

# LOADIT! EN DE RELATIE TUSSEN GAMES EN MUSEA



14 okt 2011 — Fraaie kunstgames, maar nog geen eind aan het ongemak in de relatie tussen games en musea.

Donderdag 6 oktober 2011 om 19.30 speelde zich een avond af over games en kunst in het Stedelijk Museum in Amsterdam met de premiere van drie kunstgames als resultaat van de [DING! Prijs](#).

Load it! Was deel van de Do it! Avonden van [The Temporary Stedelijk](#), waarin de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van hedendaagse kunst worden gepresenteerd.

De avond opende met een paneldiscussie over de vraag hoe musea zich tot games moeten of kunnen verhouden. Het gaat hier voor games over het laatste nog niet veroverde culturele bastion: musea voor moderne kunst, met een eigen collectie aan 20ste eeuwse meesterwerken. Dus niet over [kunsthallen](#) zonder eigen collectie of galleries en de rest van het

kunstcircuit waarin artistiek interessante games en *gamewise* interessante games zich al lang regelmatig vertonen.

Vanuit de gamecultuur is er [...] een groeiende impuls die artistiek genoemd kan worden

In het panel zaten [Isabelle Arvers](#) een Franse curator gespecialiseerd in kunst- en video games, machinima en 8it muziek; [Bruno Felix](#), directeur van Submarine en de producent van de games die op LoadIt! werden gelanceerd; [Mathias Fuchs](#), game-ontwikkelaar, media criticus, game-docent; en [Bart Rutten](#), conservator Beeldende Kunst in het Stedelijk Museum. De moderatie was in handen van ondergetekende.

### Waar hadden we het over?

Er zijn goede games die slechte kunst zijn. (neem [Halo](#) een ambachtelijk een zeer sterke game, maar met kunst heeft het weinig te maken).



Escape from Woomera (foto: screenshot)

Er zijn slechte games die goede kunst zijn. ([Escape from Woomera](#) van Julian Oliver e.a. bijvoorbeeld, een feitelijk onspeelbare game, waarin de situatie in een soort grenshospitium in Australië op tegelijk deprimerende en hilarische wijze aan de kaak word gesteld – de game is een mediatie van een situatie die via andere media zorgvuldig ontoegankelijk werd gehouden).

Er zijn slechte games die slechte kunst zijn. (willekeurig welke beroerde game, neem Fairies Fly van Disney voor de iPhone)

En dan zijn er goede games die ook goede kunst zijn...

Wat wil dit zeggen ? Artistieke kwaliteiten en spelmatige kwaliteiten zijn niet identiek, maar hoeven elkaar ook niet te bijten. De collectie splinternieuwe en langer bestaande games die in het Temporary Stedelijk *on display* stond, was duidelijk van plan in de laatste categorie te vallen.

### **Enige toenadering**

Het is niet meer volstrekt ongehoord dat computergames in een museum terecht komen als (bijna) volwaardig kunstobject. Musea hebben een groeiende interesse in het tentoonstellen van computergames. Hun redenen komen neer op een gezonde mix van artistieke en esthetische nieuwsgierigheid naar inmiddels ruimschoots gevestigde culturele uitingen, naast meer pragmatische (maar niet minder legitieme) publiekstrategische overwegingen. Games in een museum trekken - niet onverwacht - makkelijker een jonger publiek naar binnen dan alleen Appels en Malevitchen.

Een groeiende interesse in kleinere, uitgesproken smakende games voedt een gezonde wereldwijde *scene* van onafhankelijke ontwerpers

Vanuit de gamecultuur is er tegelijk een groeiende impuls die artistiek genoemd kan worden, aangewakkerd door verschillende gerelateerde ontwikkelingen. De markt en het bereik van de cultuur van computergames expanderen met grote snelheid: kleinere, *casual* games die vaak voor smartphones of tablet worden gemaakt zijn de nieuwe groeizone.

Het creatieve hoogtepunt van de Triple A shooters en race games lijkt achter ons te liggen. Uiteraard zullen brute Triple A games niet verdwijnen,

maar dat is al een tijdje niet meer de categorie waar de opwindende nieuwe ideeën vandaan komen.

Een groeiende interesse in kleinere, uitgesproken smakende games voedt een gezonde wereldwijde *scene* van onafhankelijke ontwerpers die games maken volgens hun eigen esthetische interesses, daarbij hun eigen technologische fascinaties volgen, en hun eigen soorten interacties kiezen, die vormkrijgen in het spelmechanisme.

