

“SPACE INVADERS”

11. NOVEMBER 2011 - 29. FEBRUAR 2012

Forestil dig, at Nikolaj Kunsthall er et computerspil, og det er dig, som er hovedpersonen. Folderen, som du nu har i hånden, er dit kort, som du skal bruge til at navigere rundt. Hvor er du? Vend dig om, og kig rundt på de andre 'karakterer', som omgiver dig - hvad mon deres missioner er, og hvad mon de gerne vil afdække og have svar på? Hvad er det for et rum, du befinder dig i? Se dig om, og læg mærke til, hvad der tiltrækker din interesse. Hvem får du lyst til at gå hen til, og hvor mon der gemmer sig noget for dig at opklare og undersøge? Udstillingen Space Invaders undersøger grænsen mellem digitale rum i computerspil og rum i virkelighedens verden. Udstillingens kunstværker bruger alle spil som udgangspunkt for en fortolkning af vores kreative og kommercielle visuelle kultur, hvor grænserne for hvad der kan lade sig gøre hele tiden skubbes.

Computerspilmiljøer har udviklet sig mod en stigende grad af realisme, hvor spillere har fået frihed til at opdagde og udforske noget, der ser ud og føles som den virkelige verden. Spilleren kan ikke længere nøjes med at stige i "levels", men er i dag selv med til at skabe miljøer og karakterer, der lever og dør. Ved at gå på opdagelse i både spillets og virkelighedens rum kan udstillingen hjælpe os med at forstå den komplekse betydning af computerspilmiljøer og den rolle, spil spiller i samtidens kulturer.

Space Invaders er en gruppeudstilling med både internationale og danske samtidskunstnere. Kunstnerne viser på hver deres måde, hvordan dimensioner af computerspil breder sig videre ud i kulturen og ind i menneskers sprog, livsførelse og identitet. Overgange mellem oplevelser og erfaringer af fysiske rum og rumillusioner i virtuelle computerspilsuniverser er i mange af værkerne et centralt tema.

Hvordan oplever og sanser vi rum, når de to verdener bevæger sig ind over hinanden? Når spil handler om virkelighedens gader, bander, politiske konflikter og krige eller repræsenterer og simulerer populærkulturelle fænomener og miljøer, slang, mode, musik m.m.? Udstillingens kunstværker spørger, hvad der sker med den måde, vi oplever vores egen virkelighed på, når computerspil i højere og højere grad kommer til at ligne den fysiske verden.

I en række af udstillingens værker har kunstnerne 'oversat' og udviklet formelle elementer fra forskellige computerspil som fx det grafiske/æstetiske udtryk, de rumlige og tekniske virkemidler og bevægelsesmønstre, og givet dem nye betydninger og funktioner. Fx kan spillet Tetris, det populære russiske computerspil fra midten af 80'erne, opleves i Nikolajs tårn. I Tetris falder brikker ned over skærmen, og spilleren skal placere og vende dem, så de passer til de tomme felter og tilsammen skaber et tæt og lukket felt med en horisontal linie. I kunstneren Michael Johanssons værk "Tetris" (2011) er hverdagsgenstande fra selve kunsthallen blevet brugt til at bygge et helt fysisk Tetrispuslespil i et hulrum i bygningen.

I udstillingens interaktive spilområde får du mulighed for selv at prøve nogle af de spil, som har inspireret kunstnerne, der alle, på hver deres måde, udforsker de rumlige dimensioner. Her kan du fx teste det legendariske spil Space Invaders, ét af de første skydespil fra slutningen af 70'erne, som udstillingens titel refererer til.

“Da jeg første gang kom til Los Angeles, var det en meget underlig oplevelse. For jeg var sikker på, jeg havde været der før. Jeg kendte perspektiverne i byen, og jeg genkendte vejkrøds og gadernes placering i forhold til hinanden. Så slog det mig, at det er fordi, jeg har spillet computerspillet Grand Theft Auto, som foregår i Los Angeles. Jeg havde faktisk været her før, for jeg havde oplevet byen gennem min spilkaracters øjne”.

LOUISE, 26 ÅR.

