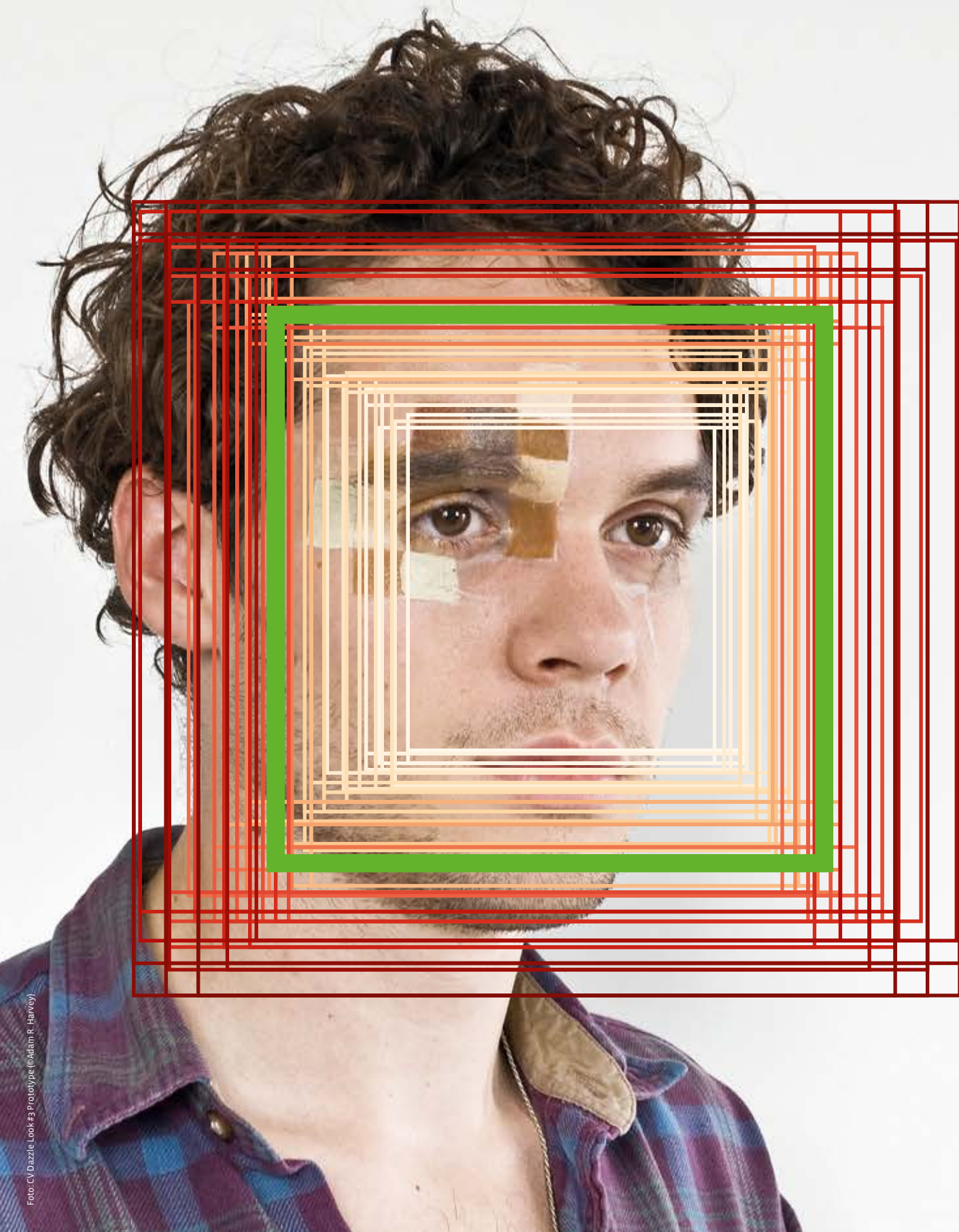


35. KASSELER DOKUMENTARFILM UND VIDEO FEST



Auriea Harvey: Performativer Vortrag und Ausstellung

Auriea Harvey: Lecture performance and exhibition

Es gehört zu der aus Überzeugung gepflegten Tradition des Kasseler Dokfestes, das lokale (Kunst-) Geschehen zu beobachten und Verschiebungen sowie Ergänzungen aufzuspüren. Relevante, aktuelle Entwicklungen werden sichtbar und neue künstlerische Positionen aus dem Bereich der audiovisuellen Medien einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Insbesondere mit der Kunsthochschule Kassel ist das Kasseler Dokfest seit Jahren nicht zuletzt durch die Präsentation der Arbeiten ihrer Studierenden eng verbunden. Mit einem Sonderprogramm präsentiert das Kasseler Dokfest folgerichtig in diesem Jahr die Echtzeit-Künstlerin Auriea Harvey, die seit dem Sommersemester 2018 als Professorin die neu geschaffene Klasse für Games an der Kunsthochschule Kassel betreut. In einem performativen Vortrag spricht Auriea Harvey über ihre Arbeiten und Projekte und wird gemeinsam mit dem Publikum in die virtuelle Welt eintauchen. **Im Foyer des BALi Kinos sind während der gesamten Festivaldauer zudem einige ihrer aktuellen Arbeiten ausgestellt.**

// It is part of a tradition that the Kassel Dokfest holds dear that we keep an eye on the local (art) scene and detect both deviations and complementations. This brings current and relevant developments to the fore and presents new artistic positions from the area of audiovisual media to a wider audience. For years, the Kassel Dokfest has had a particularly close connection to the Kassel Academy of Fine Arts, not least through having featured works by students.

This year, the Kassel Dokfest presents real time artist Auriea Harvey who, since the summer semester of 2018, teaches the very first class for Games at the Kassel School of Art and Design. In a lecture performance, Auriea Harvey will talk about her work and projects and will invite the audience to join her immersing into virtual reality. In the foyer of the BALi cinema, some of her current works will be exhibited for the course of the whole festival.

