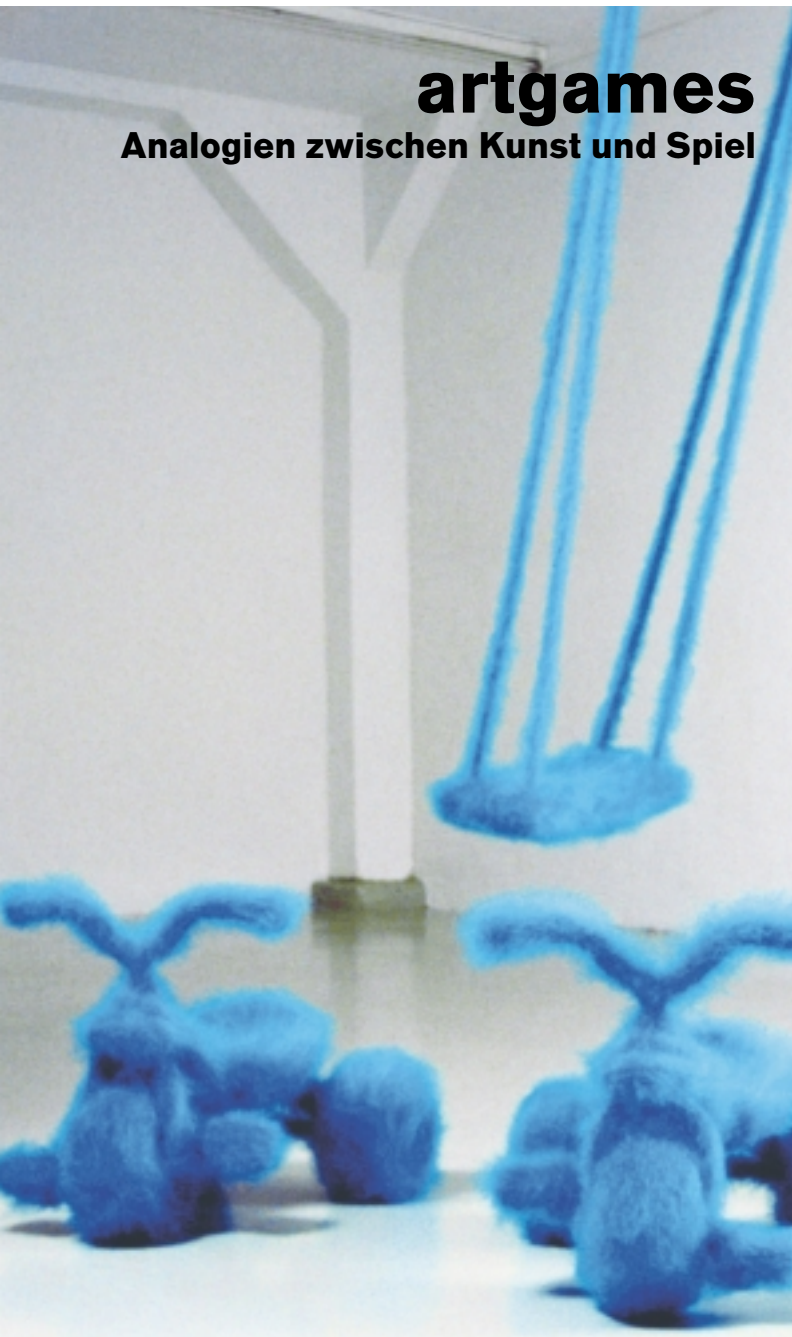


Ludwig Forum
für Internationale Kunst

artgames

Analogien zwischen Kunst und Spiel



17. Dezember 2005 bis 05. März 2006

artgames **Analogien zwischen** **Kunst und Spiel**

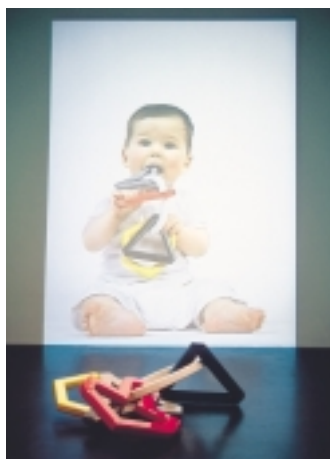
Spiel ist aktuell: heißbegehrte Fussball-WM-Tickets, Spiele aller Art in den Massenmedien wie Rätselspiele in Tageszeitungen, Quiz- und Game-Shows in Rundfunk und Fernsehen, Computer-games, die alljährlich Mega-Umsätze garantieren – vermutlich wurde zu keiner Zeit soviel gespielt wie heute: ein ludisches Zeitalter scheint angebrochen!

