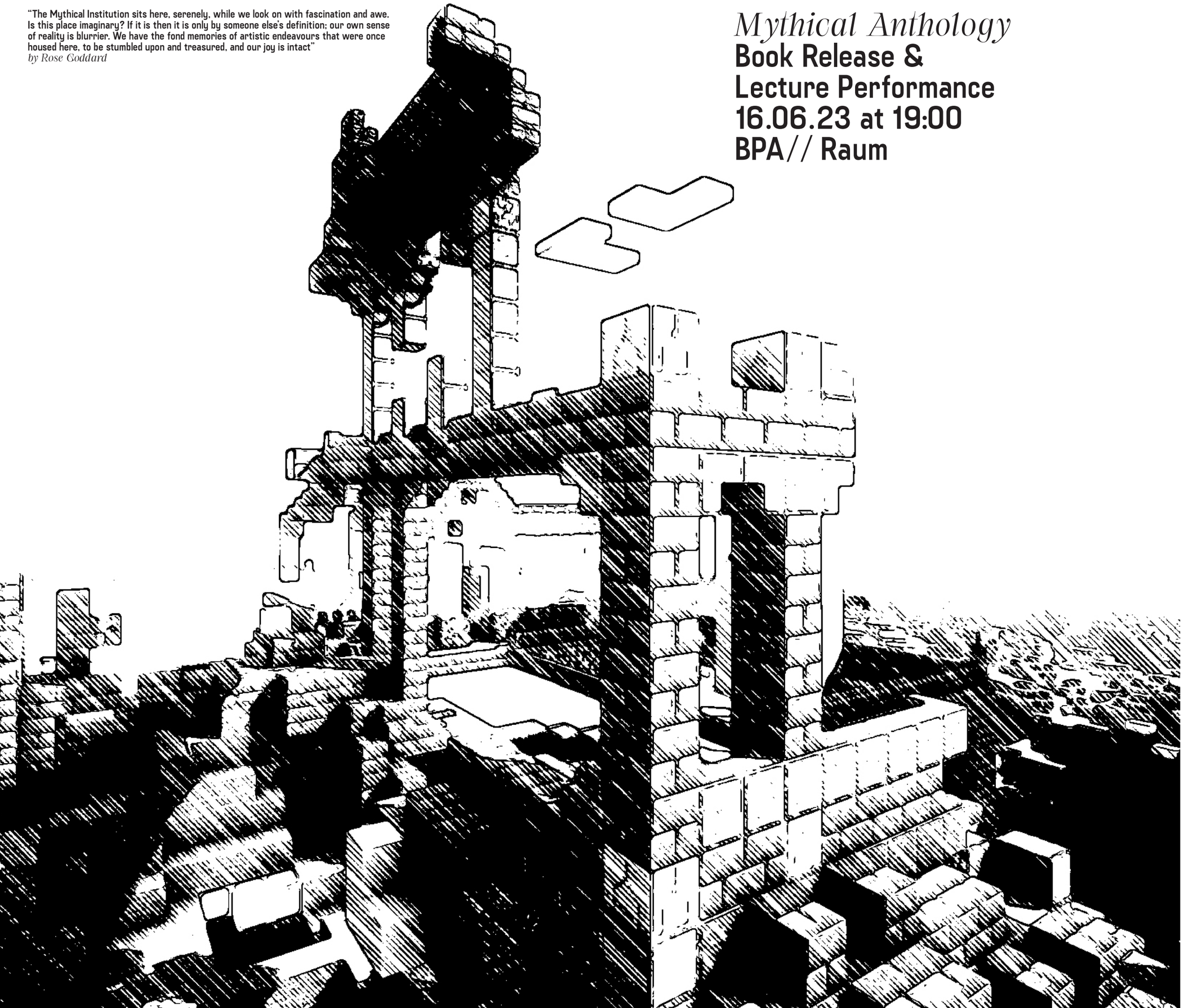
"The Mythical Institution sits here, serenely, while we look on with fascination and awe. Is this place imaginary? If it is then it is only by someone else's definition; our own sense of reality is blurrier. We have the fond memories of artistic endeavours that were once housed here, to be stumbled upon and treasured, and our joy is intact"
by Rose Goddard

Mythical Anthology
Book Release & Lecture Performance
16.06.23 at 19:00
BPA// Raum



Jan Berger presents a de-virtualized book release and lecture performance taking place at BPA// Raum for one night only. The Mythical Anthology is a conclusive publication tracing the various activities that occurred within the Mythical Institution, a digital project space and independent art school. Founded in 2019, the institution served as a conceptual framework for the collaborative exploration of avatarian art-production, the formation of cultural mythologies, and their respective subjectivities.

The Mythical Anthology is a collection of lore — a documentation of the institution's complete saga in three parts. Throughout the event, bundles will be available for purchase.

Edition of 98 copies + 2 AP.