KUNSTHALLENS RUM

Udstillingens tematik kredser altså om, hvordan forskellige rum og overgange imellem rum påvirker den måde, vi opfatter og sanser noget på. Når du besøger Nikolaj Kunsthall, vil din oplevelse af kunsten således også tage form af den kirkebygning, som kunsthallen bor i. Bygningen er fysisk set stadig en kirke, men den fungerer ikke som sådan. I 30 år har huset været ramme om skiftende udstillinger af samtidskunst i de to store gallerier i stueetagen og på første etage. Kunsthallen er altså ikke bygget til sit formål, men lever med en historisk kulturarv som kirke, der danner baggrund for alle aktiviteter og udstillinger. Samtidskunsten er ikke defineret som religiøs kunst, som kunsten var det i middelalderen, hvor kirken blev bygget. Kirkens rum og kunstens rum spiller nogen gange positivt sammen og uddyber hinanden, andre gange kæmper kunsten med den religiøse historie i huset.

Tænk over, hvordan kirkens rum, det høje tårn, den lange trappe, de store tunge jerndøre og selve skibet med det hvælvede loft påvirker den måde, du agerer i rummet. Det er både kirkens rum og kunstens rum på samme tid. Hvordan oplever du denne sammenhæng eller modsætning?

Hvor i bygningen oplever du rummet og bygningen som kirke stærkest, og hvordan påvirker de to forskellige rumligheder den måde, du oplever kunstværkerne på?

“Min bror og jeg spillede på et tidspunkt rigtig meget et spil, som hedder Sniper Assassin (Snigmorder), hvor man kravler rundt på bygninger og leder, og computerspillet kom til at fylde utrolig meget i mine hverdagstanker. Når jeg gik rundt på gaderne i virkeligheden, kom jeg tit til tænke på, hvilke muligheder der ville være, hvis det var i spillet”.

BENJAMIN, 17 ÅR.

HVAD ER ET RUM?

DET ER DER MANGE OG FORSKELLIGE SVAR PÅ, OG SVARET AFHÆNGER AF, HVEM MAN SPØRGER.

En fysiker, en filosof, en psykolog, en lærer og en arkitekt vil fx have hver deres forskellige meninger om, hvad der skal til for at skabe et godt rum. På samme måde er de egenskaber, der definerer et privat rum, forskellige fra det offentlige rum. Også din sociale situation, altså om du er alene eller sammen med andre, og hvem det er, betyder noget for, hvad der definerer rummet omkring dig. Endelig kan rum ikke begrænses til det, der er håndgribeligt omkring os, men har jo altid eksisteret som fiktion i kunst og film og i vores drømme og fantasi og siden virtual reality i fx computerspil altså også som tilsyneladende rum i en tilsyneladende virkelighed.

DET FYSISKE RUM

I fysikken er rummet den tredje dimension i verden, hvor linien er den første og fladen den anden dimension. Rummet er altså den dimension, der giver linie og flade fylde og gør dem håndgribelige - det er rummet, vi sanser og oplever igennem. Men vores erfaringer og sanseindtryk er samtidig bestemt af tiden. Du er jo altid et sted, og dine oplevelser sker altid med tiden som ledsager, i korte eller lange forløb, men altid udstrakt over et stykke tid. Derfor taler man om tiden som den fjerde dimension af rummet, for uden den kan du ikke erfare rummet. Men tiden er relativ, det vil sige, at opfattelsen af, hvor hurtigt eller langsomt tiden går, er betinget af den hastighed, du bevæger dig med i forhold til dine omgivelser. Den berømte fysiker Albert Einstein (1879 – 1955) udviklede en teori, relativitetsteorien, for netop at beskrive dette fænomen. Fysikerne taler om rumtid, når de skal forklare, hvordan vi erfarer rum. Når du ser på et todimensionelt billede, søger dine øjne rundt på fladen og standser udvalgte steder. Alle disse blikke danner tilsammen et tidsforløb. Nogen gange kan du aflæse og orientere dig i et rum på et splitsekund, andre gange tager det minutter, måske ligefrem timer, at blive klar over, hvordan fx et landskab hænger sammen og skal forstås - du må helt frem til foden af bjerget for at forstå, hvor højt det faktisk er.

Tænk over, hvordan du oplever tid og rum som forbundne i Nikolaj Kunsthall.