Spiel und Kunst sind als Parallelwelten zur Realität analoge Welten, die strukturelle Verwandt-

schaften aufzeigen: Sie haben ihre eigenen Regeln und Gesetze, ihre eigenen Sphären. Sie sind beide autonome Systeme, die der Alltagswelt und ihren bestimmenden Koordinaten von Raum und Zeit ebenso enthoben sind wie deren Maßstäben und Sinnzusammenhängen. Sie sind frei!

artgames definiert Begegnungen. Mit 26 internationalen Positionen bietet die Ausstellung ein aktuelles Spektrum zum Thema ‚Spiel‘, welches – auf der Basis interaktiver Kunstspiele sowie künstlerischer Spielmodi – den Künstler als ‚homo ludens‘ und den Betrachter als ‚Mitspieler‘ zusammenführt.

Eva Grubinger: Operation R.O.S.A., 2001



Titel: Elisabeth Ensenberger:
Living in a perfect world, 1998

Atelier Kompakt: Axel Friedrich und Birgit
Brinkmann: Spazierstöcke, 2005



„Modell“ Welt

Mit ihren Varianten von Kunst- und Spielwelten zeigt diese Kategorie Beispiele, die als in sich geschlossene Systeme und Parallelwelten zur Realität begreifbar werden:

Rob Scholte ‚verknüpft‘ in seinen ‚faites-vos-jeux!‘-Teppichen Kunst und Spiel und bringt durch wechselseitige Definition beide Systeme provokativ zur Selbstdarstellung. Während Gerwald Rockenschaub's bonbonfarbige Kissen-Objekte sich als Stationen

eines autonomen Kunstsystems verstehen, vertritt **Elisabeth Ensenbergers** Installation *living in a perfect world* als Darstellung der heilen Spielwelt die entsprechende Gegenposition. **Flavio Bonetti** schließlich verschränkt in seinem Foto-Triptychon ‚The Big Dipper‘ Real- und Traumwelt mit der Spielwelt des Kindes zu spielerischen Konstellationen, welche die aktuelle Problematik globaler Warenüberflutung in astronomische Visionen überführen.

Gerwald Rockenschaub: O.T. (funky minimal), 1998
Courtesy Vera Munro



Adaption und Modifikation

Das „Umfunktionieren“ von Gegenständen erweist sich ebenso als kindlicher Spielmodus wie auch als probates Mittel, das künstlerische Ausdruckspotential zu erweitern. Als adaptierte und modifizierte Spielsysteme, Spiele und Spielzeuge umfasst diese Gruppe Werke, die zwischen ‚spielreflexiven‘ Aspekten und unterschiedlichen Bezugssystemen vermitteln. So modifiziert **Stanislaw Drozd** in seiner Biennale-Variante ‚alea iacta est‘ mit den aus sechs Würfeln potenzierten Kombinationsmöglichkeiten das Würfelspiel zu einer in sich geschlossenen Welt konkreter Poesie. Zur expressiven Metapher von Überbevölkerung und Überlebenskampf gerät dagegen das mexikanische Straßenspiel ‚juego de los trompos‘ in **Miguel A. Rios‘** Video-Installation ‚a morir‘. Einen gesellschaftlichen Aspekt formuliert auch **Eva Grubinger**: In ‚Operation R.O.S.A.‘ lässt sie eine Rassel als Instrument erzieherischer Manipulation in ihrer

Sylvie Fleury: Dog Toy 3
(Crazy Bird), 2000.
Courtesy Galerie Mehdi-Chouakri



speziellen Symbolik zu einem soziologisch orientierten High-tech-Tool mutieren. Ebenfalls ins Riesenhafte gesteigert ist **Sylvie Fleury's** Pokémon-Modifikation ‚Dog Toy 3‘, die neben dem offensichtlichen Fetischcharakter des Spielzeuges die Effizienz von aktuellen Marktstrategien der Spielzeugindustrie verbildlicht.

Stanislaw Drozd: Alea iacta est, 2005



Versuchsordnung/ Experiment

Im Videoklassiker ‚Der Lauf der Dinge‘ von **Peter Fischli und David Weiss** verwandeln sich Alltagsobjekte durch Experiment, Zufall und Tüftelei zu Protagonisten eines zweckfreien Daseins in einer sich selbst erhaltenden Kettenreaktion aus kleinen Katastrophen und Verhängnissen.

Marion Strunk nutzt spielerisch-experimentell den Wechsel der Aggregatzustände des Wassers und lässt 7 Eispuppen schmelzen, um den idealtypischen Weiblichkeitsentwurf der Barbie als flüchtige Vorstellung zu entlarven. In der physikalischen Versuchs-

Peter Fischli / David Weiss: Der Lauf der Dinge 1985-1987 16 mm Farbfilm 30min
Courtesy Galerie Eva Presenhuber



ordnung der Aktionskulptur ‚Kajak, Rheintal‘ **Roman Signers** geht vorsätzlich ein Boot zu Bruch, was Anlass gibt zu philosophischen Reflexionen über die ‚Fahrt‘ des Lebens.

