

*** KURATOR**

GEBERT STIFTUNG FÜR KULTUR

27. Januar – 4. März 2018

GUT GESPIELT

DER MENSCH UND SEIN AVATAR

THIBAUT BRUNET
ALAN BUTLER · COLLECTIF_FACT
JOSEPH DELAPPE
KATJA LOHER · GABRIELA LÖFFEL
MILTOS MANETAS
SHUSHA NIEDERBERGER
KLAUS PICHLER
CHRISTIAN ROTHACHER
REMO STOLLER · PILVI TAKALA
FERNANDO VILLELA

GUT GESPIELT

DER MENSCH UND SEIN AVATAR

Spiele sind Seismografen und Impulsgeber, es gibt sie seit Menschengedenken. Jede Zeit hat ihr Spiel, jedes Spiel seine Zeit. Mal dienen Spiele der Gemeinschaftsbildung, mal der Abgrenzung innerhalb einer Gesellschaft. Denken wir an Schach, mit dem Angehörige der Oberschicht auf der ganzen Welt ihr strategisches Denken trainierten; denken wir an Monopoly, dessen Entstehungs- und Erfolgsgeschichte vom gleichzeitig aufstrebenden Kapitalismus geprägt ist; denken wir an Cricket, an dem sich Kolonialgeschichte ablesen lässt. Spiele schaffen Momente des Rauschs in regulierten, geschützten Räumen. Für die kindliche Entwicklung sind sie zentral, aber auch Erwachsenen bieten sie ein Experimentierfeld für das «echte» Leben. Spiele bilden keine einförmigen Konstanten, sie befinden sich in stetigem Wandel und sind gerade heute wieder hochaktuell. Seit einigen Jahren wird gar das *Ludic Century*, das Zeitalter des Spiels ausgerufen, das Hand in Hand mit der Digitalisierung voranschreitet.

Seit über vierzig Jahren gibt es mittlerweile auch Videospiele, die je nach Quelle gegenwärtig von 1.3 bis 1.8 Mia. Menschen weltweit regelmässig gespielt werden. Und selbst wer nicht zu diesen Milliarden gehört, wird im Zuge der *Gamification* dazu aufgefordert, seinen Lebensstil mit Hilfe von spielerischen Apps zu «optimieren». Arbeit und Freizeit sind davon gleichermassen betroffen. Ein spielerisches Umfeld soll Innovation und Kreativität im Alltag fördern. Das Spiel kommt also zunehmend ausserhalb seines angestammten Sinnzusammenhangs vor. In diesem bildet es noch eine eigene Wirklichkeit und hat urmenschliche Funktionen, wie der Kulturhistoriker Johan Huizinga mit dem Buch *Homo ludens* (der spielende Mensch) zeigte. Heute wird der menschliche Spieltrieb in immer mehr Bereichen zum Zweck der Effizienzsteigerung instrumentalisiert.

Wenn wir übers Spielen nachdenken, denken wir auch über das Verhältnis von Realität und Imagination, von Wirklichkeit und Virtualität nach – eine Diskussion, die Hochkonjunktur hat, auch wenn sie nicht neu ist. In Spielen eröffnen sich seit jeher Wirklichkeitsräume; in den digitalen Varianten ergibt sich jedoch ein neuer Grad an Interaktion und Komplexität, was den Rausch verstärkt. Manche digitalen Spielwelten fertigen eine Kopie der physischen Welt an, in der auch Handlungen möglich sind, die dem Spielziel nicht dienlich sind. Im Videospiel *Grand Theft Auto* (GTA) kann man sich die Zeit beispielsweise mit Radiohören und Fotografieren vertreiben. GTA ist durch seine Offenheit und seine klare Referenz zur Realität denn auch ein ideales Experimentierfeld für künstlerische Auseinandersetzungen.