DET FILOSOFISKE RUM

Rummet hører i filosofien, ligesom i fysikken, sammen med tiden, men for

filosofferne er sproget også en væsentlig forudsætning for at forstå rummet, fordi det er gennem sproget, vi tænker og erkender. De tre kategorier rum, tid og sprog kan således ikke tænkes bort fra den menneskelige erfaring og hele væremåde. Spørgsmålet er altså ikke, om vi oplever og erfarer via rum og tid og sprog, men hvordan vi erfarer rummet, tiden og sproget. Og det er der ikke noget entydigt svar på. Et menneskes oplevelser og erfaringer er altså nok bestemt af de generelle kategorier tid, rum og sprog, men de vil desuden altid afhænge af de mere eller mindre tilfældige og specifikke forhold, der kendetegner et sted og en tid, og det er det samme som at sige, at vores oplevelser og erfaringer er en konstruktion, altså noget vi selv skaber og konstruerer. Den tyske filosof Immanuel Kant (1724 – 1804) drog en meget radikal konsekvens af denne viden, ved at sige at fornuft og moral er løsrivet fra religionen og dermed ikke noget. Gud har skabt, og det var et ret provokerende udsagn i en tid, hvor kirken endnu udvalgte steder. Alle disse blikke danner tilsammen et tidsforløb. Nogen gange kan du aflæse og orientere dig i et rum på et splitsekund, andre gange tager det minutter, måske ligefrem timer, at blive klar over, hvordan fx et landskab hænger sammen og skal forstås - du må helt frem til foden af bjerget for at forstå, hvor højt det faktisk er.

Hvilke underbevidste følelser tror du, Nikolajs rum og værkerne i Space Invaders sætter i spil?

Hvordan giver dit overjeg sig til kende i Nikolajs rum og i forhold til værkerne i Space Invaders?

LÆRINGSRUMMET

Et læringsrum er betegnelsen for det miljø, hvor læring finder sted, det er altså de miljøer, vi lærer i. Som barn er familien et vigtigt læringsrum og skolen ligeså, som voksen er ens arbejdsplads et vigtigt læringsrum og igennem hele livet kan naturen og kulturens steder, et museum fx, være vigtige læringsrum for mennesker. Læringsrum kan også være virtuelle, altså fx tage form som et computerspil, men når man er interesseret i at undersøge et læringsrum, vil man altid også lægge vægt på det, der er uden om spillet, det vil sige dig, dine forudsætninger, den stol du sidder i og de mennesker, du evt. er sammen med.

Hvordan oplever du Nikolaj Kunsthall som et sted at lære?

DET PSYKOLOGISKE RUM

Det psykologiske rum er bestemt af menneskets bevidste og ubevidste relationer til sine omgivelser og til andre mennesker. Det er summen af den adfærd, de handlinger, oplevelser, følelser og reaktioner, som forskellige miljøer påvirker eller skaber for mennesker. Inde i det enkelte menneske findes også et psykisk rum, som vi i dagligt tale udtrykker ved fx at tale om rummelighed og hjerterum, som betyder, at man har plads eller overskud. At der ikke er særligt højt til loftet, at man går i for små sko eller er snæversynet er anvendt udtryk for en knap så nysgerrig og generøs person.

Lav en beskrivelse af Nikolajs arkitektur, hvor du inddrager så mange rumkategorier som muligt.

DET ARKITEKTONISKE RUM

Arkitekturen blander i en vis forstand alle de andre kategorier, for arkitekten skal skabe konkrete rum, der forholder sig til skala, lys, lyd, stof, volumen og funktion, og som udfordrer og forholder sig til både det omgivende samfund og miljø i form af samtidens kulturer, historien og fremtiden.

Lav en beskrivelse af Nikolajs arkitektur, hvor du inddrager så mange rumkategorier som muligt.

DET OFFENTLIGE OG DET PRIVATE RUM

Det private rum tegner en ofte usynlig grænse omkring dig. Det er den behørig afstand, du holder til mennesker, du ikke kender. Det er den mængde luft, du har omkring dig helt for dig selv, og det er de inderste tanker, du kun har lyst til at dele med dine allernærmeste. Når mennesker færdes sammen, er der en række spilleregler, som har betydning for, hvordan vi opfører os, og som afhænger af det rum, vi befinder os i. Vi er opdraget til, at der er bestemte regler for, hvordan man færdes i forskellige rum. Man læser ikke med i sidemandens bog i bussen, og man griner ikke højtlydt i biografen.

Hvordan giver dit overjeg sig til kende i Nikolajs rum og i forhold til værkerne i Space Invaders?

Hvordan giver dit overjeg sig til kende i Nikolajs rum og i forhold til værkerne i Space Invaders?

