

METROPOLIS M

Special: GAMES

Michael Portnoy
Harun Farocki
Art & Fashion:
Alexander van Slobbe
Germaine Kruij
Indonesië
Morality in
Witte de With
Curated:
Marianne Vierø

Nu met gratis
SPELLENBOEKJE

NL/EN



Hedendaagse kunst /
Contemporary Art
N° 5-2009 oktober/
november € 9,95

KLEINE GESCHIE- DENIS VAN KUNST EN SPEL

Al sinds honderd jaar grijpen kunstenaars naar spel en spelvormen bij de productie van hun kunst. In dit overzicht enkele bijzondere voorbeelden van meester-schaker en kunstenaar Marcel Duchamp tot aan jonge gameontwerpers uit Utrecht.

Marcel Duchamp achter het schaakbord

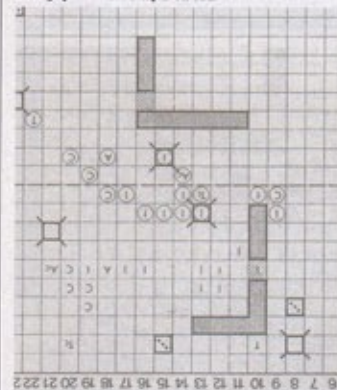


MARCEL DUCHAMP SCHAAKSPEL

Marcel Duchamp (1887) was al vanaf zijn vijftiende aan het schilderen in de tuin van zijn ouderlijk huis. Tegelijk met zijn liefde voor de kunst groeide zijn liefde voor het schaken. Schaken betekende alles voor Duchamp, meer dan de kunst, waar hij zoals bekend een speelse, ironische afstand toe had. Hij hield van het conceptuele karakter van het schaakspel en van de doelloosheid ervan. Hij had er ook veel aanleg voor, en kon de noodzakelijke uren bestudering van complexe partijen met gemak opbrengen. Tien jaar lang stopte hij volledig met het maken van kunst, om zich geheel te richten op het schaken. Hij speelde in het Franse kampioenschap in 1925 en was bijna schaakkampioen geworden, ware het niet dat hij blunderde in een beslissende partij en

uiteindelijk slechts zesde werd. In veel kunst-historische studies wordt een poging gedaan aan te tonen hoezeer Duchamps mentaliteit als schaker verknoopt is met zijn kunst, met name in *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even* (1915-1923), dat, zo vinden sommigen, als kunstwerk het schaakspel het meest benadert. Zelf was hij er vrij duidelijk over: 'Niet alle kunstenaars zijn schaakspelers, ben ik tot de conclusie gekomen, maar alle schaakspelers zijn wel kunstenaars.'

Kriegspiel van Guy Debord



Kriegspiel van de Radical Software Group

GUY DEBORD KRIEGSPIEL

In 1978 ontwierp Guy Debord (1931-1994), de grondlegger van de Internationale Situationisten, een door spel en poëzie geïnspireerde revolutionaire beweging uit de jaren zestig, een bordspel getiteld *Kriegspiel*. Debord bedacht het spel toen hij rond de twintig was. Later grapt hij erover: 'De verrassingen die dit *Kriegspiel* biedt zijn onuitputtelijk, ik ben bang dat dit misschien wel mijn enige werk is dat achteraf als waardevol erkend zal worden.' Debord had geen kennis van oorlogsstrategie, maar de principes van het spel waren wel geïnspireerd op zijn fascinatie voor Carl von Clausewitz, een Pruisische generaal die tegen Napoleon vocht. Debord wilde de mensheid terugbrengen tot de proporties van het spelbord. Volgens hem was in zijn spel de dialectiek van alle menselijke conflict vervat. Bijna dertig jaar later blies Alexander Galloway en zijn Radical Software Group (een groep computerkunstenaars) dit vrijwel vergeten spel nieuw leven in. Ze vertaalden de spelregels uit het Frans naar Javascript en brachten het uit als online computer-game. Volgens Galloway is het geen toeval dat de machines die we gebruiken om te werken ook onze spellen bevatten. De relatie tussen hedendaagse games en de netwerkeconomie gaat veel verder dan we denken. Realiteit en spel kunnen griezelig echt in elkaar opgaan.

