

Medienmitteilung *ALTEFABRIK Rapperswil-Jona, im Dezember
Kuratorin: Josiane Imhasly

Gut gespielt

Der Mensch und sein Avatar

27. Januar bis 4. März 2018, Eröffnung: Freitag, 26. Januar, 19 Uhr

Das Spiel ist Seismograf und Impulsgeber – jede Zeit hat ihr Spiel, jedes Spiel seine Zeit. Denken wir an Schach, an Monopoly, an Kartenspiele. Seit über vierzig Jahren spielt ein Teil von uns (je nach Quelle aktuell 1.3 bis 1.8 Mia. Menschen weltweit) regelmässig Videogames. Selbst wer nicht zu diesen Milliarden gehört, wird im Zuge der Gamification dazu gezwungen, seinen Lebensstil mit Hilfe von spielerischen Apps zu «verbessern». Arbeit und Freizeit sind davon gleichermassen betroffen. Die Ausstellung *Gut gespielt. Der Mensch und sein Avatar* nimmt die Beziehung zwischen SpielerIn und Spielfigur vor diesem Hintergrund unter die Lupe. Es geht dabei um das Verhältnis zwischen Realität und Virtualität – ist die Virtualität im Spiel doch durch Imagination immer schon angelegt.

Mit Arbeiten von Thibault Brunet (FR), Alan Butler (GB), collectif_fact (CH), Joseph DeLappe (US), Katja Loher (CH), Gabriela Löffel (CH), Miltos Manetas (GR), Shusha Niederberger (CH), Klaus Pichler (AT), Christian Rothacher (CH), Remo Stoller (CH), Pilvi Takala (FI) und Fernando Villela (BR)

Informationen zum Begleitprogramm: www.kurator.ch und auf dem beiliegenden Flyer



GABRIELA LÖFFEL, ANGLE VIDE, 2005 / ALAN BUTLER, DOWN AND OUT IN LOS SANTOS, 2016–HEUTE

Videospiele bieten ein immer höheres Mass an Interaktivität in virtuellen Welten. Weil sich das Spiel in seiner digitalen Form mit dem Medium paart, führt es zu einem intensiveren Flow-Zustand. Wir kennen die Absorption durch spannende Bücher und Filme. In Videospielen werden die Narrative noch stärker, weil die Spielerin Teil der Erzählung ist und mit ihr interagiert. Durch die Verschmelzung der eigenen Fähigkeiten mit denjenigen einer Spielfigur entsteht ein neuer Spiel-Mensch. Von den Rändern der Wirklichkeit wird das Spiel bis zu einem gewissen Grad die Wirklichkeit selbst – und umgekehrt. Was hat das für Folgen für das Spiel? Und für die Wahrnehmung «der Realität», respektive der Spielwelt? Da das Spiel ein Innovationstreiber der Digitalisierung ist, leben wir in einer gamifizierten Gesellschaft. Manche Denker rufen gar das Ludic Century aus. Aber können wir uns den

Imperativen des «Be creative!» und «Be innovative!» in der gamifizierten Welt überhaupt noch entziehen? Wie können wir «gut» spielen und das Spiel für Kritik, das Karnevaleske und Poetische nutzen? Wir sollten uns den Gamespace aneignen und uns der Realität des Spiels bewusst werden. Nur wer die Beziehung zwischen Avatar und dem Selbst reflektiert und die virtuelle Spielwelt als potenziell real und folgenreich anerkennt, kann gut spielen.