©Roman Signer: Kajak, Rheintal, 2000
Courtesy the artist and Hauser & Wirth Zürich, London



Ludwig Forum

für Internationale Kunst

Maskierung/Rollenspiel

Mit der Loslösung des Künstlers aus gesellschaftlich verankerten Aufgabenbereichen steht dieser Anfang des 20. Jahrhunderts vor der Situation, seine Rolle neu definieren zu müssen. Die Exponate der Ausstellung bieten ein entsprechendes Spektrum: Märchenhaft visionär ist die Rollenkollektion **Mariko Moris**, die sich in der Rolle der Künstlerin primär als ‚Dienerin‘ versteht und dem Betrachter in ‚Miko no Inori‘ verheißungsvolle Utopien schenkt. Als Reality-Version des space invader (Arkade-Game Klassiker, 1972) sucht **Invader** sich in seinem prinzipiellen Rollen-

verständnis des Anonymus und Eindringlings in der Kunstwelt zu etablieren und so gleichzeitig einer reflektierten Abhängigkeit vom Kunstsystem zu begegnen. Im Unterschied zu jenen welterobernden Strategien operiert Norbert Bayer eher im kleinen Stil: Als ‚Mister Ministeck‘ verkörpert er die Spielleidenschaft seiner Generation und provoziert in entlehnten Bildern einer kultig-trivialen Spieltechnik letztlich das Künstlersein selbst. Das Rollenspiel als Spiel- und Spannungsfeld zwischen Annäherung und Distanz ist Thema der Live-Performance, welche Angel Vergara Santiago als ‚Museumsdirektor Harald Kunde‘ zur Eröffnung der Ausstellung darbieten wird.

Norbert Bayer: Ministeck- Mosaik, 1998-2005



Interaktion

In der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts verändert sich die Rolle des Betrachters in der Kunst. Auf unterschiedliche Weise wird das Publikum nun am Kunstwerk beteiligt. „Aus dem passiven Betrachter wurde der Mitschöpfer, Mitspieler, Teilnehmer.“
(Peter Weibel)

Diese Kategorie, die den weitaus größten Teil der interaktiven Werke versammelt, differenziert folgende Untergruppen:

Die Rolle des Users

Als sich selbst genügende Objekte mit ‚uneingeschränkter‘ Interaktionsmöglichkeit vermitteln die ‚Spazierstöcke‘ von **Atelier Kompakt** zwischen zwei extremen Betrachterpositionen: der traditionellen Rolle des Kunstkonsumenten und der Eigenverantwortung des Users. Zwar stecken **Wolfgang Muench** und **Kiyoshi Furukawa** den Handlungsraum in ihrer Installation ‚bubbles‘ genauer ab, doch wird hier die Interaktion des Betrachters zur Grundvoraussetzung der Entstehung und Ergänzung der Arbeit zu einem in sich geschlossenen und funktionierenden System. **Margarete Jahrmann** und **Max Moswitzer** gehen in ‚nybble engine toolZ‘ noch einen

Margarete Jahrmann/Max Moswitzer: nybble- engine- toolZ 05, 2005



Schritt weiter: Der User ist in diesem Fall nicht nur aktiver Vollender und lebendiger Teil des Werkes, vielmehr wird er durch eine ‚Mehrebenen-Konzeption‘ befähigt, mit seinen Aktionen über den Spielraum hinaus in die Wirklichkeit zu zielen und das Game damit zu einem ‚Spiel ohne Grenzen‘ zu avancieren.

Der spezielle Mitspieler

Während ‚Die Rolle des Users‘ Grade der Interaktion unterscheidet, versammelt die Gruppe ‚Der spezielle Mitspieler‘ solche Spiele, in welchen insbesondere Vertreter des Kunstsystems zum Spielball künstlerisch-ironischer Stellungnahmen werden. Auf die Eitelkeit der ganz ‚speziellen Mitspieler‘ setzt **Peter Niemann**, wenn er

echte wie vermeintliche KunstbewegerInnen mit der Veröffentlichung ihrer Portraits in seinem ‚ARTmemory‘ zur Investition in Kunst verführt. Die Sponsoren, einflussreiche Spielfiguren auf dem Spielfeld der Kunst, haben in **Christian Jankowski**s gewitzter Persiflage Spiel mit Sponsorengeld das Nachsehen, da ihre Mittel beim Roulette zur erfolglosen Kapitalvermehrung eingesetzt werden. Die Gesellschaftsspiele Hype! Hit! Hack! Hegemony! **Eva Grubingers** sind ironische Demontagen von Codes und Mythen des Kunst- und Musikbetriebs, des Polittheaters wie der Internetcommunity, die den partizipierenden Mitspieler fordern und erst im Spielvollzug Einsicht und Erkenntnis gewähren.