A project by:
Jan Berger

Graphic design by:
Kathrin Baumgartner

With contributions by:
Nicola Arthen, Kathrin Baumgartner, Melanie Bonajo, Fattini Brambel, Theresa Büchner, Johannes Büttner, Stefan Cantante, Simon Denny, dieinternet.org, Oriana Fenwick, Rose Goddard, Katharina Hanke, Anna Hofmann, Nina Kettiger, Nikolaus Kockel, Felix Krapp, Chong Lii, Lola Mae, Arootin Mirzakhani, Ella Pechechian, Ian Rodriguez, Nora Schön, Jeffrey Alan Scudder, Nate Sloan, Mila Slominsky, Sarah Trottier, Philip Ullman, Ellen Wagner, Nicholas Warburg, Sonja Yakovleva, Robert Yang, @Geneva, @Hosway, @JaakkOMyyri, @Käsrin, @Mona, @MilaSlominsky, @MilaSlominsky99, @ThomyB

BPA// Raum
Sophie-Gips-Höfe 21
10178 Berlin
Enter through red passageway

BPA// Raum is a platform for artistic exchange. Exhibitions are made by artists affiliated with BPA// Berlin program for artists and organized by Sophia Yvette Scherer and Anna-Lisa Scherfose.

BPA// Berlin program for artists is an artist-run mentoring program founded in 2016 by Angela Bulloch, Simon Denny and Willem de Rooij. It facilitates exchange between emerging and experienced Berlin-based artists. BPA// is a cooperation partner of KW Institute for Contemporary Art. The program is funded by the Senate for Culture and Europe.

BBK NEU START KULTUR Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien

BPA//

Die von Jan Berger im Online-Spiel „Minecraft“ initiierte „Mythical Institution“ wurde nach dem Vorbild einer elitär sich abschottenden Kunstakademie entworfen, die ihren potentiellen Noviz:innen exklusiven Zugang verspricht. Orientiert an realen und fiktiven Monumental-Architekturen fungiert sie seit 2019 als virtueller Projektraum, in dem die Gepflogenheiten der Kunstwelt mit Verhaltenscodes und Online-Mythologien aus dem Computerspiel konfrontiert werden. Was bedeutet es, als Avatar, mit mutmaßlich unbegrenzten Ressourcen und den Bequemlichkeiten des Pseudo- respektive Anonymen, Kunst zu machen? Was heißt es, als Avatar Gesellschaft zu spielen? Und wo überschneiden sich beide Tätigkeiten?
In der Buchpräsentation werden nun die beiden Hauptstränge des Projekts vorgestellt, um die gestaltete Welt der „Mythical Institution“ anhand umfangreicher Materialien in unsere physisch-analogen Hände zu legen. Sie laden ein, aktuelle Diskussionen um das Verhältnis von Kunst und Gesellschaft auf neue assoziative Wege zu führen.

„Mythisch“ bedeutet in bestimmten Computerspielen einen besonderen Schwierigkeitsgrad im Absolvieren einer Handlung, eines Ortes oder eine besondere Wertigkeit zu erringender, eben nicht „gewöhnlicher“, Artefakte. Mythisch heißt auch, dass etwas nicht als real anzusehen ist, sondern einer anderen Wirklichkeitsebene zugehörig. „Mythisch“ im Schwierigkeitsgrad ist in Bezug auf die Kunst sicher ihr Verhältnis zum „Leben“, zur Gesellschaft, Gemeinschaft und zu Forderungen nach Demokratisierung, die die singuläre Setzung eines Werkes nicht erst seit gestern in Bedrängnis bringen.
Die zwei Plattformen, die die „Mythical Institution“ in der Online-Spielumgebung hostete – einer Realität, die von „der Kunst“ wie „dem Leben“ noch immer eher misstrauisch hinsichtlich ihres Potentials für „echte“ Erfahrung und Interaktion beäugt wird – ermöglichen eine Begegnung beider „Pole“. Gemeinsames Auf- und Abbauen wird zur Übung, kulturelle Muster im Imitieren zuzuspitzen oder zu variieren und so auf ihre Überschreibung vorzubereiten.

