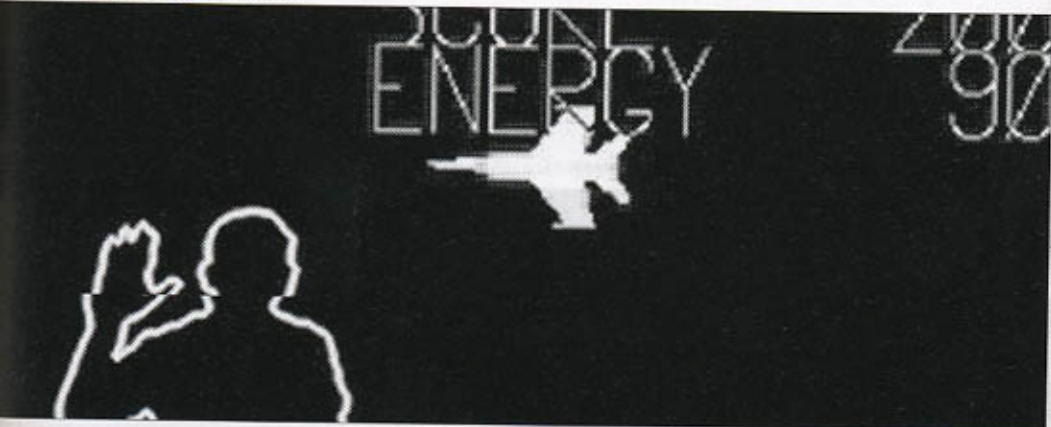


(T)ERROR

ÖSTERREICH 2003 ROBERT PRAXMARER



In dieser als Videospiegel konzipierten Installation kann der Spieler einmal selbst in die Rolle eines George W. Bush, eines Osama Bin Laden oder Tony Blairs schlüpfen und mit der jeweiligen Identität die (Spiele-) Welt heimsuchen. Indem die Umrisse und Bewegungen des Spielers über eine Kamera aufgezeichnet und in Echtzeit sowie Lebensgröße auf eine Wand projiziert werden, wird der Freiwillige selbst zur Spielfigur, deren Aufgabe es ist, entweder feindlichen Panzern, U-Booten und Kriegsschiffen auszuweichen, Ölraffinerien und Dollarscheine zu sammeln oder sich mit verzweifelte Zivilisten zu prügeln, um das nächste Spiellevel erreichen zu können.

„t|error“ stellt einerseits eine zynische Auseinandersetzung mit den Geschehnissen und zweifelhaften Motiven des Irakkriegs dar, andererseits ist die Arbeit des österreichischen Künstlers Robert Praxmarer auch der Versuch einer Kritik an der heutigen, konsum- und spassgeprägten Spiel- und Medienkultur. Dass sie sich dabei gerade dem Medium Computerspiel bedient, ist eine Ironie an sich. Der Konsument wird durch die starke Identifikation mit der Spielfigur in die Handlung aktiv einbezogen und erlebt die Kombination aus Spaß und Gewalt direkter und unmittelbarer als durch jedes andere Medium.

In this installation – originally designed as a video game – the player can slip into the role of a George W. Bush, Osama Bin Laden or Tony Blair and haunt the [game]world with the respective identity. By recording outlines and movements of players via camera and projecting it in real time and size onto the wall, the voluntary players become pieces of the game – their task is either to avoid contact with tanks, submarines or warships of the enemy, to collect oil refineries and Dollar bills or to fight desperate civilians to get to the next level of the game.

On one the hand t|error depicts the cynical discourse on events and the doubtful motives of the war in Iraq on the other hand the piece of work by Austrian artist Robert Praxmarer is an attempt of criticism on today's game and media culture, characterised by consumption and fun. Using the medium computer game is an irony in itself. The consumer is actively included into the action through a strong identification with his chosen character and experiences the combination of fun and violence in a much more direct and instant way than with any other medium.