

IM SPIELRAUSCH Von Königinnen, Pixelmonstern und Drachentöttern

Die Welt des Spielens ist voll von Sieg und Niederlage, Jagd und Verfolgung oder Rätsel und Eroberung. Avatare, Puppen sowie Spielfiguren agieren als Stellvertreter auf Bildschirmen, Bühnen und Brettern. Diese Figuren bringen ein Set an Fähigkeiten und Eigenschaften mit und erlauben den Spielenden Freiräume und Superkräfte. Die Ausstellung „Im Spielrausch“ stellt genau diese Mechanismen aus und präsentiert die kulturelle Verortung von Spielen, ihre Funktion ebenso wie ihre historische Entwicklung anhand real erfahrbare Exponate wie Masken, Puppen, Spielfiguren, Spielfeldern, Screenshots, Trailern, Requisiten oder Textbücher.

Die Schau ist in sechs thematisch unterschiedliche Levels unterteilt und eröffnet durch überraschende Gegenüberstellungen neue Perspektiven auf die verschiedenen Spielwelten. Im Level „Verwandlung & Verkörperung“ tauchen die Besucherinnen und Besucher in die Welt der Rollenspiele ein. Action-Rollenspiele wie „Diablo III“ für Computer und Konsolen knüpfen dabei an ein reiches Repertoire älterer und neuerer (Spiel-)Figuren an. Schon im 19. Jahrhundert lieferte das Papiertheater (Toy-Theatre) Kataloge und Schnittbögen mit definierten Figuren. Auch traditionelle Masken, Handpuppen oder Marionetten bieten wie Avatare ein Spiel jenseits gewohnter körperlicher und sozialer Rollen.

Das Level „Macht & Abstraktion“ manifestiert sich wie in keinem anderen Spiel im Schachspiel. Lange Tradition haben Spielzeugsoldaten aus Zinn oder Papier. Ein schachbasiertes Kriegsspiel mit Spielbrett und Papierfiguren entwickelte 1780 der Braunschweiger Mathematiker Johann C. L. Hellwig, das 1812 für Friedrich Wilhelm III. zu einem umfangreichen Spieltisch erweitert wurde. Machtinsignien, die das Spielgeschehen auf Barockbühnen krönten, finden sich wiederum in Strategiespielen für den Computer wie „Crusader Kings 2“ wieder, deren Spieloberfläche von Machtsymbolen eingerahmt ist.

Zum Wesen des Spielens gehören Spielfreude und Ausgelassenheit genauso wie der spielerische Rausch und der Exzess. Diese vermeintlichen „Schattenseiten“ des Spiels werden im Level „Rausch & Exzess“ beleuchtet. Die Kostümfigurinen Basil Crages für das sogenannte „Rausch-Ballett“ von 1909 stehen stellvertretend für die Ausgelassenheit und den rauschhaften Konsum in den Cabarets und Music Halls des frühen 20. Jahrhunderts. Im Clip von Robbie Cooper wird durch einen Perspektivenwechsel die tunnelhafte Sogwirkung von Videospiele verdeutlicht. Er zeigt »versunkene« jugendliche Spieler aus einer Frontalansicht. Dabei sind die jeweils dazugehörigen Computerspiele nur als Ton präsent.



Marionette „Harlequin“, Wiener Prater, Wien, um 1900



Basil Crage, Kostümfigurine „Spielrausch“ für „Hallo! Die große Revue“ von Paul Lincke, Berlin 1909



Maske aus dem alpenländischen Raum, o.J.



Hacivat, türkisches Schattenspiel, um 1900

PLAY UP! Dragon Slayers, Queens and Pixel Monsters

The world of games is defined by victory and defeat, chase and pursuit or by riddles and conquests. Avatars, puppets and pawns act as representatives on screens, stages and gaming boards. These figures come with a certain set of abilities and characteristics, providing the game players with room to manoeuvre and with super powers. ‘Play up!’ showcases precisely these mechanisms and, with exhibits such as masks, puppets, figures, boards, screenshots, trailers, props or textbooks, the exhibition highlights the cultural roots of games, as well as their function and historical development.

The show is divided into six thematically different levels. With surprising juxtapositions, it opens up new perspectives on different game worlds. In the “Transformation & Embodiment” level, visitors will be immersed in the world of role playing. Action role-playing games like Diablo III for computers and consoles hark back to a rich repertoire of older and newer (game) characters. Nineteenth-century toy theatres already came with catalogues and patterns containing defined characters. Like avatars, traditional masks, hand puppets or marionettes allow playing beyond familiar physical and social roles.

