Fällen betrachten wir Lichter, welche angeblich Sterne sein sollen. Aber kann das wirklich jemand beweisen, dass das in einem Fall etwas anderes ist als im anderen? Oder basiert es doch auf dem gleichen Trick, der unsere Wahrnehmung täuscht?

20 Vgl. Platon, *Politeia* 515c.

und Vorgeschichte dieses Phänomens.

Das Spiel ist eine Übung mit sicherem Abstand zur Wirklichkeit, die gemeinschaftliche Arbeit am Imaginären, die in enger Verbindung zum Mythos steht und sogar in Konkurrenz zur Religion treten kann, wie sich zu Beginn der 1980er- Jahre an der US-amerika-nischen Panik als Reaktion auf das gesteigerte Interesse an Rollenspielen erkennen lässt.<sup>21</sup> Damals wie heute wird anhand von solchen Phänomenen deutlich, wie umkämpft die Deutungshoheit über die Wirklichkeit ist und dass es immer nur einen vermittelten Zugang zum Realen geben kann. Spengemann's Suche nach Höhlenausgängen ist die Suche nach neuen Zugängen zur sozialen Konstruktion von Wirklichkeit.<sup>22</sup> Am Ende des *Pocket Calls* erblicken wir das Licht der Welt, werden unfreiwillig aus dem Schutzraum der Höhle entrissen. Es ist ein Moment der Trennung und des Schmerzes – aber auch ein Aufstieg aus der Gefangenschaft der Höhle.

Die Arbeit *Pocket Call* wurde unterstützt durch Jakob Spengemann (Animation & Sound) und Wassili Franko (3D Koordination & Development)

---

21 Laycock, Joseph (2015): *Dangerous games. What the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds*. Oakland, Calif: University of California Press.

22 Blumenberg, Hans (2007): *Höhlenausgänge*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.