Het zijn motivaties die de nodige overeenkomsten vertonen met die van kunstenaars. Sommige gameontwerpers tappen ook expliciet uit kunstdiscoursen bij het maken van hun werk. Het Nederlandse [Proun](#) bijvoorbeeld, van Joost van Dongen, is rechtstreeks op het werk van de constructivist Lissitzky geïnspireerd, en was zeer terecht ook in de LoadIt! Tentoonstelling opgenomen.

### **Maar nog wel wat stroefheid**

Maar er is ook wat stroefheid in de relatie tussen games en musea. Op de een of andere manier converseren de games niet makkelijk met het instituut van het museum. Dat was ook weer goed te zien in de opstelling in het Stedelijk: de games die in première gingen waren gemaakt als artgames en hadden zich voorbereid op vertoning op zaal.

En daar deden ze het erg goed; ze voelden zich thuis op hun locatie en brachten inderdaad enige speelcultuur teweeg op de vloer. Maar de PS3 consoles en de Xboxen stonden er verdwaald en een beetje gegeneerd bij. Hun geluid stond ook zacht of af.

Anders gezegd: de bandbreedte van het gesprek tussen games en het museum is wat smalletjes. En het gesprek volgt nog steeds een wij en zij retoriek; met games in de rol van de onbehouwen new kids on the block, die een slecht verstaanbaar flashy techno pidgin spreken.

Als het games lukt om binnen de muren van het instituut geraken, blijven ze daar bij elkaar als groep. Ze mengen zich nauwelijks onder de andere kunst. Waarom is dat ? Ligt het aan de games ? Ligt het aan de musea? Zo ja, aan het instituut als zodanig? Of aan de curatoren?

Dat games 'een nieuw medium' zijn kan het niet wezen, want dat zijn ze niet meer. En zelfs als ze dat wel zouden zijn: sinds de fotografie zijn er ik-weet-niet-hoeveel nieuwe media terrein voor kunstbeoefening en leverancier van museumfähige kunstwerken geworden.

Ook interactiviteit is al enige tijd een toegestane museale kwaliteit, zij het dat de meeste interactieve installaties de handeling van de interactor veel meer centraal stellen en tot een bijzonder kenmerk maken. Bij games is het feit dat geïnteracteed moet worden een vanzelfsprekende eigenschap en geen thema.

Bart Rutten suggereerde dat het ongemak nog niet is verdwenen omdat de meeste games zich zo weinig aantrekken van de ruimte om zich heen. Ze vragen dat het publiek (de speler) de game binnentreedt, en de ruimte waar hij/zij zich fysiek bevindt min of meer verlaat ('immersie'). Veel computergames *willen* niet met hun fysieke context praten.

Mathias Fuchs trok de paralel met net.art, waarin het weliswaar minder om immersie draait, maar wat zich ook ruimtelijk gezien niet verhoudt tot de plek van de tentoonstelling. Bruno Felix meende dat het ongemak lag in het feit dat het museum traditioneel om een gedrag vraagt dat haaks staat op het gedrag waar een game om vraagt. Een museum vraagt om ernst, zwijgen en beschouwen; een game vraagt om speelsheid, lawaai en actie.



LoadIt! bij Stedelijk Museum Amsterdam

### **Wie buigt naar wie?**

Is het belangrijk dat games een plek in musea vinden? Het lijkt erop dat het Stedelijk vindt van wel, vandaar LoadIt!. Gamemakers vinden (desgevraagd, aan het eind van het panel) zelf vaak het museum niet persé de meest begerenswaardige plek om een publiek te vinden, maar sommige ontwerpers vinden het wel degelijk een interessante context om mee en voor te werken.

Maar welke curatorische benaderingen zouden dan vruchtbaar en interessant kunnen zijn? Hoe zouden we voorbij deze ongemakkelijke fase in het gesprek tussen games en musea kunnen komen?

Isabelle Anvers vond dat het museum zich naar de games moest buigen ([bekijk slideshare presentatie](#)) en dacht aan een museum als een grote geschilderde speelzone met elke verdieping als *game level*, en de lift als *spawnpoint* voor bezoekers. Interessant, maar voelen de Appels en Matisses zich dan nog op hun gemak? Gaan zij dan niet in de hoek hangen te miezen, in plaats van de gameconsoles? (Hoewel. Appel en Matisse zelf zouden er misschien niet eens tegen zijn...)