Und was sagt die Kunst dazu? In den 1920er-Jahren wurde Schach zum Spiel der künstlerischen Avantgarde, wozu Marcel Duchamp, in der Selbstwahrnehmung wohl beinahe mehr Schachspieler als Künstler, einen grossen Teil beitrug. Vierzig Jahre später war das Spiel – Schach, Ping Pong, Sprachspiele oder Flipperkästen – in Fluxus, Happening und Performance-Bewegungen erneut en Vogue. In avantgardistischen Strömungen also, für die Kunst und Leben eng verschränkt waren und die sich durch Kritik an herrschenden Hierarchien hervortaten. Für die Vermittlung dieser Kritik schien sich die Form des Spiels gut zu eignen. Ab den 90er-Jahren reflektierten KünstlerInnen auch digitale Spielwelten, was zu einer regen Ausstellungstätigkeit im Bereich Game Art führte. In dieser Pionierphase wurden vor allem Gegenentwürfe zu kommerziellen Spielen angefertigt und deren Oberflächen aufgebrochen. Ausserhalb der Game Art setzten z. B. Vanessa Beecroft, die in ihren umstrittenen Performances Frauen zu Spielfiguren machte (ab 1994), oder Carsten Höller, der sein Publikum Rutschbahnen hinuntersausen liess (ab 2006), das Spiel in ihrer Kunst ein. Claudia Comte lud 2017 mit ihrer Installation *NOW I WON* an der Art Basel dazu ein, Bowling und Minigolf zu spielen. Vielleicht sagt dies mehr über den Kunstbetrieb aus, als über andere Teile der Gesellschaft.

In der Ausstellung *Gut gespielt* werden 13 Arbeiten von Schweizer und internationalen KünstlerInnen versammelt, die narrative Videogames, Glücksspiele, Rollenspiele oder den Boxkampf zum Ausgangspunkt nehmen. En passant werden dabei einige grosse Themen der Menschheit verhandelt. Zum Beispiel der Tod, der als vielleicht einzige Differenz zwischen Spiel und Realität bestehen bleibt, selbst wenn er in den nächsten 200 Jahren zu einem marginalen Schlusspunkt am Ende eines Jahrhunderts andauernden Lebens werden sollte. Wenn Fernando Vilellas Avatar sich in *Discover Chilliad* am Ende eines vermeintlichen Quests in der Spiellandschaft von *Grand Theft Auto (GTA)* erschiess, sind wir schockiert und betroffen. Natürlich wird er Sekunden später wiedergeboren, nur sehen wir das nicht.

Geschlechterfragen sind in Video-, aber auch in anderen Spielen ein virulentes Thema. Sie sind in der Ausstellung durch Arbeiten, die explizit weibliche Stereotypen in Games kritisieren, präsent (z. B. bei Shusha Niederberger), aber gerade auch durch die Abwesenheit weiblicher Figuren in Spielen und in der Game Art.

Auch Gewalt, Krieg und Feindbilder sind dem Spiel wesensimmanent, geht es letzten Endes doch immer um den Sieg. Joseph DeLappe oder Thibault Brunet leisten hierzu erhellende Beiträge, die weit über die bekannten pädagogischen Diskussionen über den Unsinn von gewaltbehafteten Spielen und ihren eindimensionalen Feindbildern hinausgehen.

Ansätze, wie man sich mit einer Spielwelt verbinden und in ihr etwas bewirken kann, finden sich in u. a. bei Alan Butler und Remo Stoller. Butler verfolgt mit seiner In-Game Fotografie in *GTA* einen dokumentarischen Ansatz, während Stoller mit der eigens für die Ausstellung entwickelten Installation *Brücke und Fluss* Einblick in seine selbst entworfene Spielwelt gibt.

Zu guter Letzt kann es auch aufschlussreich sein, Spiele wie Träume zu lesen: Als mediale Räume, in denen sich das Unbewusste bemerkbar macht und die Rolle eines Anderen (Selbsts) eingenommen werden kann.

Kontakt

Josiane Imhasly: imhasly@kurator.ch, +41 79 516 32 46
Medien-Preview auf Anfrage

Öffnungszeiten

Mi 12–18 Uhr, Sa+So 11–17 Uhr sowie auf Anfrage

Bilder

Unter www.kurator.ch/medienmitteilung zum Download verfügbar