

Patrick Blümel

Computerspiele und Virtual Reality im Max Ernst Museum Brühl des LVR



Das Max Ernst Museum Brühl des LVR zeigte vom 21.2. bis 22.5.2016 die Ausstellung „M.C. Escher“. Die Ausstellung ermöglichte mit Grafiken aus allen Schaffens-perioden neue Einblicke in M.C. Eschers Werk, das von Inspirationen aus den unterschiedlichsten Bereichen und von seinen Reisen nach Spanien und Italien geprägt war.

Im Rahmen der Präsentation wurde ein gesonderter Bereich mit Computerspielen entwickelt, der demonstrieren sollte, dass auch mehr als 50 Jahre nach Lithografien wie „Relativität“ (1953) oder „Wasserfall“ (1961) M.C. Eschers perspektivische Unmöglichkeiten und optische Täuschungen am Puls der Zeit sind. So ist der niederländische Grafiker seit den 1970er Jahren zu einer populären Ikone avanciert. Seine Illusionen zieren Album-Covers oder nehmen regelmäßig Einzug in Hollywood- und Fantasy-Filme wie „Labyrinth“ (1986) oder „Inception“ (2010).

Auch in der Computerspiele-Industrie wurden seine Ideen spätestens seit den 1980er Jahren immer wieder aufgegriffen und gezielt für Spielprinzipien adaptiert, so etwa in „Ant Attack“ (1983). Sie zeigen Wege auf, wie im späten 20. und frühen 21. Jahrhundert unlogische Orte und Objekte à la Escher am Bildschirm aktiv erlebbar werden können.

Der Epilog „Escher 2.0“ verdeutlichte den Einfluss M.C. Eschers auf die digitale Unterhaltungsbranche anhand erfolgreicher Computerspiele aus den letzten Jahren. Gleichzeitig zeigte dieser Ausstellungsteil das künstlerische Potenzial der digitalen Welt und beantwortete die Frage, was passieren würde, wenn wir in eine Zeichnung Eschers eintauchen könnten. Parallel dazu konnten in einem zusammen mit dem Cologne Game Lab der TH Köln entwickelten und von Samsung geförderten Virtual Reality-Projekt seine Prinzipien der optischen Täuschung in einer virtuellen 360°-Umgebung erlebt werden. Hierfür wurden mit drei studentischen Entwicklerteams drei VR-Spiele entwickelt, die die Besucherinnen und Besucher mit der Samsung Gear VR erkunden konnten.

Seit einem der ersten, 1958 von dem amerikanischen Physiker William Higinbotham entwickelten Computerspiel „Tennis for Two“ finden Ästhetik und Standards der Computerspiele immer rasanter Einzug in unser kollektives Gedächtnis. Ikonen wie „Pac-Man“, „Mario“ oder „Pong“, aber auch Spielformen wie der Ego-Shooter oder virtuelle Welten, die online mit einem Avatar bevölkert werden können, sind Teil unseres Alltags, prägen unsere Kultur und beeinflussen unsere Gesellschaft ebenso wie andere Massenmedien. Parallel dazu wird die Bildsprache des Computerspiels häufig im Design sowie in der bildenden Kunst verarbeitet. Eines der prominentesten Beispiele hierfür ist Bill Violas „The Night Journey“ (2010).

Insbesondere durch den Einzug von Computerspielen und digitaler Kunst in renommierte Kunstinstitutionen findet in den letzten Jahren zunehmend ein Umbruch in der Akzeptanz digitaler Spiele statt. 2012 hat das New Yorker Museum of Modern Art seine Sammlung um 14 Computerspiele erweitert. Dabei entsprechen die

Kriterien, nach denen die Spiele „Tetris“ (1984), „Myst“ (1994) oder »Die Sims« (2000) ausgewählt wurden, größtenteils klassischen kunsttheoretischen Kriterien wie „Visuelle Qualität“ oder „Ästhetik“ und untermauern ihren Stellenwert als digitale Kunstwerke.

Ihre „gesellschaftliche Relevanz“ wird an wissenschaftlichen Instituten wie dem Cologne Game Lab erforscht. So vermögen etwa „Serious Games“, die nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung dienen, die oftmals vorhandene Lücke zwischen Bildung und der Anwendung von Wissen zu schließen.

Das Computerspiel lässt sich, ähnlich wie ein Gesamtkunstwerk, visuell, akustisch und, mittels eines Interfaces, auch physisch erfahren. Dabei ermöglicht insbesondere die ihm innewohnende Interaktivität und Tendenz zur Offenheit eine tiefe und aktive Integration des Rezipienten und schafft darüber hinaus im Kontext der Ausstellung im Max Ernst Museum neue Blickwinkel auf das Werk von M.C. Escher.

In der Ausstellung „Jaume Plensa – Die innere Sicht“ bot das Max Ernst Museum den Besucherinnen und Besuchern die Möglichkeit, das VR-Malprogramm „Tilt Brush“ zu nutzen. So konnten sie ihre Eindrücke und Inspirationen nach dem Besuch der Ausstellung selbst Ausdruck verschaffen. Ausgerüstet mit einer VR-Brille und zwei Controllern, die wie Pinsel fungierten, malten die Museumsgäste im virtuellen Raum. Die dabei entstandenen dreidimensionalen, begehbaren Kunstwerke machten die eigene Skizze auf neuartige Weise erfahrbar und verbanden die beiden Medien Zeichnung und Skulptur.

Patrick Blümel

geb. 1979.

2000 – 2009: Studium der Kunstgeschichte an der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn.

2011 – 2013: Wissenschaftliches Volontariat im Max Ernst Museum Brühl des LVR.

2014 – 2016: Kuratorische Assistenz im Max Ernst Museum Brühl des LVR.

Seit 2017 wissenschaftlicher Mitarbeiter im Max Ernst Museum Brühl des LVR.

Dieser Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2017 am 15./16. Mai 2017 im Zoologischen Forschungsmuseums Alexander Koenig, Bonn.

Die MAI-Tagung 2017 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Regionale Kulturarbeit / Museumsberatung, des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums sowie des Zoologischen Forschungsmuseums Alexander Koenig.

Weitere Informationen unter:

www.mai-tagung.de



Anmeldung für den
Newsletter:

www.mai-tagung.de/MAI-Ling

