

Gutenabend meine Damen und Herren

Heutenabend soll ich etwas reden für sie über die realität. Ich habe diesen Text in Deutsch geschrieben für einen Vernissage in Berlin. Das ich das auch hier in Deutsch mache, ist nicht weil mein Deutsch so gut ist, das hat einen anderen Grund . Das hat damit zu tun wie der schrifsteller Oscar das aus einander setzt: leute glauben sie verstehen einander - aber das geht natürlich gar nicht so einfach. Meistens versteht man einander nicht.

Wann mann denn ein fremdsprache redet so macht man die komplikationen des communications evident, mant seht besser was es bedeutet zu bedeuten.

Warüber rede ich jetzt denn? Es händelt sich unter anderem über was sie hinter mich sehen könnte - das ist etwas was ich im frühling verfertigt habe.

Die freundliche buben von onomatopee, die auch jetzt hier sein, haben mir gefragt ein arbeit zu machen über zeit und raum.

So wie ich gesagt hätte, ich habe darüber etwas gebastelt . Und das was ich gebastelt habe is ein spiel. Ein videogame. Aber es is nicht wie die meiste videogames, es spielt nicht in Mittelalter oder im Zukunft oder im Ghetto oder im Weltraum, doch es spielt in Den Haag, wo ich lebe, in der Frühling von 2007. Das war die Frühling die wie ein sommer war, so wie unsere sommer jetzt wie ein herbst ist aber unse herbst doch ziemlich wie ein herbst ist.

[pauze niet te lang]

So wie wir sehen, die zeit und raum in spiel sind so das hier und jetzt. Und der protagonist vom spiel er soll das gleiche mache was ich machen hätte sollte für onomotapee, nämlich sich etwas aus zu denken über zeit und raum. Das ist sein Auftrag im Spiel.

(kijkt achterom naar spel)

Sie sehen, wie er das macht, sich etwas aus zu denken - er irrt durch der

Großstadt; er redet und er redet und er redet mit seine Freunde.

(kijkt achterom naar spel)

So ja, wann man etwas macht über etwas was wirklich existiert, so wie Den Haag, dann gibt es viel tolle perspektive. Wann mann etwas macht das mit das hier und jetzt zu tun hat, dann setzt man sich auch im tradition modernistische künstler, die das unaüßerliches wesen vom ort und von der Gelegenheit darstellen haben wollten.

Es ist nicht zufällig das die Protagonist vom Spiel ein junge künstler ist die sucht nach das unäußerliches wesen vom Ort und von der Gelegenheit. Man kan sagen, unseren zeitalter is nicht mehr das Modernismus, doch das meint nicht das man nicht über modernistische sehnsuchten reden kann. Das meint auch nich das man selbst keine modernistische sehnsuchten haben kann. Der protagonist vom spiel hat modernistische sehnsuchten. Ich habe modernistische sehnsuchten.

[rust]

Doch, was sagt das spiel denn über die Sehnsuchten? Ich glaube es reicht nicht sehnsuchten zu haben, mann sol etwas ponieren über die sehnsuchten.

Ich glaube, vom Spiel lernt man letztendlich das die Realität vom Spiel nicht die Realität des Alltags ist.

Es war toll wenn der realitat von spiel mit der realitat von alltag confrontiert geworden ist. Ich habe davon zwei fotografien mitgebracht. Hier seht man das spiel auf eine exhibition, in Künstlerraum wo ich meine Atelier habe. Sie sehen mich, und meinen Freund Basten. Und auf dem Monitor sehen sie, da hinten ist es vielleicht nicht gar zu gut zu sehen, wie die protagonist der spiel in seine Künstlerraum is mit einem seinen Freunden.

Doch dieser nächste macht auch spass, vielleicht noch mehr spass. So wie die protagonist basiert ist auf mich, so sind die Freunden vom protagonist basiert auf

meinen Freunde. Also war es einen tollen Moment wann, auf einer Party in Den Haag, sie das zum ersten Mal gesehen hatten. Wenn die Figuren im Spiel etwas sagten was ihnen gefallen, hatten mein freunden gejubelt und wenn sie etwas sagten was ihnen nicht gefallen, haben sie Pfuirufe gejoht.

Er war kein photograph da, so wir haben das später enszeniert, was sie vielleicht gesehen haben. Es ist noch mehr dufte wenn sie dabein sein wenn ich diese Geschichte erzähl... Leider sind sie jetzt nicht hier. Sonst hätten sie ein reaktion auf der enszenierung von ein reaktion auf ein representation sehen können, und wenn sie zu hause der Video den wir jetzt hier drehen gesehen hat, hatten sie ein representation von der reaktion auf der enszenierung von ein reaktion auf ein representation gesehen.

<geen retorische stilte>

Meinetwegen, zurück zur Hauptsache. Ich habe gesagt das die Realität vom Spiel nicht die Realität des Alltags ist.

Wissen sie, wie Leute sagen können: Nicht die Antwort ist wichtig, sonst die Frage? Das stimmt nicht in einem Spiel. Denn ein Spiel besteht aus Puzzles. Und mit Puzzles is est so wie Thomas Kuhn sagte: Innerer Wert zwar ist kein Kriterium für ein Rätsel, wohl aber das sichere Vorhandensein einer Lösung. Es ist wichtig das es eine Lösung gibt, nicht das die Lösung etwas bedeutet.

Also, für den Protagonist gibt's eine Lösung. Er ergründet das Wesen von Raum und Zeit.

Doch in die realität des Alltags gibt es kein Lösungen. Am meistens kann man manchmal prätendieren wie man weisst was man tut, fur die eigene Seelenröhe. Meistens gleicht das leben kein spiel sonst ein traum von der man gerne erwachen wollte. Aber über diese sehnsuchten reden wir das nächste Mal.