LÆRINGSRUMMET

Et læringsrum er betegnelsen for det miljø, hvor læring finder sted, det er altså de miljøer, vi lærer i. Som barn er familien et vigtigt læringsrum og skolen ligeså, som voksen er ens arbejdsplads et vigtigt læringsrum og igennem hele livet kan naturen og kulturens steder, et museum fx, være vigtige læringsrum for mennesker. Læringsrum kan også være virtuelle, altså fx tage form som et computerspil, men når man er interesseret i at undersøge et læringsrum, vil man altid også lægge vægt på det, der er uden om spillet, det vil sige dig, dine forudsætninger, den stol du sidder i og de mennesker, du evt. er sammen med.

Hvordan oplever du Nikolaj Kunsthall som et sted at lære?

TEGN PÅ GRUNDPLANEN, HVOR I UDSTILLINGEN DU OPLEVER:

- et socialt sikkert eller utrygt rum, hvor dine relationer til andre understøttes eller udfordres.

- et filosofisk stærkt erfaringsrum, der skaber sproglig bevidsthed om din tilstedeværelse her og nu i tid og rum.

- et arkitektonisk spændende sted i rummet, hvor form, materiale, indhold og funktion hænger godt sammen.

ikke længere noget her, alt er nul". Virilio forholder sig her stærkt kritisk til tabet af rummet og tiden som menneskelige erfaringskategorier, idet han opfatter kroppen og verden som tæt forbundne. Når han siger, at "alt er nu" ,kan det forstås som en advarsel om, at det kropslige og mentale nærvær forsvinder i informationsteknologien, som ofte skaber fysisk afstand mellem mennesker. En afstand, der ikke kan erstattes af samtidigheden af fx sms'er, e-mails, twits, virtuelle verdener i computerspil, tændte tv-programmer m.m., der tilsammen udgør et komprimeret nu. Virilio mener, at vi herved mister fornemmelsen og interessen for fortiden og fremtiden. Tiden skrumpet ind til ren nutid.

Nikolajs rum er defineret som offentlige rum, men har de også private kvaliteter?

DET VIRTUELLE RUM

Virtual reality betyder 'tilsyneladende virkelighed' og er en computerskabt illusion, i form af lyd og billeder, der frembringer en slags parallelverden, som tilskueren oplever at være en del af og kan påvirke. Det virtuelle rum gengiver altså en fysisk, faktisk omverden, der sanses, som om den er virkelig, men som udelukkende eksisterer via et computerdisplay, hvor bevægelsesmønstre styres af en positionsmåler, der registrerer, hvor 'du' er. Det kan være et fiktivt eventyrunivers eller en socialrealistisk gadescene, men uanset hvad opleves rummet som virkelig. Udbyderne sætter selvfølgelig de grafiske rammer og muligheder for interaktion, men brugerne skaber rummet lægger op til. De kan enten være neutrale som i det offentlige rum eller personlige som i mere private rum mellem mennesker, der kender hinanden. Alle rum er hermed sociale, men nogen rum udtrykker først og fremmest en afvisning af tætte, fortrolige menneskelige relationer, som når der ikke er noget sted at sidde i en ventesaal, eller hvis lyset er meget ubehageligt; andre rum ligefrem inviterer mennesker til at kommunikere og skabe nære relationer til hinanden i form af trykke og udfordrende omgivelser, som den

Hvordan oplever du Nikolajs rum i forhold til Franzens og Virilios holdninger?

DET SOCIALE RUM

At definere et rum socialt betyder, at du aflæser de relationer til andre, som rummet lægger op til. De kan enten være neutrale som i det offentlige rum eller personlige som i mere private rum mellem mennesker, der kender hinanden. Alle rum er hermed sociale, men nogen rum udtrykker først og fremmest en afvisning af tætte, fortrolige menneskelige relationer, som når der ikke er noget sted at sidde i en ventesaal, eller hvis lyset er meget ubehageligt; andre rum ligefrem inviterer mennesker til at kommunikere og skabe nære relationer til hinanden i form af trykke og udfordrende omgivelser, som den

eksempel på et virtuelt online spil. I det virtuelle rum er de sociale relationer ikke begrænset til den fysiske tilstedeværelse, og man er sammen med hinanden på andre måder.

“Det, der er forskellen, er, at du er mere åben. Jeg er flyttet til en ny skole, hvor jeg her i starten er lidt stille, men online, når jeg er på nettet, åbner jeg op og bare snakker med folk. Man har noget at snakke om, fordi man kan snakke med spillet. Vi er på det samme sted, fordi vi synes, det er fedt. Det er en form for fælleskab, hvor vi har de samme meninger”.

