

ab 21.06.2013

ZKM_Gameplay – die Game-Plattform im ZKM Start New Game!

Relaunch der Ausstellung im ZKM | Medienmuseum

ZKM_Gameplay ist die neue Dauerausstellung zum Thema des Computerspiels und experimenteller Spielformen. Die Eröffnung erfolgt im Rahmen des Wissenschaftsfestivals EFFEKTE am 21. Juni 2013. Bereits mit der Eröffnung des ZKM im Jahr 1997 wurden Computerspiele im ZKM | Medienmuseum ausgestellt, da sie einen wesentlichen Teil einer durch Digitalisierung geprägten Lebenswelt repräsentieren. Seitdem haben sich zahlreiche neue künstlerische, experimentelle, medienreflexive und auch ‚ernste‘ Spielformen entwickelt. Die kulturellen Einflüsse und wirtschaftliche Kraft der Games sind heute enorm groß. Dies macht die Games zu einem wichtigen Gegenstand für das ZKM.

ZKM_Gameplay erstreckt sich über das gesamte 2. Obergeschoss des Medienmuseums. Es sind abwechslungsreiche Exponate ausgestellt: einen großen Bereich nehmen Kunstwerke der Game Art ein. Dabei handelt es sich einerseits um Kunst, die Computerspiele zum Thema hat. Zum anderen sind damit auch Computerspiele gemeint, die von KünstlerInnen gestaltet worden sind. Hinzu kommen Computer- und Videospiele, die die gesamte Bandbreite des Mediums abbilden und im Medienmuseum erfahrbar machen.

Ein Hauptaugenmerk liegt auf Independent Games und Serious Games; Positionen die sich etwa durch eine besonders kreative Spielidee, einen interessanten experimentellen Anspruch, große kulturelle Wirkmacht oder ein besonderes Bewusstsein der eigenen Mittel und Ausdrucksformen auszeichnen. Adventures wie Jakub Dvorskýs "Botanicula" oder Krystian Majewskis "Trauma", Jump 'n' Runs wie Jonathan Blows "Braid" oder Rennspiele wie Mario von Rickenbachs "Krautscape" bilden die vielfältigen Facetten von Computer- und Videospiele ab. In "Journey" erkundet man mit einem Mitspieler eine geheimnisvolle Wüstenlandschaft und in "Shadow of the Colossus" kämpft man gegen haushohe Riesen. Klassiker wie "Pong", "Pac-Man" oder "Super Mario World" bilden nach wie vor die Ahnengalerie dieser Präsentation.

Besondere Highlights der Ausstellung sind u.a. das Game "The Night Journey" des international bekannten Medienkünstlers Bill Viola. In "The Night Journey" übersetzt der Künstler die vom ihm über Jahre entwickelte und verfeinerte Videoästhetik in die interaktive Form eines Computerspiels.

Feng Mengbo aus China ist mit seiner spektakulären Arbeit "Long March: Restart" vertreten, die schon im MoMA PS1 ausgestellt worden ist. Das Kunstwerk besteht aus einer 16 Meter langen Projektion, auf der sich ein vom Künstler gestaltetes Game entfaltet. Feng Mengbo ist der erste Künstler überhaupt, der ein Computerspiel auf der Documenta 2002 ausstellen konnte.

Die Künstlerin Mary Flanagan zeigt das Werk "[giantJoystick]": die drei Meter hohe Skulptur besteht aus einem funktionsfähigen Joystick, mit dem sich mit vereinten Kräften Retro Games aus der Atari-Ära steuern

Presseinformation

Mai 2013

**ZKM_Gameplay – die Game-Plattform im ZKM
Start New Game!**
Relaunch der Ausstellung

Ort
ZKM | Medienmuseum, 2. OG

Pressekonferenz
Do, 20.06.2013, 11 Uhr

Eröffnung
Fr, 21.06.2013, ab 15 Uhr
Eröffnungsreden: 18 Uhr

Dauer
ab 21.06.2013

Pressekontakt
Dominika Szope
Leitung Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Constanze Heidt
Mitarbeit Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

lassen.