Het computerspel
Kriegspiel is te vinden
op: <http://r-s-g.org/>

George Maciunas. Ayo's Finger Box. 1964



FLUXUS

Fluxus is een kunstbeweging begonnen in 1961 in New York op initiatief van George Maciunas, die haar glorieus beleefde in de jaren zestig en zeventig. De mentaliteit is verwant aan dada, in de zin dat ze zich tegen het establishment keerde met een anarchistisch getoonzet sociaal-politiek activisme. Gevonden gedichten, *mail art*, collages; bij Fluxus was men dol op alledaagse dingen en handelingen die met een kwinkslag de weg naar de kunstwereld vonden. Toeval werd tot een beslissend criterium verklaard en spel speelde een centrale rol in de kunstproductie bij Fluxus. Het bood een manier om het intellectualisme en de serieusheid van gangbare kunst te omzeilen. Maar winnen was er niet echt bij in de spelletjes van Fluxus. Hoe schak te spelen op een backgammon bord? Hoe te kaarten met een kaartspel dat bestaat uit 52 jokers? Of hoe een fietsrace te winnen waarvan het doel is om als laatste over de streep te komen? Fluxus-kunstenaars maakten kleine doosjes met spelkaarten en andere bewerkte spelmaterialen, die in oplage werden verkocht. De spelletjes werden ook in groepsverband gespeeld op de fameuze Fluxfests. Op zo'n Fluxfest, gehouden in Douglass College in New Brunswick, New Jersey, in februari 1970, werd er voetbal gespeeld op stelten en tafeltennis op een tafel vol vallen en hindernissen. Zo simpel als het allemaal leek, zo ingewikkeld was het spelverloop. Uiteindelijk

gaan alle spelletjes van Fluxus over sociale ordes en regels in de samenleving en de kunst.

Meschac Gaba, *Salle de jeux*, 1999, courtesy SMAK, Gent, foto's Dirk Pauwels



**MESCHAC GABA
GAME ROOM**

Meschac Gaba lanceerde in 1997 zijn *Museum voor Hedendaagse Afrikaanse Kunst*. Het was bedoeld als een ironische manier om een alternatief te bieden voor de koloniale context waarin westerse musea vaak Afrikaanse kunst presenteren. Zijn museum kreeg gestalte door voor elke presentatie in een kunstinstituut een nieuwe 'zaal' van zijn museum te ontwerpen. Dat spel daarbij een integraal onderdeel van zijn werk uitmaakt, blijkt ondermeer uit de *Game Room* (1999-2000), die hij ontwierp voor het SMAK in Gent. De *Game Room* (en het complete *Museum voor Hedendaagse Afrikaanse Kunst*) is nu bijna tien jaar na dato opnieuw te bewonderen in de Kunsthalle Fridericianum. Men kan er *Jeu d'échec* spelen, een groot schaakspel waarbij 'het dol-larteam' het tegen 'het

euroland' moet opnemen. En natuurlijk, voor wie het zich nog kan herinneren, de 'Tafel-puzzles': speeltafels met een blad als een vierkante schuifpuzzel, waar de speler kan proberen zes Afrikaanse nationale vlaggen te reconstrueren. Twee jaar na de eerste *Game Room* ontwierp Gaba in het kader van de presentatie in Palais de Tokyo Salon (2002) een internetversie van het Afrikaanse spel Awélé. In dit internetspel Adji zijn de traditionele spelstukken vervangen door munten op een spelbord met twee rijen van zes gaten. Het spel is te spelen tegen Gaba zelf of een spelcomputer, en wie wint krijgt 10.000 francs ...