The “Power & Abstraction” level is most clearly manifested in chess. Toy soldiers made from tin or paper have a long tradition. In 1780, Johann C. L. Hellwig, a mathematician from Braunschweig, created a chess-based war game with board and paper figures, which, in 1812, was developed into a large game table for Frederick William III. Insignia of power, such as those that crowned the action on baroque stages, can also be found in computer-based strategy games like Crusader Kings 2, where the interface is framed by symbols of power.

Qualities like joy, fun and exuberance are part of the nature of game playing as are ecstasy and excess. These alleged ‘dark’ sides of game playing are highlighted in the “Ecstasy & Excess” level. Basil Crage’s costume designs for the 1909 ‘ecstasy ballet’ are representative of the exuberance and ecstatic consumption in the cabarets and music halls of the early 20th century. Robbie Cooper’s video clip uses a change of perspective to show the tunnel-like pull of video games. He shows frontal views of young ‘immersed’ players while the corresponding computer games are only present in the form of sound.



LEGO Minecraft: Micro World (Set 21102), 2012.



Bound, Plastic/Sony Interactive Entertainment, 2016, Playstation 4.



Thomas Hawranke, Tiger PHASED, Screenshot Video Installation, 2015

MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST KÖLN MUSEUM OF APPLIED ARTS COLOGNE

An der Rechtschule
50667 Köln / Cologne
T +49 (0)221 221 238 60
F +49 (0)221 221 238 85
makk@stadt-koeln.de
makk.de | makk-designblog.de



ÖFFNUNGSZEITEN *OPENING TIMES*

Di bis So / *Tue to Sun*, 11 - 17 Uhr
Mo geschlossen / *closed on Mon*
1. Do im Monat (außer Feiertag) /
1st Thurs each month (except holiday), 11 - 22 Uhr
1. So im Monat / *1st Sun each month*, 10 - 17 Uhr
Am 24., 25., 31. Dezember 2017 und 1. Januar 2018 geschlossen.
Closed on 24, 25, 31 December 2017 and 1 January 2018.

VERKEHRSANBINDUNG + PARKEN *PUBLIC TRANSPORT + PARKING FACILITIES*

Bahn, S-Bahn, U-Bahn, Bus / rail services S-Bahn, underground, bus: Dom/Hauptbahnhof
Parkhäuser / car park: Dom, Opern Passagen, Brückenstraße

EINTRITTSPREISE *ADMISSION*

€ 6,- / ermäßigt reduced € 3,50

KATALOG *CATALOGUE*

Zur Ausstellung erscheint ein Katalog im Verlag Werner Hülsbusch (VWH) mit zahlreichen Abbildungen zum Preis von € 9,50. *The exhibition will be accompanied by a richly illustrated catalogue at the price of € 9,50.*

Bildnachweise *Credits*: © TWS mit Ausnahme von: v.l.n.r.: © LEGO, Foto: Christina Vollmert. Bound © Plastic/Sony Interactiv Entertainment. Screenshot.

Kooperationspartner



Förderer



Förderer

Peter und Irene Ludwig Stiftung



OVERSTOLZEN
GESELLSCHAFT



Kulturpartner



Ein Museum der



Begleitprogramm / *Supporting Programme* (in German language)

ÖFFENTLICHE FÜHRUNGEN

Bei Führungen mit Sternchen kommt eine Führungsgebühr von € 2,- zum Eintrittspreis hinzu.

Kunst + Frühstück *

Sonntag, 3.12.17 / 7.1.18 / 4.2.18, jeweils um 11 Uhr für Familien mit Kindern ab 6 Jahren.

Kuratorenführungen *

An den KölnTagen jeweils um 18 Uhr:

Do, 7.9.17	Dr. T. Sofie Taubert
Do, 5.10.17	Univ.-Prof. Dr. Peter W. Marx
Do, 2.11.17	Jun.-Prof. Dr. Benjamin Beil
Do, 7.12.17	Jun.-Prof. Dr. Benjamin Beil
Do, 4.1.18	Univ.-Prof. Dr. Peter W. Marx
Do, 1.2.18	Jun.-Prof. Dr. Benjamin Beil

Öffentliche Führungen Museumsdienst *

Dienstag, 19.9.17 / 21.11.17 / 12.12.17 / 16.1.18, jeweils um 14.30 Uhr
Seniorentreff Do, 26.10.17, 15 Uhr

