

FAKE'N'REAL

UG Luzerner Theater 12. bis 28. Oktober 2000

Konzept

value verwandelte das UG an 3x3 Abenden in ein Labor für Aktionen, Spiel, Videos, Games, Performances begleitet von einer sich ständig wandelnden Installation. Durch Referate, Theateraktionen und Unterhaltungsshow's wurde das Thema „Simulationen“ seziert und analysiert, zerlegt und wieder zusammengesetzt: ein Verwirrspiel mit realen und simulierten, manipulierten und gespielten Sequenzen und Aktionen. Die thematische Veranstaltungsreihe fand im UG Luzerner Theater vom 12.10. - 28.10.2000 statt.

Ausstellungsansichten







fake 'n' real • ein labor zum thema simulationen

value verwandelte das UG an 3x3 Abenden in ein **Labor für Aktionen, Spiel, Videos, Games, Performances** begleitet von einer sich ständig wandelnden **Installation**. Durch **Referate, Theateraktionen** und **Unterhaltungsshows** wurde das **Thema "Simulationen"** seziert und analysiert, zerlegt und wieder zusammengesetzt: ein Verwirrspiel mit realen und simulierten, manipulierten und gespielten Sequenzen und Aktionen.

Die thematische Veranstaltungsreihe fand im UG Luzerner Theater vom 12.10. - 28.10.2000 statt.

Mit dem Aufkommen von 3d-Spielen und Playstations, der Entwicklung von Robotern und künstlichen Haustieren, wie Tamagotchis und Furby, und nicht zuletzt auch durch das Klonen von Lebewesen, wie beispielsweise das Klon-Schaf Dolly, ist die Frage nach **Realität** und **Simulation**, bzw. Schein und Sein, Wirklichkeit und Fälschung unter dem Schlagwort "virtual reality" vermehrt in den Fokus der öffentlichen Aufmerksamkeit gerückt. SF-Filme wie "**Blade Runner**", "**The Matrix**", "**Existenz**" oder "**Dark City**" haben die Thematik aufgegriffen und die Diskussionen zusätzlich angeheizt.

Wir beginnen uns zu fragen, was denn Realität bedeutet und mit welcher Sicherheit wir annehmen können, dass das, was wir in unserem Alltag als Realität, als Wirklichkeit erleben auch real und wirklich ist. **Wie wirklich ist unsere Wirklichkeit?** Vergessen wird in der aktuellen Diskussion allerdings oft, dass Simulation, Fiktion und Spiel schon lange Teil unseres Alltags sind. Fingierte Handlungen in Werbe- und Demonstrationsfilmen, simulierte Unterhaltungswelten und Katastrophenszenarien gehören schon selbstverständlich zu unserem Alltag und prägen uns massgeblich. Realität und Simulation sind also schon lange keine trennbaren Begriffe und Konzepte mehr, die Grenzen sind unscharf und verschwommen. Dies sollte uns eigentlich verunsichern - tut es aber nicht. So alltäglich gebrauchen und konsumieren wir Simuliertes, dass wir es als Teil unseres Alltag, als Teil unserer sogenannten Realität empfinden. Lediglich im Akt des Scheiterns, bei einer Panne in der Simulation, zeigt sich uns das Reale wieder unverhüllt.

value wollte mit seiner Veranstaltungsreihe im UG genau diesen Sachverhalt thematisieren: Wie verhält sich der Mensch angesichts seiner subjektiv empfundenen Realität in Konfrontation mit Simulationen, Fiktionen, Gespieltem? Warum lässt er sich nicht mehr verunsichern? Was würde eine Begegnung mit einem künstlichen "Artgenossen", einem Klon-Menschen oder einem menschenechten Roboter, auslösen? Wie geht er mit Brüchen in der Simulation um?

Die Veranstaltungsreihe näherte sich dem vielschichtigen Begriff "Simulation" durch verschiedene Aktionen: An den drei Donnerstagen hielten bekannte Persönlichkeiten aus dem kunst- und kulturwissenschaftlichen Bereich **Referate** zum Thema "Simulationen" verbunden mit Rahmenaktionen. Freitags spielten

Schauspieler aus dem Luzerner Theater mit Schein und Sein und zeigten, dass Simulationen Kern und Wesen des Theaters sind. Samstags lud Mr. Sim zur grossen **Unterhaltungsshow** zu den **Themen Natur, Katastrophe und Spiel**, anschliessend gab es jeweils space-bar&dance. Die ganze Veranstaltung wurde von einer Installation begleitet, die sich im Verlaufe der drei Wochen ständig änderte.

fake 'n' real, das Verwirrspiel mit realen und simulierten, manipulierten, gespielten Sequenzen und Aktionen sollte beunruhigen, Fragen aufwerfen, zum Nachdenken anregen: Können wir so sicher sein, dass wir in unserem Alltag das sogenannte Reale vom Simulierten unterscheiden können? Ist es nicht vielmehr so, dass Simulationen Teil unserer Realität geworden sind? Diesen Fragen wollte **value** das Publikum an den **3x3 Abenden** im UG Luzern auf spielerische und unterhaltsame Weise aussetzen.



fake 'n' real • ein labor zum thema simulationen

12. - 28. Oktober 2000
UG Luzerner Theater