Auriea Harvey über ihre Arbeit: Auriea Harvey about her work:

Mit 18 zog ich nach New York und studierte Bildhauerei an der Parsons School of Design. Zur selben Zeit begann auch meine Faszination für das Medium Computer. Meine frühen Arbeiten waren eine Mischung aus installativen Environments, Performances, skulpturalen Objekten und Computerausdrucken. Bei diesen analogen Multimedia-Arbeiten benutzte ich den Computer lediglich als Werkzeug, um Bücher, Photomanipulationen und Zeichnungen herzustellen. Aber spätestens seit 1995 hat mich das Medium selbst vollständig in seinen Bann gezogen. Ich entdeckte das Internet und mit dieser Entdeckung flossen alle meine bisherigen Ansätze zu einer einzigen Ausdrucksform zusammen. Und schließlich wandelte sich meine Einstellung zum Internet: ich sah es nicht mehr als Ort an dem ich mein Portfolio zeigen konnte, sondern als Cyberspace der das Erschaffen von Kunstwerken verdient, die nirgendwo anders existieren können. Computer waren nicht mehr nur das Werkzeug sondern auch das Ziel. Ich machte sie zum Fokus meiner Arbeit. Das World Wide Web war mir superwichtig. Ein verlorenes Universum. Eine Utopie, die in der Vorstellung, in den Händen und im Leben von Wenigen für nur einen kurzen Moment existiert.

1999 traf ich im Cyberspace auf der Domain hell.com den Netzkünstler Michaël Samyn (zuper.com). Wir verliebten uns und begannen unsere Zusammenarbeit mit dem Zusammenschluss unserer Domains zu Entropy8Zuper.org. Ich zog nach Europa. Wir erschufen unzählige Webseiten und Netzkunstkuriositäten. Einige unserer Arbeiten aus diesen ersten Jahren sind nach wie vor online zu sehen. Als sich das Internet zusehends in ein lautes und hässliches Einkaufszentrum verwandelte, starb unsere Faszination für das Medium und wir empfanden es als Sackgasse. Unterdessen wuchs unser Interesse an Interaktiven Medien und Computerspielen die wir abends auf unserer Playstation spielten. Wir fragten uns wie diese Spiele wohl gemacht werden und beschlossen es herauszufinden. Und das taten wir auch.

