

Das Beste aus Thüringen.

thuringer-allgemeine.de

In Kooperation mit Ostthüringer Zeitung und Thüringische Landeszeitung.

Ausstellung zum Artwork-Contest im Kunstpavillon



Die Artworks-Contest-Initiatoren Dr. Martin Geisler (links) und Gerrit Neundorf aus Erfurt eröffneten am Freitag im Eisenacher Kunstpavillon die Pic Your Game Life-Ausstellung auf der Basis von verfremdeten Computerspiel-Screenshots. Foto: Klaus-Peter Kaschke

Eine spannende Gratwanderung zwischen virtueller und realer Welt wagt die Ausstellung Pic Your Game Life, die am Freitagabend im Kunstpavillon an der Wartburgallee im Beisein der Projektinitiatoren Dr. Martin Geisler und Gerrit Neundorf eröffnet wurde.

Eisenach. Im Rahmen eines wissenschaftlich begleiteten Wettbewerbs waren kreative Gamer aus dem deutschsprachigen Raum dazu ermuntert worden, plakative Gestaltungen auf der Basis von Screenshots ihrer Lieblingsspiele zu erstellen und den Entstehungsprozess ihrer Werke zu dokumentieren. Von Beginn an hatte sich das im Dezember 2009 ins Leben gerufene medienpädagogische Projekt des an der Erfurter Fachhochschule angebundenes "Spawnpoint"-Instituts enormer Resonanz erfreut, wie Martin Geisler bei der Vernissage erläuterte.

60 Arbeiten aus allen Teilen der Bundesrepublik sowie aus Österreich, der Schweiz und Luxemburg waren von den jungen Künstlern mit so fantasievollen Namen wie "Rock_n_Rollmops" oder "hisInightmare" eingereicht und von fünf Mitgliedern der aus Kunst- und Medienpädagogen bestehenden Jury bewertet worden.

Mit dem ambitionierten Projekt soll eine Verbindung der virtuellen Computerspiel-Identitäten der Wettbewerbsteilnehmer, den so genannten "Avataren", und ihrem realen Leben geknüpft werden. Unter Gamern ist es allgemein üblich, Screenshots von bestimmten Ereignissen abzuspeichern, um später entscheidende Spielsituationen zu analysieren. Vor etwa anderthalb Jahren sei ihm dabei die Idee gekommen, dass die so gewonnenen Bildschirmgrafiken eine hervorragende Ausgangsbasis für künstlerische Verfremdungen darstellen könnten, so Geisler. Wie weit das Spektrum der Arbeiten letztlich reichen würde, habe aber auch ihn überrascht.

Während einige der Künstler die Welt der Spiele aus der Sichtweise von Dritten zu reflektieren versuchen, schlüpfen andere in die Rolle ihrer virtuellen Stellvertreter, um aus dem Computerspiel die Wirklichkeit zu betrachten. Die materiellen Kunstwerke in Form qualitativ hochwertiger Ausdrücke ermöglichen es, Betrachter außerhalb der Szene an der geheimnisvollen Welt der Games teilhaben zu lassen und um ihr Verständnis für die mitunter schwer nachzuvollziehende, nicht selten süchtig machende Spieleleidenschaft zu werben.

Den ersten Platz vergab die Jury an einen Künstler namens "Napo" für sein auf dem Spiel "Grand Theft Auto IV" basierendes Werk "Kontrolle", bei dem er die Spielfigur in die reale Welt transformiert und sich selbst zum Teil des Spiels werden lässt. Den zweiten Platz belegt die Arbeit "Katharsis der Spiele" von "Salahaddin", den dritten Platz "Kamui" für "Blue and Pink". Ein Sonderpreis geht an "Wir, die Community" von "Engelhaft" auf der Basis von "Dragon Age: Origins". Beste Teilnehmerin aus Thüringen wurde "Sammy" aus Weimar-Legefefeld für "Das Leben wird ein spannendes Abenteuer!". Von Eisenach aus tritt die Exposition ihren Weg durch Erfurt, Köln, Berlin, Wien und Dresden an. Das Projekt endet im November, die Ergebnisse sollen als Buch veröffentlicht werden.

Bis 25. Juli werden 25 Arbeiten des "Artwork-Contests" im Kunstpavillon Eisenach gezeigt.

Klaus-Peter Kaschke / 05.07.10 / TLZ