OLIVER, 15 ÅR.

I virtuelle computerspil er det muligt at have et intimt rum sammen på tværs af fysiske rum. Du kan spille sammen med dine venner, eller nogen du slet ikke kender, selvom I sidder på hvert jeres værelse, i hver jeres bydel eller i hvert jeres land. De fysiske afstande forsvinder i det virtuelle rum, hvor mennesker fra hele verden er til stede i form af spilfigurer og spiller de samme spil. Du kan både være selve spilkarakteren eller avataren og se verden gennem karakterens synsvinkel, eller du kan se din avatar udefra og i tredje person. Når du skaber dine avatarer, kan de være en forlængelse af dig selv, dit udseende, dine holdninger og din personlighed, eller de kan repræsentere kræfter og egenskaber, som du i det daglige ikke lader komme frem eller ikke er i besiddelse af - brutale, underfundige og modige fx. I dette andet univers oplever og sanser du på en anden måde end i den fysiske virkelighed. Her er din krop ikke i bevægelse, men sidder helt stille, kun dine hænder bevæger sig hen over tastaturet. Alligevel kan du risikere at få åndenød og kan mærke pludselige kropslige reaktioner som fx stress, angst og aggression, eller sorg og medfølelse, hvis din avatar eller nogen, du kender, dør eller bliver udsat for smerte.

Tænk over, hvordan det fysiske og det virtuelle rum har indflydelse på den måde, du er sammen med dine venner på. Hvordan spiller du på nettet med folk af det modsatte køn, med mennesker der er ældre eller yngre og fra andre kulturer?



UNDERSVISNING

Nikolaj har tilrettelagt nærværende skriftlige materiale, vores undervisningstilbud og den app, der knytter sig til udstillingen med afsæt i fokusgruppeinterviews med en gruppe spileksperter bestående af børn og unge. Fokusgruppen har særlige erfaringer med computerspil som både personlige, sociale og visuelle dannelsesmiljøer. De interviewede er: Daniel Badri, 13 år, Benjamin D’Aniello, 17 år, Benjamin Engel-Andreasen, 13 år, Jonathan Hansen, 13 år, Oliver Nybroe, 15 år, Louise Plessing, 25 år, Magnus Spangby, 13 år, Philip Steenfors, 13 år og Andreas Türk Østergaard, 11 år.

Nikolaj tilbyder undervisningsforløb, hvor eleverne bidrager med deres egne erfaringer med spil-identiteter og gaming som selvrefleksion. Sammen skaber de fælles fortolkninger af udstillingens værker, Nikolajs rum og gaming som kunstnerisk fortælleform og læringsredskab. I workshops inddrages Nikolajs app.

Målgruppe for undervisningstilbud:
5. kl. – gym./HF, VUC og seminarierne

Pris:
1 time: 200 kr.
1,5 time: 300 kr.
2,5 timer (workshop): 500 kr.

Booking
Ring for at bestille et forløb på 33 18 17 90, eller send en mail med dine ønsker til: booking@nikolajkunsthall.dk .

Lærerkursus den 24. november, kl. 15.00 - 17.00
Kurset præsenterer udstillingen Space Invaders og stiller skarpt på læringsmål og tværfaglige muligheder i forskellige fag. Kurset henvender sig til alle interesserede undervisere og er gratis. Tilmelding nødvendig senest den 23. november til Sasja Brovall på: sb@nikolajkunsthall.dk

Mind the GAPP
Nikolaj har i samarbejde med IT Universitetet udviklet et formidlingsspil til smartphones, der guider og gamer dig igennem udstillingen og de mellemrum, der er mellem kunstværkerne og de computerspilmiljøer, som værkerne refererer til. Spillet viser dig rundt i udstillingen via din telefonskærm, hvor du navigerer på en bane, baseret på en plantegning over Nikolajs Øvre Galleri. På tegningen er der trykfølsomme punkter, der markerer et udvalg af værker. Du vælger selv den spilfigur/avator, der bliver bestemmende for din rute rundt i udstillingen og de opgaver, som du bliver stillet over for. Du får point undervejs og kan konkurrere med dine kammerater.