2003 gründeten wir Tale of Tales. Unser erstes Projekt, „8“, ein episches Videospiel, in dem der Spieler oder die Spielerin den Weg durch die Welt selbst wählen kann, war inspiriert von dem Märchen Rotkäppchen und warf schlussendlich mehr Fragen auf als uns Antworten zu geben. Dieses erste Projekt scheiterte, diente aber als zwei Jahre langer Anstoß, Spiele zu entwickeln. Ich entdeckte meine Liebe für das Erschaffen digitaler Welten und Atmosphären. Die Wandlung zur Game Designerin und 3D Künstlerin war entscheidend für mich. Ich glaubte, dass Videospiele und Echtzeit-3D ein genauso wichtiges Medium für die Kunst werden würden wie das Internet, wenn nicht sogar wichtiger. Darüberhinaus boten Videospiele die Möglichkeit mit einem großen Publikum in Kontakt zu treten, eines das nicht unbedingt gewohnt ist, über Kunst nachzudenken, das aber aufgeschlossen und unvoreingenommen mit künstlerischen Ansätzen umging, ob es ihm nun bewußt war oder nicht.

Videospiele verweben Kunst, Interaktivität und Entertainment und definieren diese neu. Der Vergleich zum Filmemachen wurde recht oft bemüht. Aber ich suche die Verbindungen eher in der Oper, wo Symbole und Archetypen unsere kollektive Erfahrung beflügeln, wo viele Dinge gleichzeitig passieren können: Figuren bilden Handlungsgruppen; Bühnenbilder erzählen von etwas Menschlichem; Geschichtenerzählen ist der Schlüssel. Wahrscheinlich klingt diese Beschreibung nicht nach irgendeinem Spiel von dem du jemals gehört hast und ich würde sagen, du hast recht. Oft sind die schönen Momente heutiger Videospiele Unfälle, die irgendwo auf halbem Weg zur Marketingabteilung passiert sind. Mit Tale of Tales versuchten wir das zu ändern. Und im Laufe der Zeit waren wir extrem involviert. Unser Einfluss ist in der Spieleindustrie bis heute spürbar. Am Anfang wollten wir einfach einen Ort erfinden an dem unsere merkwürdigen Videospiele akzeptiert würden. Schlussendlich erschufen wir einen Kontext in dem gleichgesinnte Entwickler/innen über Videospiele nachdenken und reden konnten und Spiele veröffentlichten, die ein anderes Publikum als bisher üblich ansprachen und begeisterten, eben nämlich auch Menschen, die sich nicht als „Gamer/in“ bezeichnen würden. 2006 verfassten wir das „Realtime Art Manifesto“, das auf unseren Wunsch zurückzuführen ist, noch mehr Künstler/innen mit diesem Medium arbeiten zu sehen. Wir definierten diesen Ansatz mit der „notgames“ Initiative 2010 weiter aus. Sie war



ein Aufruf an alle Entwickler/innen Echtzeitsoftware zu entwickeln die jenseits bekannter Videospiegelgenres und Klischees agiert. Gemeinsam mit dem „Cologne Game Lab“ kuratierten wir 2011, 2013 und 2015 das „notgames Fest“, ein alle zwei Jahre stattfindendes Festival welches ebensolche Spiele zeigt.

