



THOMAS HAWRANKE: Tiger PHASED (2015)

04.04.- 04.06.2017

Rappu

Tiger PHASED (tiikeri “jumissa” tai “pihalla”, tai tilanteessa/vaiheessa) tarkastelee sitä kuinka villiä (luontoa) standardisoidaan videopeleissä. Näemme kolmesataa tiikeriä taistelemassa reviiirin herruudesta pelieditorin digitaalisessa kaukaisuuteen jatkuvassa näkymässä. Ääniraitana kuullaan kaksi 12-sävelen jaksoa joissa on sama äänenkorkeus, mutta jotka kuullaan soitettuna hieman erilaisilla nopeuksilla. Tästä törmäyksestä syntyy uusia melodioita ja ne synnyttävät transsinkaltaisen kokemuksen vuorovaikutuksessa kuvan kanssa: tiikerien liikkeen, niiden turkeilla heijastuvan valon ja kuoleman hetken sekä musiikin kautta pelimoottori* tulee esiin esteettisesti koettavaksi. Teos riisuu esiin sen miten villin luonnon simulointi tuottaa samaan aikaan sen standardisointia.

Thomas Hawranke tutkii teoksissaan teknologian vaikutusta yhteiskuntaan sekä sitä kuinka sosiaaliset käytännöt heijastuvat teknisiin järjestelmiin. Hän toteuttaa interventioita jotka liikkuvat näkyvän tapahtuman ja sen taustalla toimivan systeemin rajapinnoilla, ja käsittelee laskentajärjestelmien reuna-alueita. Näiden rajapintojen ennakoimattomista tapahtumista voi syntyä jotain uutta tai hupaisaa. Hawranke astuu teoksissaan videopelien häikäiseviin kuvamaailmoihin, manipuloidakseen tietojärjestelmää ja ujuttaakseen käyttöjärjestelmään omia aiheitaan. Taiteilijan käsityksen mukaan videopelin tila on visuaalisesti viettelevä pinta, jonka (koodin) voi avata. Hän asettaa kysymyksiä jotka eivät perustu ainoastaan teknologiaan kohdistuvaan mediakriittiseen näkökulmaan, vaan pikemminkin hän tutkii pelin maailmassa pelin ulkopuolisen yhteiskunnan ilmiöitä. Minkälaisia roolimalleja ja sosiaalisia suhteita niihin on kirjautunut? Kuinka taloudelliset, sosiaaliset ja vuorovaikutteiset tilat limittyvät, kerrostuvat? Minkälaisia valtasuhteita voidaan havaita ja minkälaisia taiteellisia strategioita on mahdollista hyödyntää?

Thomas Hawranke ei näe taiteellista työskentelyään irrallisena kommentaarina, vaan enemmänkin yrityksenä puuttua vallitseviin valtarakenteisiin synnyttääkseen niitä koskevaa dialogia. Hän käyttämänsä materiaalit on valikoitu laajasta kokoelmasta joka perustuu pelimaailman syvälliseen tuntemukseen ja johon lukeutuu vaikutteita alakulttuureista kuten keskustelupalstoilta, blogeista, ja ihmisten erilaisille foorumeille lataamista asioista. Teoksissaan Hawranke yhdistää alakulttuurien tuntemuksen tieteeseen, sekä kokeellisia tutkimusmenetelmiä henkilökohtaisiin kerronnan keinoihin.

Thomas Hawranke on Kölnissä, Saksassa asuva taiteilija ja tutkija. Hän on suorittanut mediataiteen tutkinnon Mediataiteen akatemiassa Kölnissä ja viimeistelee parhaillaan väitöskirjaansa Bauhaus-yliopistossa Weimarissa. Hänen väitöskirjansa käsittelee videopelien muokkaamista taiteellisen tutkimuksen muotona.

*Pelimoottori (engl. game engine, usein vain engine) on videopelin ohjelmistokehys, jonka päälle pelinkehittäjät voivat rakentaa pelejä pelikonsolleille, mobiililaitteille ja henkilökohtaisille tietokoneille. Tavallisesti pelimoottori sisältää muun muassa renderointimoottorin 2D- ja 3D-grafikalle, fysiikkamoottorin tai törmäyksen tunnistuksen, äänet, komentosarjakielen, animoinnin, teköälyn ja lokalisointituen. Lähde: Wikipedia

Lisätietoa:

ts. intendentti, näyttelypalvelut Anni Venäläinen puh. 044 701 7601,
anni.venalainen@pori.fi