Christian Jankowski: Spiel mit Sponsorengeld, 1996
Courtesy Galerie Klosterfelde



Selbsterfahrungen/ Spielerreaktionen

Mit der dritten Rubrik ‚Selbsterfahrungen/Spielerreaktionen‘ findet die Kategorie ‚Interaktion‘ ihren Abschluss: Die Künstlergruppe **//////////fur////art entertainment interfaces** thematisiert mit ihrer Spielstation ‚Painstation‘ die Selbsterfahrung im Wettkampf als Herausforderung und speziellen spielerischen Reiz bis an die ‚Schmerzgrenze‘. Die durch ein spezielles technisches Instrumentarium gewährleistete Identifikationsintensität des Users steht im Mittelpunkt der Co-Produktion ‚fluid-arena of identities‘ von **Mathias Fuchs** und **Sylvia Eckermann**. Das Künstlerduo **Beate Geissler**

und **Oliver Sann** dokumentiert in seiner mit Testpersonen durchgeführten Versuchsreihe ‚Shooter‘ den Grad der Immersion bzw. die physischen Reaktionen der Spieler beim Töten im virtuellen Raum. **Andrea Bender** definiert die ‚böse Heiterkeit des Spiels‘ durch eine Typologie möglicher Spielerreaktionen. Und mit ‚Borderland‘ fokussieren **Julien Alma** und **Laurent Hart** letztlich den pathologischen Aspekt der PC-Psychose.

Bewusstwerdungsprozesse über das Erlebte zu ermöglichen, macht artgames zu einer Erlebnisausstellung, in der interessierte Mitspieler adressiert werden.

//////////fur////art entertainment interfaces: Volker Morawe/Tilman Reiff:
PainStation, 2004



Ludwig Forum

für Internationale Kunst

Jülicher Straße 97-109
52070 Aachen
Telefon 0241/1807-104
Di.-So. 12.00-18.00 Uhr
www.ludwigforum.de

Anfahrt

Bus

ab Hauptbahnhof oder Bushof
mit den Linien 1, 11, 16, 21, 46, 52
bis Haltestelle Ludwig Forum

PKW

aus Richtung Düsseldorf/Köln/Lüttich ab
Aachener Kreuz A 544 bis Europaplatz,
Beschilderung folgen; aus Richtung
Maastricht/Antwerpen: A4 bis Abfahrt
Würselen, Krefelder Str. Richtung Zen-
trum, Beschilderung folgen. Parkplätze
vorhanden.

Museumsshop und Restaurant

erwarten gerne Ihren Besuch.

Ausstellung und Katalog wurden
größtenteils gefördert durch:

PETER UND IRENE
LUDWIG STIFTUNG

Lohmann-Hellenthal-Stiftung

 **Dresdner Bank**
Die Beraterbank

Creative Lichtgestaltung Wenzel



Wir danken herzlich
allen Künstlern und Leihgebern

stadt aachen



Kulturpartner

WDR 3

17. Dezember 2005 - 05. März 2006

artgames

Analogien zwischen Kunst und Spiel

Kuratorinnen

Dr. Karina Esmailzadeh
Jutta Scheld

„Modell' Welt

Rob Scholte
Gerwald Rockenschaub
Elisabeth Ensenberger
Flavio Bonetti

Adaption und Modifikation

Stanislaw Drozd
Miguel Angel Rios
Eva Grubinger
Sylvie Fleury

Versuchsordnung/Experiment

Peter Fischli/David Weiss
Marion Strunk
Roman Signer

Maskierung/Rollenspiel

Mariko Mori
Invader
Norbert Bayer
Angel Vergara Santagio

Interaktion: Die Rolle des Users

Atelier Kompakt: Axel Friedrich/
Birgit Brinkmann
Wolfgang Münch/Kiyoshi Furukawa
Margarete Jahrmann/Max Moswitzer

Interaktion: Der spezielle Mitspieler

Peter Niemann
Christian Jankowski
Eva Grubinger

Interaktion: Selbsterfahrungen/ Spielerreaktionen

//////////fur////art entertainment interfaces
Volker Morawe/Tilman Reiff
Mathias Fuchs/Sylvia Eckermann
Beate Geissler/Oliver Sann
Andrea Bender
Julien Alma/Laurent Hart

Katalog

Es erscheint ein Katalog, 96 Seiten, zahl-
reiche Abbildungen, zum Preis von 20 €.