Vor diesem Hintergrund lotet die Ausstellung aus, wie SpielerInnen sich in zeitgenössischen, oft digitalen Spielwelten bewegen und inwiefern die Spielfigur, ihr sogenannter Avatar, in ihre physische Existenz zurückwirkt. Die Ausstellung zeigt die Spannungen auf, denen der neue Spiel-Mensch ausgesetzt ist und versucht, den Wirklichkeitsbereich zeitgenössischen Spielens dingfest zu machen. Nicht zuletzt wird die Frage aufgeworfen, ob man in einer gamifizierten Welt auch gut spielen kann. Gut im Sinne von: sich den Regeln der Effizienz entziehen und das Spiel produktiv nutzen. Für Kritik, für Poesie, für Karnevaleskes oder um etwas fürs Leben zu lernen.

Mit der Installation *Brücke, Fluss und Sonne* (2018) gibt **REMO STOLLER** Einblick in seine selbst entworfene Spielwelt, die weit über das Gezeigte hinausgeht. Es sind die Spielräume seiner Kindheit, Orte des Abenteuers und des Entdeckens, die es zu bevölkern gilt. Stoller regt mit drei einfachen Motiven – Brücke, Fluss und Sonne – die Fantasie der BesucherInnen an. Die Bildsequenzen *Altar/Maschine* (2018) und *Die Flussfahrt* (2018) zeigen bewegte Maschinen und rudernde Figuren. Wenn Stoller selbst in die Rolle der darstellenden Figur – der Spielfigur – schlüpft, verknüpft er sich als physischer Körper mit seinem Spielraum. Den BetrachterInnen dienen diese bewegten Bilder als Eingangstore in seine Welt.

SHUSHA NIEDERBERGERS *Unreal Overall* (2004/2018) hängt wie eine abgelegte künstliche Haut in der Garderobe. Sie fertigte den Ganzkörperanzug aus 3D-Daten eines weiblichen Avatars. Wir begegnen der Hülle einer weiblichen Spielfigur, deren ursprüngliches Design auf einem realen Menschen, vermutlich einem Mann, beruht. Aus Effizienzgründen werden weibliche Avatare im Gamedesign meist aus den zuerst gestalteten und viel öfter verwendeten männlichen entwickelt und schlicht mit langen Beinen und vollem Busen ausgestattet. Aus der Spielwelt in die physische Realität zurückgeführt, fragt Frau sich, ob sie so repräsentiert werden möchte. Aber können wir unsere digitale Haut überhaupt noch auswählen, geschweige denn ausziehen?

PILVI TAKALA vereint als Darstellerin in *Players* (2010) gleich sechs Männer in sich, was vielleicht als Seitenhieb gegen die Unterrepräsentation von Frauen in Spielwelten gelesen werden darf. Die im weitesten Sinne dokumentarische Videoarbeit zeigt, wie sechs Freunde im Scandi Tower in Bangkok als professionelle Pokerspieler leben und arbeiten. Die Mitglieder der Gruppe, einer von ihnen ist Takalas Bruder, kannten sich aus der virtuellen Game-Community, bevor sie nach Thailand

emigrierten, um dort eine Wohngemeinschaft zu gründen. Ihre Gemeinschaft organisieren sie streng nach den Regeln der Wahrscheinlichkeitstheorie, um zu garantieren, dass innerhalb ihres Kreises alle gleich behandelt werden.

In den 90er-Jahren gehörte **MILTOS MANETAS** zu den Game- und Internet-Art-Pionieren. Er schreibt heute: «Already 20 years have passed since I've been very involved with videogames, it's like cave painting for me.» Die Installation *Art of Non-Playing* (1998–2018) spielt mit diesem Gedanken: Manetas nimmt die 20 Jahre alten Motive in neu gefertigten Ölzeichnungen und bemalten Prints wieder auf und stellt sie einer seiner «Höhlenmalereien» von damals gegenüber. In jener Zeit wählte er die Malerei als ein Medium, dem ein «Karma der Realität» innewohnt – und das er bis heute weiterverfolgt. Die Motive zeigen die physische Realität der SpielerIn mit Konsolen und Kabeln; die Spielfigur und die Spielwelt bleiben unsichtbar.