Öffentliche Führungen Arbeitskreis

Sa, 2.9.17, 14.30 Uhr / So, 3.9.17, 14.30 Uhr / Mi, 6.9.17, 11 Uhr
Uschi Brambring
Sa, 14.10.17, 14.30 Uhr / So, 15.10.17, 14.30 Uhr / Mi, 18.10.17, 11 Uhr
Birgit Klausmann-Bürgers
Sa, 2.12.17, 14.30 Uhr / So, 3.12.17, 14.30 Uhr / Mi, 6.12.17, 11 Uhr
Uschi Brambring
Mi, 27.12.17, 11 Uhr / Sa, 30.12.17, 14.30 Uhr
Baya Bruchmann
Sa, 20.1.18, 14.30 Uhr / So, 21.1.17, 14.30 Uhr / Mi, 24.1.18, 11 Uhr
Baya Bruchmann

Öffentliche Führungen durch Studierende des Instituts für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln *

Sonntags, jeweils um 15 Uhr
1., 3. und 5. Sonntag: Für Familien mit Kindern ab 6 Jahren
20.8./3.9./17.9./1.10./15.10./ 29.10./5.11./19.11./3.12./17.12./ 7.1.18/21.1./4.2.
2. und 4. Sonntag: Für Jugendliche und Erwachsene
27.8./10.9./24.9./8.10./22.10./12.11./26.11./10.12./14.1.18/28.1.

WORKSHOPS FÜR KINDER

MuseumKinderZeit

Sa, 9.9.17 und Sa, 6.1.18 für Kinder ab 8 Jahren, jeweils von 14-16 Uhr
Masken und Avatare, Rollenspiel und Mangas – zu jeder Zeit sind die Menschen gerne in unterschiedliche Rollen geschlüpft. In unserem Workshop erfährst du erste Grundlagen in der graphischen Gestaltung einer virtuellen Figur. Besondere Fähigkeiten und Talente, Stärken und Aussehen bestimmst du dabei selbst – deiner Phantasie werden hier keine Grenzen gesetzt!

Sa, 18.11.17 und Sa, 16.12.17 für Kinder ab 5 Jahren, jeweils von 14-16 Uhr
In der Sonderausstellung „Im Spielrausch“ sind wir vielen Spielfiguren begegnet: Helden und Monstern, Super Mario oder Schachkönigen, Märchenprinzessinnen oder Kriegern. In unserer Werkstatt entstehen dann nach eurer Phantasie eigene „Sockenmonster“: süß oder gruselig, verrückt oder schüchtern – den Charakter deiner Kreatur bestimmst du dabei selbst!

Ferienkurs

Fr, 3.11., 11-14 Uhr, für Kinder ab 5 Jahren
„Spielen ist keine Kunst, aber aufhören.“ Vielleicht kennt ihr dieses Sprichwort? Murren-, Karten- und Brettspiele haben die Menschen schon immer gerne gespielt. Spielideen aus vergangenen Zeiten lernen wir in der Sonderausstellung kennen. In unserer Werkstatt entsteht dann unser eigenes Gesellschaftsspiel. Das darf natürlich mit nachhause genommen werden, damit auch unsere Freunde und Familien so richtig in „Spielrausch“ kommen!

Kosten und Details der Workshops:
museumsdienst.wordpress.com
Anmeldung unter:
service.museumsdienst@stadt-koeln.de

Individuelle Buchung von Führungen und Workshops für Schulklassen, Gruppen und Einzelbesucher:
Museumsdienst Köln, Tel. (0221) 221 - 23468 / - 27380 / - 24077
service.museumsdienst@stadt-koeln.de

KÖLNER THEATERNACHT

Mo, 2.10., 20-24 Uhr
Von Königinnen und Drachen
„...und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“, sagt Schiller über den Menschen. Wir spielen. Königin. Drache. Mit Königinnen. Und mit Drachen. Miteinander. Mit unseren Besuchern. Wir lassen uns entführen vom Rattenfänger in die Welt des Spiels. In die Welt der Spiele. Und treffen Schauspieler, Schachspieler, Machtspieler – Menschen. In der Theaternacht – und überhaupt.
Programm und weitere Infos unter theaternacht.de.

MUSEUMSNACHT KÖLN

Sa, 4.11., 19-3 Uhr
Das vollständige Programm finden Sie ab Ende September unter museumsnacht-koeln.de.

SPIELART(EN)

Spiele der Welt

Überall auf der Welt wird gespielt! Doch wissen Sie, welche Spiele in Asien, Afrika und Nordeuropa gespielt werden? Finden Sie es selbst heraus und katapultieren Sie sich für ein paar Stunden in ein anderes Land. Vergessen Sie Ihren Reisepass und Koffer! Packen Sie stattdessen ihren Ehrgeiz und ihr strategisches Denken ein! Unter Anleitung von Kennern der jeweiligen Kulturen versuchen Sie sich selbst an dem afrikanischen „MAU-MAU“ oder dem asiatischen „Mensch ärgere Dich nicht“. Begeben Sie sich auf eine spielerische Reise in ferne Kulturen.
So 10.9.17, 14.30 Uhr Spiele der Welt: Asien
Do 23.11.17, 18 Uhr Spiele der Welt: Afrika
So 17.12.17, 14.30 Uhr Spiele der Welt: Nordeuropa