Zur Zeit können alle Tale of Tales Videospiele noch auf unserer Webseite und den wichtigsten Videospieleverkaufsplattformen gespielt und heruntergeladen werden. In über dreizehn Jahren veröffentlichten wir acht Videospiele. Unsere bekanntesten Arbeiten sind wohl „The Graveyard“ (2008), ein Ausdruck unserer Spielphilosophie in Reinform, und „The Path“ (2009). Beide Videospiele wurden seit ihrem Erscheinen hochumstritten diskutiert: durch ihre Einfachheit im Design, ihren Fokus auf Frauen und die Behandlung von Themen wie Aufwachsen, Leben und Sterben. Sie richten sich damit bewusst gegen den einfachen Selbstzweck des Spielens. Unsere Spiele „Fatale“ (2009), welches auf dem Drama „Salome“ von Oscar Wilde basiert, und „Bientôt l'éété“ (2011), eine Holodecksimulation, die der französischen Autorin Marguerite Duras gewidmet ist, waren Leidenschaftsprojekte in dem Sinne, dass wir sie erschufen, weil wir das Gefühl hatten, sie müssten existieren. 2014 erhielten wir den IGF Nuovo Award für „Luxuria Superbia“ und entwickelten 2015 unser letztes Videospiel: das politische Drama „Sunset“. Danach hatte ich das Gefühl, dass ich im Bezug auf kommerzielle Videospiele nichts mehr zu sagen hatte.

Die Tatsache dass digitale Medien vergänglich sind ist beängstigend. Eines Tages werden die Videospiele verschwinden. Aber alle Kunst, die Menschen berührt, hat ihren bleibenden Einfluss. Jedes „neue“ Medium eröffnet der Kunst neue Möglichkeiten. Unabhängige Videospieleproduktionen führen das künstlerische Handeln zu einer vormodernen Auffassung desselben zurück. Sie werden von Teams von Kunsthandwerker/innen erschaffen und können private und intime Erfahrungen sein, bei denen die Spielenden jede Handlung selbst wählen. Sie müssen nicht ironisch oder zynisch oder grausam sein, sie müssen nicht einmal ein Ziel haben, sondern können einfach als ein Teil unseres alltäglichen Lebens existieren, wie ein Gedicht oder ein Lied. Die Bytes sind nicht das was letztendlich zählt. Es sind die Bedeutungen hinter den Daten, die dem Leben

Der performative Vortrag wird in englischer Sprache stattfinden. *The performance lecture will be in English.*



etwas Schönes hinzufügen. In einer Welt, die von Konflikten zerrüttet ist, spielen Menschen Spiele, um das Chaos zu umgehen oder ihm zu entkommen. Und anders als bei jedem anderen Medium verfügt man über viele Stunden hinweg über die Aufmerksamkeit der Spielenden. Ich möchte bedeutungsvolle und emotionale Arbeiten machen die lustvoll erfahren werden können. Als wir an „8“ arbeiteten sagten wir immer, wir wollen etwas machen, was Spaß macht und das meinten wir auch so... Das ist etwas, das Kunst kann.

Heute denke ich wieder an den Cyberspace während ich mich mit den neusten Technologien auseinandersetze. Ich mache VR-Kunst und beschäftige mich mit den Möglichkeiten der physikalischen Installationen dieses Mediums. Ich möchte Arbeiten machen die ein große Bandbreite an Emotionen bei den Eintauchenden auslösen. Die einzigen Themen, die ich als wichtig genug empfinde um sie in einer Arbeit zu verhandeln, sind die ganz großen Themen: das Leben nach dem Tod, der Tod selbst, und die Freude und Komplexität des Lebendigseins. Mein konzeptionelles Anliegen besteht nun darin, virtuelle Geschichten und Materialität miteinander und meiner Identität in Einklang zu bringen. Das Mysteriöse wird mir langsam vertraut. Ich bringe virtuelle Figuren durch 3D-Druck in die physische Welt. Hier suche ich eine Verbindung zur Bildhauerei, aber tatsächlich habe ich das Gefühl, dass es etwas ganz Anderes ist. Ich hoffe eines Tages finde ich dafür die richtigen Worte. Ein Objekt aus dem Cyberspace herauszuholen und es in den Händen zu halten fühlt sich immer noch an wie Zauberei. Und ich glaube, Körper wiederum in virtuelle Welten zu schicken, ist das, was ich seit jeher getan habe; es gab eben einfach eine Verschiebung von einem Ort der Phantasie in die Welt der Sinne.

