

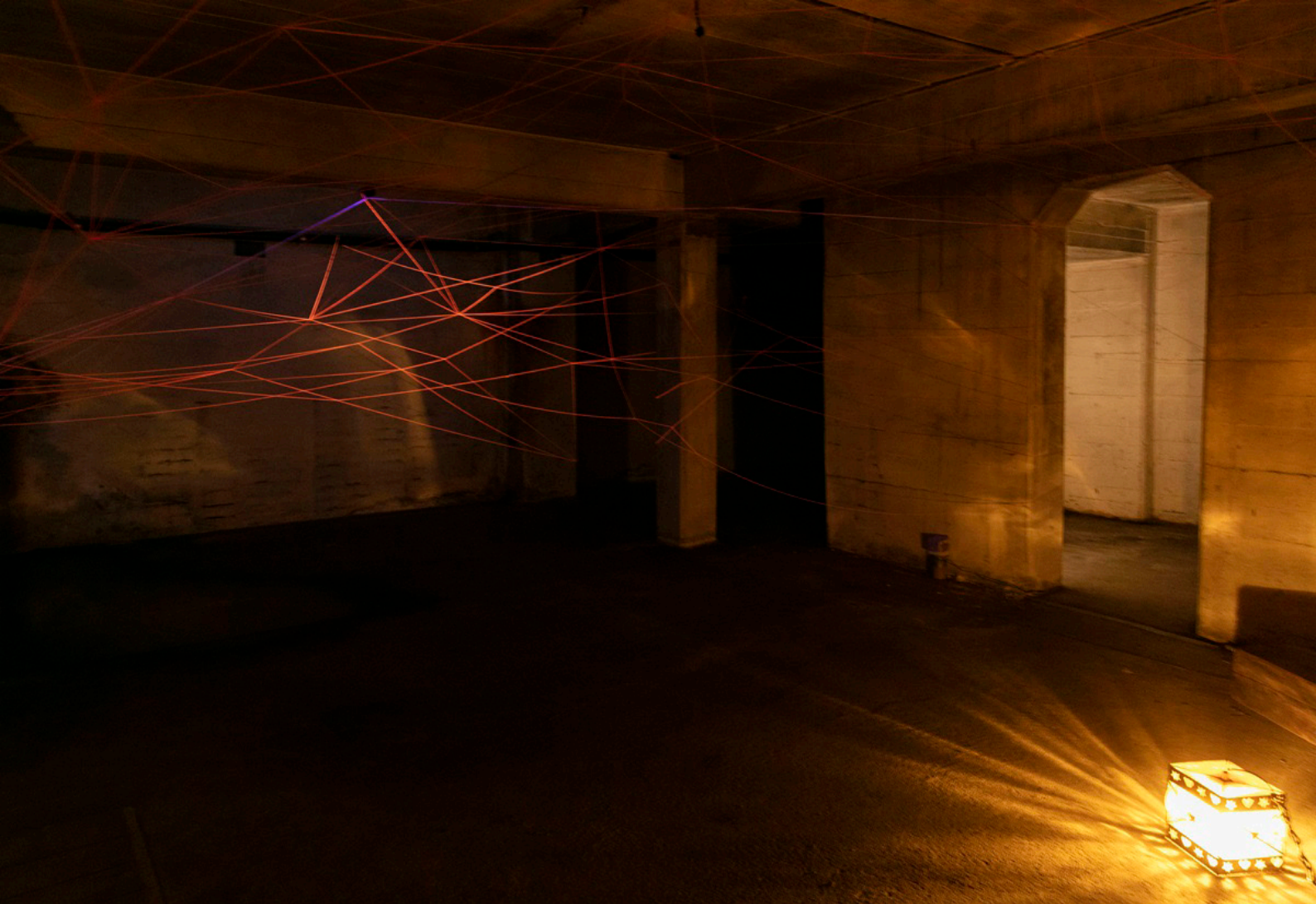


THE LAIR

Praktische Masterthesis Rahel Steiner

“The Lair” (Lager eines Tieres, Schlupfwinkel) befasst sich mit dem Verhältnis zwischen Menschen, Tieren, Pflanzen und Dingen und ist inspiriert von Adventure Computer Games und wissenschaftlichen Theorien insb. von Donna Haraway. Im Kellergeschoss des Kesselhauses fand sich die passende Umgebung für eine installative Lösung, einen Parcours durch eine Art analoges Level. Geführt von einem Fadengespinst in und durch den Keller mit verschiedenen Räumen entdecken die BesucherInnen mit oder ohne Kartontaschenlampe Objekte und Bilder aus diversen gefundenen und low-Budget Materialien, die mit dem Netz und dem vorgefundenen Raum auf inhaltlicher und formaler Ebene verbunden sind (eine Kartonkuh mit Wolfsschatten und Milchstrom aus Fabrikpapier, ein fluoreszierendes, verschwindendes Wandbild eines Hirsches, eine Kartonhand mit Fadenspiel, eine Fadenharfe aus Pet, Schur und Nyolnfaden, die einer zweidimensionalen Kartontpistole gegenüber hängt, trockene Blumen im Säulenwald, u. a.). Licht und Klang/Musik (Gitarre eingespielt von Chris Alltag, Fadenharfe Rahel Steiner) werden teilweise durch Bewegungsmelder aktiv oder passiv ausgelöst und sind genauso in der Gesamtkomposition ergänzend z. B. als aufleuchtende Wegweiser wie als eigenständige Elemente mit allem verwoben. Das Wagnis, den Keller in der Finsternis auszukundschaften, wird mit einem echten, immersiven Erlebnis belohnt und man verlässt den Raum mit den gesammelten Eindrücken, welche ohne zu moralisieren einladen, über ihre Aussage nachzudenken.





VON TIEREN UND COMPUTERSPIELEN

Schriftliche Masterthesis Rahel Steiner

Da ich mich beim ersten Auskundschaften des Fabrikareals wie ein herumschnüffelndes Tier und gleichzeitig wie in einem Computer Game fühlte, befasste ich mich mit der Frage, wie Menschen eigentlich auf die Idee kommen, sich als etwas Höheres als andere Lebewesen zu sehen. Gibt es wirklich einen Unterschied zwischen dem menschlichen und dem tierischen Spiel? Wo beginnt Kultur und was heisst Vernunft? Anhand philosophischer und wissenschaftlicher Texte von Aristoteles bis Donna Haraway und aktuellsten Analysen aus den Game Studies wird das hierarchisierende und binäre Denken in drei Kapiteln (Tiere, Computer Games, Rückübersetzungen und analoge Bühnen) analysiert und es werden Wege zu dessen Überwindung mit künstlerischen Positionen aufgezeigt.