Spiele des Lebens – von Halma bis Halligalli

Das Motto lautet „Spiele für Groß und Klein“. Ein Spielenachmittag, der sich über mehrere Generationen erstreckt: Großeltern und Enkel spielen gemeinsam im Team und zeigen sich gegenseitig die Spiele ihrer Kindheit. Wie haben sich die Spiele verändert oder spielen wir am Ende immer wieder das Gleiche? Wir laden euch zu einem Spielerlebnis ein, an dem wir diesen Fragen gemeinsam nachgehen. Stärkt euren Teamgeist und gewinnt zusammen den Parcours aus Spielen von Halma bis Halligalli.
Anmeldung bis 7 Tage im Voraus erbeten unter im-spielrausch.de/kontakt/anmeldung-spieleabend
So 22.10.17, 14.30 Uhr Spiele des Lebens – von Halma bis Halligalli I
So 14.1.18, 14.30 Uhr Spiele des Lebens – von Halma bis Halligalli II

Im Rederausch – Podiumsdiskussionen zur Ausstellung

In sechs interdisziplinären Gesprächsrunden diskutieren Expertinnen und Experten aus Theorie und Praxis, wie z. B. aus den Bereichen der Theaterwissenschaft, Game Studies, Medienpädagogik und Game Design. Die Gespräche vertiefen und erweitern die zentralen Themenbereiche der Ausstellung – von vieldiskutierten Aspekten wie Spielsucht, Gewaltdarstellungen und der Gender-Debatte über künstlerische und experimentelle Facetten bis hin didaktischen und gar therapeutischen Potentialen des Theaters und des Computerspiels.

Termine Im Rederausch

Mi 25.10.17, 18 Uhr Spiel/Kunst
Gäste: Thomas Hawranke, Andreas Rauscher und Immanuel Schipper*

Mi 29.11.17, 18 Uhr Screening der Dokumentation Killerspiele
Mi 29.11.17, 19 Uhr Spiel/Gewalt
Gäste: Torben Kohring, Martin Lorber und Stephan Packard

Mi 06.12.17, 18 Uhr Gender/Spiele
Gäste: Sabine Hahn, Christian Huberts, Nina Kiel und André Weßel

Mi 13.12.17, 18 Uhr Spiel/Bildung
Gäste: Denise Gühneemann, Joy Kristin Kalu* und Linda Kruse

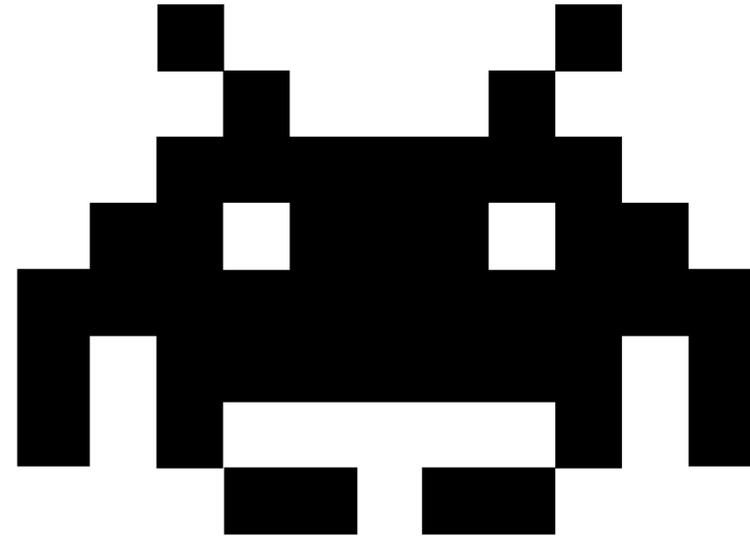
Mi 10.1.17, 18 Uhr Game/Worlds (englischsprachig)
Gäste: Marc Bonner, Rae Smith* und Andreas Suika

Mi 24.1.17, 18 Uhr Spiel/Perspektiven
Gäste: Gabi Linde, Annemarie Matzke* und Britta Neitzel
*angefragt

Aktuelle Programm-Informationen unter im-spielrausch.de.

makK

Kunst und Design



MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST KÖLN und
INSTITUT FÜR MEDIENKULTUR UND THEATER DER UNIVERSITÄT ZU KÖLN

IM SPIELRAUSCH Von Königinnen, Pixelmonstern und Drachentöttern

19. August 2017 – 4. Februar 2018