CHRISTIAN ROTHACHERS Aquarell *Das Glück kommt über Nacht* (1979) verweist darauf, dass Spielwelten oftmals von Glück und Zufall geprägt sind, genauso wie reale physische Räume. Schach und Glücksspiele waren in ständischen Gesellschaften Unterscheidungsmerkmal und zeigten, was die jeweilige Schicht umtrieb. Während die Unterschicht auf Glück oder die Gunst der Herrschenden hoffte, übte die Oberschicht sich in strategischem Denken. Die Spielfigur, als dem Menschen ähnlicher Avatar, war noch nicht erfunden.

Die Videoarbeit *Angle Vide* (2005) von **GABRIELA LÖFFEL** zeigt BoxerInnen beim Schattenboxen, einem wichtigen Teil ihres Boxtrainings. Sie sind ZuschauerInnen ihrer eigenen Körper. Die professionellen SportlerInnen erzählen, wie sie sich ihren imaginären Gegner vorstellen: Als Schatten, gleichzeitig materiell und durchsichtig, der mit ihnen wuchs in den letzten Jahren. Die Gegnerin wird konstruiert und gleichzeitig eignen die BoxerInnen sie sich an. Ist da jemand, oder sind sie allein? Dieses (Bei)Spiel zeigt deutlich, welche Macht der Imagination innewohnt. Und welche Kräfte bei einer Konfrontation des Selbst mit dem Anderen bzw. des Selbst als Anderem freigesetzt werden. Gleicht das Verhältnis zwischen Boxer und Gegner hier demjenigen einer Spielerin zur Spielfigur?

THIBAUT BRUNET hinterfragt mit Porträts von amerikanischen Soldaten und Aufnahmen von kriegsversehrten Landschaften in der Serie *First Person Shooter* (2015) die Repräsentation von Krieg in Spielen. Wie beeinflussen diese Darstellungen unsere Vorstellung von kriegerischen

Auseinandersetzungen? Was hat es für Folgen auf die Konstruktion von Feindbildern, in einer simulierten Konfliktsituation Partei zu ergreifen? Die Fotografien erinnern auch daran, dass bewaffnete Konflikte zumindest auf der Seite der Starken und Mächtigen zu einem grossen Teil virtuell geworden sind.

In der Videoarbeit *Discover Chilliad* (2014) bewegt sich **FERNANDO VILLELAS** Avatar durch die Spielwelt von *Grand Theft Auto* (GTA). Wenn er am Ende seines Quests auf dem Gipfel des Mount Chilliad (um den sich ein in der Gamer-Community bislang ungelöstes Mysterium rankt) ankommt, verpasst man nahezu den entscheidenden Moment: Der Avatar erschiess sich. *Discover Chilliad* spricht mit diesem Tod nicht nur die vielleicht letzte, nicht tilgbare Differenz zwischen Spiel und physischer Realität an. Die Arbeit wirft auch Fragen nach der Freiheit des Menschen auf. Sind wir letztlich ebenso gefangen wie diese Spielfigur? Besonders im Abendlicht fällt der lange, von der Figur geworfene Schatten auf. Der Schatten als Seele, als Teil des (verborgenen) Selbst betont die Menschlichkeit des Avatars. Villela denkt dabei auch an Platons Höhlengleichnis: Die Menschen halten für real, was sie sehen.

Nicht auf Screens, sondern in Bubbles präsentiert **KATJA LOHER** ihre «Miniversen». Zusammen mit der Performerin Saori Tsukada und dem Audio Designer Asako Fujimoto animiert sie diese Welten. *Toybubble* (2011) zeigt zwei japanische Toy-Charaktere, die zwischen fremdgesteuert und selbstbewusst in ihrer bzw. für einen kurzen Moment in der gegenüberliegenden Bubble existieren – oder vielmehr ihrer Programmierung entsprechen. In ihrem Ausbrechen aus der Routine können sie eine Metapher für das gute Spiel sein.