Das als Nachempfindung einer markt- und diskursbewussten Galerie auftretende Residency-Programm „an outlook“ professionalisierte sich über mehrere Ausstellungen inklusive Openings und umfassender Dokumentation. Durchgespielt wurden diverse Formen einer Interspecies-gerechten Land Art im Dialog mit dem Minimal-Appeal des White Cube – bis zu dem Punkt, an dem sie sich selbstkritisch gezwungen sah, ihre eigene Generalüberholung herbeizuführen: Auf das Event einer kuratorisch gewollten Sprengung des virtuellen Gebäudes erstand die Institution neu wie ein Phönix aus der Asche, verjüngt mit frischen Konzepten im Gepäck: Mehr Teilhabe, Prozessualität, Kollaboration. „an outlook“ putzt sich heraus als Institution, die begriffen hat, dass sie vor allem wechselseitiges Lernen zu ermöglichen hat, indem sie Workshops zum gemeinsamen Ausprobieren von Werktechniken im Virtuellen anbietet.
Im Bau- und Wohnprojekt „bauen wohnen denken“ wiederum erkunden drei Spieler:innen-Gruppen, die zuvor anhand eines Fragebogens einer bestimmten Haltung und somit virtuellen Bevölkerungsgruppe zugeordnet wurden, die Möglichkeiten und Grenzen ihres Minecraft-Territoriums zur Bildung von Ritualen und kollektiver Subjektivität, von Fortschrittphantasien und diplomatischen Beziehungen zu den anderen Gruppen. In Heideggers Konzept des Bauens, Wohnens, Denkens sollen sich „Himmel“, „Erde“, „Göttliche“ und „Sterbliche“ versammeln. In einem gebauten und bewohnten Ort spiegeln sich sowohl die geographischen als auch die ideellen Ausdehnungen (der Himmel, die Erde) des eigenen Strebens sowie jeweils dessen Potentiale genauso wie Grenzen (die Göttlichen, die Sterblichen) wider – nämlich in der Art, wie er Begegnungen zwischen Menschen (wie Nicht-Menschen) und Landschaften ermöglicht. In „bauen wohnen denken“ zeigt sich, wie dieses „Geviert“ komplexer (mythisch?) gerät, sobald ein Bau nicht bloß einen Autor hat. Zwischen Durchsetzungswillen der jeweils eigenen und anderen, oft konkurrierenden Vorstellungen vom guten, gut gestalteten Leben und Tod zeichnet sich so etwas wie eine „Kultur“ ab, die nur im Eingehen auf- und Aufreiben aneinander der verschiedenen Gruppen, in deren Zwischen- und Grenzräumen sich zu ereignen vermag.

Was „an outlook“ als virtuell gewendete Frage nach dem „Kümmern um was?“ in der klassischen Kuration – die Kunstgeschichte? die (Spiel-)Umgebung? deren Bewohner:innen? – etwas kokett über ironisch-dekorative Raumlösungen anspricht, wird in „bauen wohnen denken“ mit konsequentem Entdeckungsgeist als „Cultural Prototyping“ durchgespielt. Wie bauen? Wo wohnen? Was denken? (Und woran glauben, wovon überzeugt sein?) sind dabei Fragen, die die Gesellschaft im Ganzen wie in ihrem Teilsegment der Kunst beschäftigen.

Mit ihren virtuellen Experimenten reihen sich die Kurator:innen der „Mythical Institution“ ein in spekulative Kunst- und Designentwürfe wie Dunne & Rabys United Micro Kingdoms (2013) als zugespitzte Modelle zukünftiger Gesellschaftsformen oder die von „The Mycological Twist“ ausgerichteten Residencies und Workshops in Multiplayer-Game-Settings. Ziel ist es, stereotype Handlungsmuster, die aus dem Spiel heraus Einfluss auf unsere Fähigkeit haben, uns „in real life“ alternative Gemeinschaftsformen vorzustellen, auszuweiten, aufzubrechen. Auch „an outlook“ und „bauen wohnen denken“ erforschen zyklisch wiederkehrende, mit schöpferischen wie destruktiven Dynamiken einhergehenden Bildsprachen und Verhaltensweisen, wie sie das Zusammenkommen einer Gruppe charakterisieren, die gemeinsam „Fortschritt“ im Sinn hat – sei er ästhetisch, sozial, ökonomisch, technologisch. Im Format „avatarischer Kunstproduktion“ widmet sich das Projekt mit spielerischem Ernst Fragen nach der gesellschaftlichen Relevanz der zwischen Nostalgie und Fortschrittseuphorie oszillierenden Tech- und Kunstblase sowie deren Kontaktzonen im Bereich des kreativen Unternehmertums.

Avatarische Kunstproduktion ist mehr als bloße „Bequemlichkeit“, sich mit wechselnder Identität und ohne Rücksicht auf materielle Engpässe realen Gegebenheiten zu entziehen. Der Avatar ist Stellvertreter der vielen möglichen, entstammt sozusagen einem Kollektiv, das sich noch nicht gebildet hat. Das macht ihn als Einzelnen zu einer fragilen Figur. Er hat in seiner Freiheit umso mehr Verantwortung für die Welten, die er erdenkt und erbaut – für das Bild der Institution und der Gemeinschaft, der er einerseits entspringt und auf die er andererseits, mit konstruktiven oder eskapistischen Gegenentwürfen, hinauswill.
Ästhetische Aspekte spielen im Hybrid zwischen Gaming, Kunstbetrieb und der „visuellen Kultur des (virtuellen) öffentlichen Raums“ eine wichtige Rolle, indem erstere die Sehgewohnheiten beider letzterer abstrahiert, in „Minecraft“ vor allem kubisch verpackt und auf musterhafte Flächen reduziert. Sie verfremdet und vermischt visuelle Zugehörigkeiten und deutet an, wie die Werktechnik des Nachbauens manchmal gerade dann erfolgreich wirkt, wenn sie sich gestattet, an sich selbst zu scheitern – und so den Um- und Neubau provoziert.

by Ellen Wagner