// At age 18 I moved to New York City and studied Sculpture at Parsons School of Design. I also developed a fascination with using computers in art. My early works were a mixture of installed environments, performance art, sculptural objects and computer printouts. In making "multimedia" in the analog sense, computers were used as a tool for tangential elements; books, photo manipulations, drawings. But in 1995 the computer invaded me completely. I discovered the Internet, and with this discovery everything I had done before combined seamlessly into a single expression.

Eventually, there was a transition from thinking of the web as a place to put my portfolio to thinking of the web as Cyberspace and deserving of artworks which could not exist anyplace else. Computers were no longer just tools but destinations. I made this the focus of my practice. The World Wide Web was super important to me. A lost universe. An utopia that existed in the imaginations and hands and lives of a few for a brief time.

In 1999, in Cyberspace, on a server at a domain called hell.com, I met fellow net artist Michaël Samyn (zuper.com). We fell in love and began our collaboration by combining our personal domains into Entropy8Zuper.org. I moved to Europe. In 2003 we founded Tale of Tales. Our first project, an epic free-roaming videogame, based on the fairytale Sleeping Beauty, called "8", was born and grew up with more questions than answers. This first project ended in failure, but was a 2 year initiation to game development. I found what I loved to do most was create digital environments and atmospheres. The transition into "Game Designer" and 3D Artist was significant for me. I believed that videogame technology, Realtime 3D, would prove to be just as significant a medium for digital artists as the web was, if not more-so. More importantly, videogames offered an opportunity to communicate with a very large audience, one which is not so used to thinking about art but was attentive and open minded to artistic experience, whether they were aware of it or not.

Videogames are the place where art and interaction and entertainment blur and can become something new. The comparison with filmmaking has been made quite a bit with videogames. But I take it back to opera. Where symbols and archetypes can speak to our collective minds. Where many things can happen at once: Characters form a chorus of action; Stages are set to communicate something human; Storytelling is the key.

As I move forward in time, I think back on Cyberspace while engaging with the tech in front of me. I am making VR, thinking about its physical installation, thinking about how to make works which will bring up a complex array of emotions for the immersant. The only subjects I feel are worthwhile to make art about are the big ones: the afterlife, death and the joy and complexity of being alive. The virtual and material narrative, the struggle to synthesize it all with my identity, is my conceptual concern. Slowly I am becoming

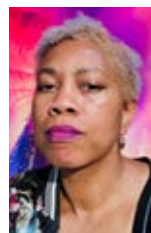
comfortable with Mystery. I am bringing virtual characters into the physical world via 3D printing. I relate this to sculpture but really I feel it is something else. I hope one day to have the words for this. Bringing an object out of Cyberspace and holding it still feels like magic to me. And bringing bodies into virtual worlds is what I feel I have always done, it has simply shifted from a space in the mind to a world of the senses.

Ein Auswahl von Videospiele, die im Rahmen des performativen Vortrags präsentiert werden.

// A selection of video games that will be presented during the lecture performance.

The Graveyard / Fatale / The Path / Bientôt l'été / Luxuria Superbia / Sunset / Cricoterie

Auriea Harvey, geboren 1971, ist Digitalkünstlerin und Bildhauerin. Sie lebt und arbeitet in Gent, Belgien. Ihre Arbeit als Teil des unabhängigen Videospieleentwicklerstudios Tale of Tales wurde international ausgezeichnet (IGF Nuovo Award, HoPLAY Bilbao, Künstlerinnenpreis NRW) und gilt als bahnbrechend im Bereich der Videospielekunst.



Sie unterrichtete an der Parsons Paris und IULM, Mailand und ist derzeit die erste Professorin für Games and der Kunsthochschule Kassel.

// Auriea Harvey, born 1971, is a digital artist and sculptor living and working in Gent, Belgium. Her work as one half of the independent videogame development studio, Tale of Tales has been awarded internationally (IGF Nuovo Award, HoPLAY Bilbao, Künstlerinnenpreis NRW) and she has been recognised as an innovator in the field of videogame art.

Auriea has held teaching positions at: Parsons Paris; IULM, Milan; and currently she is the first Professor of Games at Kunsthochschule Kassel.

Weitere Informationen unter further information:

tale-of-tales.com
song-of-songs.org
kasselerdokfest.de