Blandt de deltagende kunstnere og spiludviklere er:
Jeremy Bailey, Pippin Barr, Aram Bartholl, Troels Hugo Cederholm/ DADIU, Will Crowther & Don Woods, Die Gute Fabrik, Mark Essen, Harun Farocki, Cao Fei, Søren Thilo Funder, Riley Harmon, Timothy Hutchings, Michael Johansson, David Kraftsow, Walter Langelaar, Ludic Society, Media Molecule, Naughty Dog, Julian Oliver, Guillaume Reymond, Rockstar Games, Taito, Jacob Tækker, Valve Software, Marieke Verbiesen, Bill Viola og USC Game Innovation Lab.

Udstillingen er udviklet i samarbejde med FACT i Liverpool, hvor den blev vist i 2009, og Netherlands Media Art Institute i Amsterdam, hvor den blev vist i 2010.



Værket består af to videoer, som vises parallelt. Den ene viser computersimulationer af krigsområder, hvor soldater og civile færdes, den anden viser amerikanske soldater med virtual reality-briller på, som fortæller om deres oplevelse af disse scenerier. Værket er en del af en serie værker med titlen Serious Games, hvor Farocki undersøger, hvordan soldater gør brug af computersimulationer til at forberede sig på krigen, ligesom han viser, hvordan de ved hjælp af de samme virtuelle teknologier bearbejder oplevelser fra virkelighedens fysiske krigsområder. Harun Farocki har blandt andet optaget en gruppe amerikanske soldater, mens de fra et skrivebord bevæger sig rundt i et computeranimeret landskab, et virtuelt simuleret Afghanistan. I kraft af computersimulationerne kan de både se, hvad der venter dem ude i felten og genopleve episoder og situationer, som har fundet sted i virkeligheden, og som de muligvis har en følelsesmæssigt forvirret og konfliktfyldt erindring om. På denne måde kan de mentalt forberede sig, inden de skal afsted, og når de kommer tilbage, kan de generere voldsomme og traumatiske oplevelser. Værkets titel "Serious Games" henviser til både til det virtuelle og det fysiske rum. Serious Games er en selvstændig spillkategori, der kan anvendes som læringsredskab og som mere end bare en underholdende fritidsbeskæftigelse. "Serious Games III: Immersion" refererer også til, hvordan spillet anvendes af soldater i den fysiske verden til at bearbejde det traume, det kan være at dræbe et andet menneske eller se en ven blive skudt. Det er altså virkelighedens krigshandlinger med ofte alvorlige omkostninger, som soldaterne anvender computerspillet til at forholde sig til.



Cao Fei er en kinesisk kunstner, og i videoen "COSPLAYERS" kan hendes hjemby, storbyen Guangzhou, opleves som kulisse for opstillinger af en gruppe cosplayers. Fænomenet cosplayers betegner en subkultur, hvor unge klæder sig ud i kostumer som deres yndlings computerspilsfigurer og mødes og kæmper eller udfører ritualer og handlinger sammen i den fysiske virkelighed. Billederne kredser tematisk om forskellige yderpoler: det fiktive fantasiunivers og den civiliserede storby sat op imod motiver hentet fra typiske kinesiske landskabsscener som sivmarker og tempelruiner. Kunstneren får på denne måde belyst og karakteriseret det at være ung menneske i det kinesiske samfund i dag, hvor følelserne ofte undertrykkes, men hvor den virtuelle verdens storslåede dragter er et helt fortroligt filter at udtrykke sig igennem.



Hvilke visuelle og kunstneriske virkemidler eller æstetiske greb adskiller værket fra en simpel dokumentar om soldaters traumbearbejdning?

Hvad gør "Serious Games III: Immersion" (2010) til et kunstværk?

Hvordan kan computerspilsrummet bruges som redskab til at forstå virkelige hændelser bedre?

I den danske film Armadillo (2010) af Janus Metz er en af de gennemgående tematikker danske soldaters forhold til fiktion og virkelighed. Se filmen, og diskutér, hvordan filmen skildrer soldaterne. Hvordan karakteriseres de som mennesker og soldater, og på hvilke måder er de optaget af den krig, som de selv er en del af? Diskutér dette i forhold til Harun Farockis værk.



noget, som faktisk er en kopi, noget fiktivt og konstrueret, kan opleves langt mere virkeligt end virkeligheden selv, fordi det bliver til et tidsløst og perfektionistisk univers. Hvordan giver begrebet simulakrum mening i forhold til den virtuelle verden, kan man sige, at computerspilsverdenen er mere fuldkommen end den fysiske verden - eller er det omvendt?