In der Serie *Just the two of us* (2011–2013) porträtiert **KLAUS PICHLER** verkleidete Menschen in ihrem Zuhause. Die Verkleidungen stammen aus den verschiedensten Bereichen: Live Action Role Playing (LARP; in diesem Rollenspiel stellen die SpielerInnen ihre Spielfiguren auch physisch dar), Furrries (Menschen in Tierkostümen), Brauchtum (Fasnacht, Krampus), Ritterspiele oder Cosplay (Darstellung eines Charakter aus einem Film, Anime oder Game). Der Wunsch, in eine andere Realität und Identität einzutauchen, verbindet sie alle. Die Identifikation mit dem Avatar verläuft graduell: Die Furrries kreieren von Null weg ihr Alter Ego, während Cosplay Spieler ein klares Vorbild so genau wie möglich nachbilden. Im Brauchtum, wo bestehende Ordnungen oftmals temporär aufgehoben werden, sind Verkleidungen breit verankert, neuere Verkleidungsphänomene finden hingegen oft nur in einer eingefleischten Szene statt.

Für die Skulptur *Taliban Hands* (2011) extrahierte **JOSEPH DELAPPE** 3D-Daten aus dem Ego-Shooter Videospiele *Medal of Honor*. Die Handlung der 2010 veröffentlichten Spielversion ist, anders als bei ihren Vorgängerinnen, nicht im 2. Weltkrieg, sondern in Afghanistan zu Beginn des «War on Terror» angesiedelt. In dieser Version war es erstmals möglich, die Rolle des Feindes – der Taliban – einzunehmen, was den Gamedesignern harsche Kritik von den kriegsbeteiligten Militärs einbrachte. Vor die Wahl gestellt, nehmen gemäss DeLappe 50% der SpielerInnen die Rolle des Feindes ein, ein stereotypisierter «terroristic other». Der gewählte Avatar, hier ein Taliban, wird nur als ein Paar Hände manifest. Der abstrakte Feind wird zuerst im Spiel von den Game Designern, dann als Skulptur von DeLappe vereinnahmt und verdinglicht.

Die uniformierten Männer in *True, False and Slightly Better* (2015), den Spielfiguren eines Brettspiels nicht unähnlich, scheinen einer einstudierten Choreografie zu folgen. Auf die BetrachterInnen wirkt die Szene wie ein Spiel mit seltsamen Regeln. **COLLECTIF_FACT** (Annelore Schneider & Claude Piguet) haben die Bilder in Momoshima aufgenommen, wo Feuerwehrmänner auf einem Spielfeld für die in Japan populären *Firemen Championships* trainierten. Die Ernsthaftigkeit der Szene wird nicht nur hier und da von hochgezogenen Mundwinkeln gebrochen. Auch die trügerische Filmsprache, die ein äusserst wichtiges Ereignis suggeriert, sowie das absurde Ende lassen ahnen, dass es sich hier «nur» um den heiligen Ernst des Spiels handelt. Ähnlich wie Pilvi Takala nutzen *collectif_fact* die Eigenschaften des Spiels, um ein verwirrendes Werk zu schaffen, das die Wahrnehmung der Realität ins Wanken bringt.

Seit 2015 postet **ALAN BUTLER** täglich Bilder von Obdachlosen, SexarbeiterInnen und Hippies sowie deren Umgebung in verschiedenen Sozialen Medien (z. B. Instagram: [downandoutinlossantos](#)). Die Fotografien nimmt er in Los Santos auf, dem an Los Angeles angelehnten Schauplatz des Videospiele *Grand Theft Auto (GTA)*. Butler dokumentiert den Alltag von Randständigen in der sozioökonomischen Realität des Gamespace und ihre Reaktionen auf die Begegnung damit. Die Obdachlosen spielen für die Spielhandlung keine Rolle. Genauso marginalisiert leben sie in der realen Welt. Butler stellt nicht nur die Relevanz dieser (Spiel-)Menschen fest, sondern auch, dass sie reale emotionale Erlebnisse auslösen: Empathie und, so hofft er, Menschlichkeit. Die Installation *Down and Out in Los Santos* (2015–heute) vereint 10'000 Fotografien sowie aus der Gamewelt replizierten Abfall.