Das Künstlerpaar Jodi präsentiert ungegenständliche Games. Jodi (Joan Heemskerk und Dirk Paesmans) haben brutale Ego-Shooter in abstrakte Formen überführt und machen auf diese Weise deren Funktionsweise sichtbar.

Die Altersfreigaben der Spiele in ZKM_Gameplay reichen von 0 bis 12 Jahren. Die meisten Spiele sind gut für Kinder geeignet; sprechen aber in gleichem Maße auch Erwachsene an.

Das Game "Heavy Rain" ist ab 16 empfohlen. Es handelt sich dabei um ein Adventure, in dem sich die SpielerInnen in einem interaktivem Thriller mit Film Noir-Elementen auf die Suche nach einem entführten Jungen machen. Das Spiel "Limbo" ist ein von der Kritik umjubeltes Jump'n'Run in düsterem Comicstil und ebenfalls ab 16 empfohlen. Als kritischen Kommentar auf Gewalt im Computerspiel zeigt die Künstlergruppe "and-or" aus der Schweiz das Spiel "Laichenberg". In konventionellen Ego-Shootern ist es üblich, dass eine abgeschossene Figur wie von Geisterhand aus dem Spiel verschwindet. Das Schweizer Kunstprojekt kritisiert die Brutalität vieler Computerspiele, indem eben dies nicht geschieht: In "Laichenberg" verschwinden die abgeschossenen Figuren nicht und beginnen daher nach und nach das Spielfeld zu verstopfen, so dass das Game einen Infarkt erleidet.

Kuratoren: Stephan Schwingeler und Bernhard Serexhe

Rahmenprogramm zur Ausstellung

Do, 20. Juni 2013, 16 Uhr, Raum 323 (Entropia / HfG)

Feng Mengbo „Long March: Restart“

Vortrag in englischer Sprache im Rahmen einer Kooperation zwischen dem ZKM | Karlsruhe und der Hochschule für Gestaltung (HfG) Karlsruhe Vortragsreihe zu Medienkunst in Asien

Der chinesische Künstler Feng Mengbo ist aus Peking zu Gast am ZKM und an der HfG. In einem Vortrag wird er über seine Kunst sprechen. Feng Mengbo ist mit einer Installation in der am 21. Juni neu eröffnenden Game-Plattform „ZKM_Gameplay“ vertreten. Die im ZKM präsentierte spektakuläre Arbeit „Long March: Restart“ besteht aus einer 16 Meter frei in der Luft schwebenden Projektion. Die Arbeit war zuvor im MoMA PS1 zu sehen.

Das Werk ist ästhetisch angelehnt an zweidimensionale Computerspiele der 16-Bit-Ära. In Feng Mengbos Computerspiel vermischt sich die Symbolwelt kommunistischer Propaganda mit Versatzstücken der westlichen Konsumwelt sowie Asien-Stereotypen in Computerspielen wie bspw. *Street Fighter II*.

Die über kabellose Controller spielbare Installation verfügt über eine 16 Meter lange Projektionsfläche, die das Spielgeschehen in extrem querrrechteckigem Format zur Anschauung bringt. So persifliert die dezidiert politische Arbeit in Form und Inhalt den Heldenmythos des „Langen Marschs“ der kommunistischen Partei in den Jahren 1934 und 35.

Seit den 1990er-Jahren ist zu beobachten, dass sich KünstlerInnen Computerspielen zuwenden. Der chinesische Künstler Feng Mengbo ist einer der Pioniere dieser neuen, künstlerischen Tendenz. Im Jahr 2002 kam hierbei durch Feng Mengbo erstmals ein internationales Publikum mit künstlerischen Computerspielmodifikationen in Berührung. Der Künstler selbst stellte seine Arbeit Q4U (2000/02) auf der Documenta11 in Kassel aus.