Også andre værker beskæftiger sig med samspillet mellem det virtuelle univers og forankringen til den fysiske by. Ludic Societys værk "Ready Played", som du kan opleve lige ved indgangen, forestiller bysportsgenren parkour. I parkour udnyttes byens konstruktioner, flader og ramper til at bevæge sig gennem byrummet. I dette værk bliver gadens rum til kulisser for computerspillet, ved at spillet går ud over skærmens ramme og benytter sig af byens rum.

Diskutér, hvorvidt man overhovedet kan tale om, at der er et skel mellem fiktionen og virkelighedens verden, eller om der er tale om en opløsning? Den franske kultursociolog Jean Baudrillard bruger begrebet simulakrum hvilket betyder en efterligning af virkeligheden. Han bruger begrebet til at forklare, hvordan

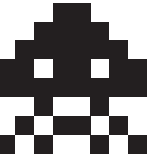


"Today I Died" er et interaktivt værk, bygget op som et klassisk skydespil, hvor kunstneren selv optræder som skydeskiven. Værket skiller sig ud fra gængse skydespil, for når man har skudt kunstneren, forsvinder han ikke, men hober sig i stedet op som lig, så hele skærmen til sidst er dækket af kunstnerlig. Kunstneren reflekterer med sit værk over den intuitive måde, vi interagerer i computerspilsverdenener. Skydespil er blevet en helt naturlig genre i det moderne menneskes liv, med sin egen logik og sit ofte usentimentale og praktiske forhold til døden. En død krop er i spillets verden det samme som et point, men Tækker udstiller på humoristisk vis, hvordan ekstremt voldelige handlinger faktisk fører regulære bunker af problemer med sig. Jacob Tækkers værk er et udtryk for en gennemgående tematik i udstillingen, hvor forholdet mellem den virtuelle og fysiske rumoplevelse af vold problematiseres. Harun Farockis "Serious Games III: Immersion" er et andet eksempel, og et tredje eksempel er Riley Harmons værk "What It Is Without the Hand That Wields It" - en fysisk iscenesættelse af virtuelle handlinger: ved siden af installationen kan man spille skydespillet Counterstrike, og hver gang karakteren skyder en person, pibler det med blod fra værket.



Hvorfor tror du, Jacob Tækker bruger sig selv som skydeskive?

Diskutér i klassen, om I mener, at de handlinger, vi foretager i computerspil, har nogen indvirkning på den måde, vi oplever den fysiske virkelighed på.



GAMIFICATION

Vores moderne liv og kultur er i stigende grad formet af og knyttet til nettet og til spilculturer. En udbredt tendens i dag er det, man kalder gamification, et begreb der beskriver, hvordan brugen af underholdende og konkurrencebaserede elementer fra spil og spildesign overføres til aktiviteter, som ikke i udgangspunktet har noget med spil at gøre. Elementer fra spilverdenen som pointgivning, tagging og rating bruges bevidst i alle mulige sammenhænge til at engagere mennesker, gøre dem nysgerrige og engageret i at nå videre, lære mere, løse problemer, opnå resultater og konkurrere med hinanden. Ved at udnytte menneskets psykologiske disposition for at deltage i spil, give folk virtuelle penge eller ved at udele stjerner kan gamification tilskynde mennesker til at udføre gøremål, de normalt anser for kedelige såsom at udfylde spørgeskemaer og selvangivelser eller lære udenad. Nettet har desuden en række forskellige funktioner, som er med til at forme den måde, vi i dag tænker, handler, taler og interagerer med hinanden på. Vi downloader og lægger op i skyen eller mailer i en tråd.

“SPACE INVADERS”

NIKOLAJ KUNSTHAL

COMPUTERSPIL OG SAMTIDSKUNST



MÅLGRUPPE:
9. - 10. KLASSE, GYMNASIET /HF, VUC M.FL.

12. NOVEMBER 2011 - 29. JANUAR 2012

ÅBNINGSTIDER / OPENING HOURS
TIRSDAG TIL SØNDAG 12 - 17 / TUESDAY TO SUNDAY 12PM - 5PM
TORSDAG 12 - 21 / THURSDAY 12PM - 9PM

NIKOLAJ PLADS 10 / 1067 KØBENHAVN K / NIKOLAJKUNSTHAL.DK