Bij langdurige wederzijdse belangstelling groeit er waarschijnlijk nieuw weefsel tussen de game- en museumcultuur

Maar als je vindt (omdat je nu eenmaal conservator bent, bijvoorbeeld) dat games zich naar het museum zouden moeten buigen; langs welke lijnen zou je dan (elementen van) games in de bestaande museale praktijk

kunnen opnemen? Vanuit de kunsthistorische blik van het museum zijn er nog talloze spannende benaderingen te bedenken die het gamediscours met het kunstdiscours laten kruisen. Een paar dwarsstraten: de wereld uit veel [RPG's](#) zijn rechtstreeks te plaatsen in de traditie van Friedrichiaanse romantische landschapskunst. Daar zou ik graag eens een tentoonstelling over zien.

Qua architectuur zijn games vaak wonderlijk eclectische mengels die putten uit een enorme hoeveelheid bronnen – van historische gebouwe omgevingen uit alle continenten tot films en strips en schilderkunst. Het museum kan dat ervaarbaar maken en zo de dialoog tussen games en kunst verdiepen en verbreden.



The Painting Machine Construction Kit

Dergelijke benaderingen lijken me interessant, maar hebben wel als nadeel dat games niet vanuit hun *gameness* benaderd worden, maar in de eerste plaats als exponenten van visuele cultuur. Dat is logisch vanuit een museum voor beeldende kunst, maar doet nog geen recht aan de eigenheid van games.

Als musea echt werk maken van het tentoonstellen of zelfs opnemen van games in de collectie, moeten we niet verwachten dat de game cultuur zich daarna in zijn ongerepte staat in het museum zal kunnen laten bezichtingen. De context van het museum beïnvloedt de aard van wat er in te zien is. Andersom zal het museum ook geen games kunnen vertonen

zonder zijn tradities voor het analyseren en tonen van kunst te transformeren en ruimte te maken voor actie en een speels publiek.

Bij langdurige wederzijdse belangstelling groeit er waarschijnlijk nieuw weefsel tussen de game- en museumcultuur en ontstaat er in feite een nieuw cultureel en technisch arrangement. Dat zal nieuwe genres van games en van tentoonstellingen in het leven roepen: kunstgames die zich in het museum op hun gemak voelen en daar in staat zijn een ander, meer beschouwend publiek, tot speelse actie te verleiden zonder dat er de last is van een overschot aan hinderlijk zelfbewustzijn; en tentoonstellingen die de speelbaarheid van games kunnen inzetten om artistieke ervaringen over te brengen.

Als voorbode van die ontwikkeling denk ik dat de games die op LoadIt! in première gingen moeten worden gezien: als game-achtige kunstwerken, of kunstgames. Ze kwamen tot stand via de facilitatie door een expliciet op artistieke waarde gerichte prijs, en door de interdisciplinaire inspanning van Submarine. In die zin vond ik ze bijzonder geslaagd. Puur op hun *gameness* beschouwd waren ze minder krachtig. Jochem van de Speks *The Painting Machine Construction Kit* is wat mij betreft een sterk en langdurig fascinerend kunstwerk, maar verder meer speelgoed dan een spel.





## Sollmann

De potloodgetekende levels van *Sollmann (Part 1: The Harbour)* van Marcel van Eeden waren bijna ontroerend mooi, maar de gameplay is die van een niet vreselijk opwindende stealthgame.

Ik vind dat geen enkel probleem, en ik zie het ook niet als het gevolg van een compromis. Ik vind het een spannende stap en een uitnodigende voorbode van andere nieuwe vormen en genres.

Maar stel dat een instelling de ambitie heeft om het verschil tussen artistieke criteria en game criteria te overstijgen, dan zou die instelling games niet alleen vanuit hun visuele culturele kenmerken moeten bezien. Die instelling zou daarnaast games op hun *game mechanics* moeten willen analyseren en in de context van (de verbeeldingen) van andere maatschappelijke, mechanische, sociologische (micro) systemen kunnen tentoonstellen. Zo'n instelling zou heel goed maar hoeft geen Museum voor Beeldende Kunst kunnen zijn.

*Auteur: Klaas Kuitenbrouwer*

*13 oktober 2011*

<http://virtueelplatform.nl/kennis/loadit-en-de-relatie-tussen-games-en-musea>