- *Meschac Gaba, Museum of Contemporary Art & More Kunsthalle Fridericianum* 29 augustus t/m 15 november 2009

Adji is te spelen op www.imal.org/gaba/



Carsten Höller, *Test Site*, 2006, installatie in de Turbine Hall, Tate Modern, Londen

**CARSTEN HÖLLER
GLIJBAAAN**

In 1995 lanceerde curator en criticus Nicolas Bourriaud de term 'relational aesthetics', waarmee hij een opkomende generatie kunstenaars beschreef uit zijn eigen nabije omgeving, die experimenteerden met nieuwe vormen van publieksparticipatie. Een van de belangrijkste kunstenaars van de relational aesthetics was de uit Duitsland afkomstige en momenteel in Stockholm wonende Carsten Höller. Höller, die van oorsprong een wetenschappelijke achtergrond had (hij was bioloog), maakt interactieve installaties en apparaten. Het meest bekend zijn de diverse glijbanen die hij in verschillende musea en galerieën installeerde, maar wat te denken van *Upside Down Goggles* (1994 / 2001), brillen die de wereld van de toeschouwer letterlijk op zijn kop zet en *Flying Machine* (1996), een apparaat dat de toeschouwer de lucht in tilt en rond laat draaien? Hoewel de experimenten van Höller op het eerste gezicht lichtzinnig lijken, welke functie zijn apparaten en objecten uiteindelijk dienen is immers

allerminst duidelijk, dragen ze voor hem wel degelijk de potentie in zich om nieuwe ervaringen op te roepen. Zoals Höller het zelf noemt: het creëren van een 'voluptuous panic upon an otherwise lucid mind.' Het gaat Höller er niet alleen om de gevestigde museale wereld te ontwrichten: zijn installaties gaan uiteindelijk terug op de al door Dada en Fluxus-kunstenaars beproefde potentie van het spel om nieuwe gedachten en associaties uit te lokken.

- *Carsten Höller Museum Boijmans van Beuningen, Rotterdam* 30 januari t/m 25 april 2010

Ricardo Basbaum, *Would you like to participate in an artistic experience?*, 1994-2007, foto's Ricardo Basbaum



**RICARDO
BASBAUM**

Ricardo Basbaum (1961) werd in 2007 wereldberoemd met zijn voor *documenta 12* uitgevoerde project *Would you like to participate in an aesthetic experience?*, waarin hij mensen uitnodigde te filmen wat ze deden met een door hem over de wereld gestuurd object - een soort dienblad met een gat in het midden. In Witte de With installeerde hij een jaar geleden een soort hindernisbaan waarlangs de bezoekers zich met enige moeite door de tentoonstelling

konden verplaatsen. Voor Casco ontwikkelde hij ruim een jaar geleden een reeks speelse evenementen, als een *zombie walk* en een hoorspel, die zich voltrokken op een aantal, via een diagram vastgestelde locaties in de stad. Misschien is het geen spel in letterlijke zin, maar zijn speelse, interactieve praktijk past bij een generatie Braziliaanse kunstenaars die zich op een nieuwe manier probeert te verhouden tot de sociale interfaces, die de beroemde kunstenaars Hélio Oiticica en Lygia Clark enkele decennia geleden ontwikkelden. In *METROPOLIS M* No. 3, 2009 stond een portret met Carla Zaccagnini, een vertegenwoordiger van een nog jongere generatie, die ook veel met spelvormen werkt, zij het dat haar werk niet enkel interactie stimuleert, maar ook becomecommentarieert en soms zelfs blokkeert, in een poging het oordeel te kantelen.

Cory Arcangel, *Super Mario Clouds v2k3*, 2002, courtesy Teamgallery, New York



**CORY
ARCANGEL**

Wie het werk van Cory Arcangel - die behalve digitaal kunstenaar ook performer, muzikant, programmeur en stand-upcomedian is - wil leren kennen,