Kuratorin: Josiane Imhasly

DIE KÜNSTLERINNEN UND KÜNSTLER

THIBAUT BRUNET *1982 FR, lebt und arbeitet in Paris
www.thibaultbrunet.fr

ALAN BUTLER *1981 GB, lebt und arbeitet in Dublin
www.alanbutler.info

COLLECTIF_FACT Annelore Schneider *1979 CH & Claude Piguet *1977 CH,
leben und arbeiten in London und Genf
www.collectif-fact.ch

JOSEPH DELAPPE *1963 USA, lebt und arbeitet in Dundee, GB
www.delappe.net

KATJA LOHER *1979 CH, lebt und arbeitet in New York
www.katjalohher.com

GABRIELA LÖFFEL *1972 CH, lebt und arbeitet in Genf und Bern
www.loeffelgabriela.com

MILTOS MANETAS *1964 GR, lebt und arbeitet in Bogotá
www.cargocollective.com/manetas

SHUSHA NIEDERBERGER *1974 CH, lebt und arbeitet in Winterthur
www.shusha.ch

KLAUS PICHLER *1977 AT, lebt und arbeitet in Wien
www.kpic.at

CHRISTIAN ROTHACHER 1944–2007, Aarau

REMO STOLLER *1977 CH, lebt und arbeitet in Bern
www.remostoller.ch

PILVI TAKALA *1981 FI, lebt und arbeitet in Amsterdam
www.pilvitakala.com

FERNANDO VILLELA *1993 BR, lebt und arbeitet in New York
www.fernandovillela.com

VERANSTALTUNGEN

Spiel, Traum, Medien – Wie real ist die Wirklichkeit?

Mittwoch, 7. Februar, 19 Uhr

Rundgang mit dem Psychoanalytiker Olaf Knellessen

Öffentliche Führung

Sonntag, 11. Februar, 11.30 Uhr

Mit der Kuratorin Josiane Imhasly

In-Game Photography Walkthrough

Mittwoch, 14. Februar, 19 Uhr

Vortrag von Marco De Mutiis (in Englisch),

Digital Curator im Fotomuseum Winterthur und Künstler

Heiliger Ernst! Minigolf-Tour durch Rapperswil

Sonntag, 4. März, ab 14 Uhr

In Zusammenarbeit mit dem Café Inä und der Werki Bar vom Young Guns Speed Shop, Anmeldung bis 1. März an imhasly@kurator.ch, Fr. 20.– inkl. Snacks

IMPRESSUM

Kuratorin: Josiane Imhasly • Dank: Den KünstlerInnen, Galerie Andres Thalmann (Zürich), Galerie Heinzer Reszler (Lausanne), Helsinki Contemporary (Helsinki), PLUTSCHOW Gallery, Praxis Dr. I. Florio (Zürich), Sammlung Stiftung Kunst(Zeug)Haus • Grafik: Katharina Werdmüller • Lektorat: Simone Lappert • Ausstellungsaufbau: Fidel Morf

*ALTEFABRIK, Klaus-Gebert-Strasse 5, 8640 Rapperswil-Jona
T +41 55 225 74 74, imhasly@kurator.ch, www.kurator.ch
Öffnungszeiten: Mi 12–18, Sa–So 11–17 Uhr und auf Anfrage

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG



Kanton St.Gallen
Kulturförderung



SWISSLOS

Ortsgemeinde
rapperswil-jona



Kultur
Stadt Bern

avina | stiftung
stephan schmidheiny

SWISSLOS
Kultur Kanton Bern

Ernst und Olga Gubler-Hablützel Stiftung