ontkomt er niet aan zijn website of eigen YouTube Channel te bezoeken. Daar is onder meer de video *Drei Klavierstücke, op. 11* (2009) te vinden. Arcangel monteerde homevideo's van katten die over een piano lopen tot Schönbergs atonale muziekstuk *Drei Klavierstücke, op. 11*. Hij plukte de beelden van internet en gaf elke noot een videofragment. Arcangel werd bekend met zijn modificaties van bestaande computerspellen. Zo hackte hij bijvoorbeeld de Nintendo game 'Super Mario Brothers', op zo'n manier dat alleen de helder, blauwe lucht met langzaam voorbij trekkende wolken overbleef. In *Japanese Driving Game* (2004) verwijst hij naar de horizontale weergave van de ruimte die uniek was voor videogames uit de jaren tachtig. *I Shot Andy Warhol* (2002) is een schietspel met lichtpistool uit 1984, waarin Arcangel iconische persoonlijkheden als Andy Warhol en paus Johannes Paulus II invoegde om op te schieten. In later werk refereert hij niet meer letterlijk naar de gamecultuur uit de jaren tachtig en negentig, maar maakt hij evenzeer gebruik van mechanismen als 'amateurisme', toe-eigening, humor en het isoleren en manipuleren van populaire beelden. Spelstrategieën die we kennen van eerdere generaties kunstenaars, maar die in ons huidige web 2.0 tijdperk een nieuwe invulling krijgt. Voor *Structural Film* (2007) past Arcangel het iMovie-filter 'aged film' toe op een leeg beeld. Het filter imiteert op digitale

wijze stof en krassen van een versleten film. Dit filmpje zette de kunstenaar vervolgens op 16mm celluloid, waarmee het werk een hedendaagse pastiche op Nam June Paiks avantgardistische *Zen for Film* vormt.

www.beigerecords.com/cory/

- *Cory Arcangel Depreciated Nederlands Instituut voor Mediakunst, Amsterdam* 19 augustus t/m 14 november

Monobanda, kleiresearch voor *Mimicry*, 2009, foto Simon van der Linden



Monobanda, *Interactief schilderij*, 2008, foto Niki Smit

**UTRECHT, HOOFD-
STAD VAN ARTIS-
TIEKE COMPUTER
GAMES**

Is het spel in de kunst vaak een vorm van sociaal commentaar, soms zelfs een politieke interventie als bij de Internationale Situationisten, tegenwoordig is het ook een industrie. Het economisch belang van de computergames-industrie groeit met de dag. Er zijn kunstenaars die reageren

op deze economische boom van het computerspel met nadrukkelijke 'old school'-bordspellen, maar velen zijn ook juist volop bezig er een artistieke draai aan te geven. Utrecht wil graag groot worden in het computerspel, en stimuleert via de stichting Dutch Game Garden de vestiging van ontwerp bureaus, rondom de op het computerspel georiënteerde opleidingen aan de Hogeschool voor de Kunsten (Design for Virtual Theatre and Games) en de universiteit (Center for Advanced Gaming and Simulation, Department of Information and Computing Sciences, RU). Landelijke bekendheid kreeg onlangs het Utrechtse ontwerp bureau Monobanda, dankzij de toekenning van een van de eerste artistieke computerspelsubsidies van het Fonds BKVB, voor de spelen *Bohm* en *Mimicry*. In *Bohm* bestuurt de speler een boom, maar lijkt in eerste instantie geen invloed te hebben op het groeiproces. Wanneer de speler enig geduld opbrengt, blijkt er van alles mogelijk te zijn. *Bohm* reageert op een interessante manier op het principe van meer conventionele games, waarin doorgaans een grote snelheid van handelen is vereist. *Mimicry* is een plan voor een *multi-user sandbox-game*. De spelers wanen zich op een schoolplein waar zij met behulp van de aanwezige elementen zelf spellen kunnen bedenken. In deze experimentele game bestaan geen regels en bepalen de spelers zelf hun doel. Spelenderwijs ontdekken ze tot wat voor absurde dingen voorwerpen in staat zijn.

www.monobanda.nl
www.dutchgamegarden.nl



Monobanda, *Interactief schilderij*, 2008, foto Niki Smit



Cory Arcangel, *Drei Klavierstücke, op. 11*, 2009, courtesy Teamgallery, New York