ANDREAS HEUSSER

KUNST

INHALTLICHE AUSRICHTUNG

In meiner künstlerischen Praxis bewege ich mich im Spannungsfeld zwischen Konzeptkunst, Performance und politischer Kunst.

Seit 2015 beschäftige ich mich dem Thema Nichts. Daraus ist das NO SHOW MUSEUM entstanden, das sich den vielfältigen Erscheinungsformen des Nichts in der Kunst widmet. Die Umsetzung des Projekts erfolgte einerseits durch die Etablierung einer virtuellen Institution mit einer Sammlung von rund 500 Beiträgen und Werken von internationalen Künstlerinnen und Künstlern. Anderseits setzte ich mir zum Ziel, die Kunst des Nichts auf der ganzen Welt zu verbreiten. Dazu baute ich einen Kleinbus zu einem mobilen Ausstellungsraum um und realisierte mehrwöchige Ausstellungstourneen in ganz Europa, Nord- und Zentralamerika – jedes Jahr sollte ein neuer Kontinent hinzukommen. Stattdessen kam im Jahr 2020 die Pandemie und setzte der Mission ein vorläufiges Ende.

Dafür begann ich mich – ebenfalls veranlasst durch die Pandemie – intensiv mit Verschwörungstheorien auseinanderzusetzen. Es ist ein Thema mit Brisanz und hoher gesellschaftlicher Relevanz. Daraus entwickelte sich ein neues Langzeitprojekt: COMPLOTY.

COMPLOTY ist ein Mixed-Media-Projekt, bei dem sich die verschiedensten Genren, Mittel und Techniken zu einem Gesamtkunstwerk verbinden: Neben den Texten, Grafiken und Illustrationen gehören auch 3D-Design, Videos, Animationen, Webinhalte, Social-Media-Contents, KI-Elemente und Diffusionsstrategien zur gestalterischen Umsetzung. Dabei wird sowohl der reale als auch der virtuellen Raum bespielt.

Das Projekt bricht mit den üblichen Rezeptionsbedingungen, indem es das Kunstwerk in der ungewöhnlichen Form eines Strategiespiels präsentiert. Es kann und soll vom Publikum zu Hause gespielt werden.

Wie schon mit dem NO SHOW MUSEUM suche und erprobe ich auch mit dem aktuellen Projekt alternative Lösungen bezüglich der Präsentation, Wahrnehmung und Reflexion von Kunst. Es lädt dazu ein, über ihre Möglichkeiten und Grenzen nachzudenken und neu zu verhandeln, was Kunst ist – oder (auch) sein könnte.

Video-Trailer: ▶ ogy.de/dwd9

Video-Einführung: ▶ ogy.de/ric7

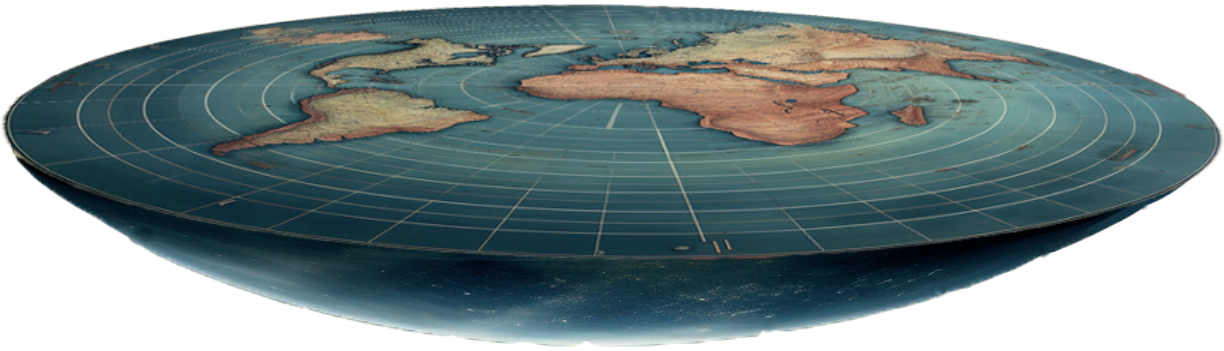
Webseite: ▶ www.comploty.com

COMPLOTY

Mixed Media, 2020-2024

Comploty ist das weltweit erste Spiel, das auf real existierenden Verschwörungstheorien basiert.

Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rolle der Anführer von mächtigen Geheimbünden, die hinter den Kulissen die Strippen ziehen und auf die Weltherrschaft hinarbeiten.
Im Laufe des Spiels setzen sie grössenwahnsinnige Verschwörungspläne um und besetzen die wichtigsten Schlüsselpositionen in Forschung, Wirtschaft, Medien und Politik mit ihren Komplizen. Sie decken sich mit Geheimwaffen ein und sabotieren die Pläne der Gegner mit Störaktionen. Sie eignen sich übersinnliche Fähigkeiten an, mit denen sie ihre eigenen Spielzüge oder diejenigen der Gegner manipulieren können. Dabei müssen sie aber auch einige Rückschläge einstecken: Es gilt, nicht nur die Attacken der Mitspieler möglichst unbeschadet zu überstehen, sondern auch die häufigen Faktenchecks der investigativen Journalisten und Wissenschaftler. Wer im finalen Showdown als Letzter übrigbleibt, gewinnt das Spiel – und die alleinige Herrschaft über die gesamte Erdscheibe!



Aufbau des Spiels

COMPLOTY besteht aus dem Spielbrett, 333 Spielkarten und Banknoten in eigener Währung (Adrenochrom). Die auf dem Spielbrettrand verteilten Felder bestehen aus 4 Hauptquartieren, 24 Schlüsselpositions-Feldern und 4 Arten von Aktionsfeldern (Ereignis, Komplott, Faktencheck, Waffenhandel). Die Mitte des Spielbretts besteht aus einem Erdraster (damit die Spieler nie aus den Augen verlieren, was auf dem Spiel steht!) und den Umrissen der Kartenstapel, die den 4 Arten von Aktionsfeldern zugeordnet sind. Die schwarzen Symbole stellen die Folterzellen dar, die zu den Hauptquartieren der einzelnen Spieler gehören.
COMPLOTY kombiniert eine innovative und dynamische Spielmechanik mit strategischem Deckaufbau, der den Spielern ein hohes Mass an Kontrolle ermöglicht. Die Spieler können im Laufe einer Partie neue Karten erwerben und in das eigene Kartendeck einfügen. Auf diese Weise können sie eigene Strategien verfolgen, vorhandene Ressourcen gezielt ausbauen, sich Vorteile und neue Handlungsmöglichkeiten erarbeiten. Der Zufall spielt dabei nur eine untergeordnete Rolle.

Überlebtag Filmanien #005
Wirklichkeit
Wahrnehmungsverzerrende Droge, die alles Wissenschaftlichen und Rationalen zugunsten der Glaubenswirklichkeit „Dominion" lenken dem Kaiserin auch die Bevölkerung.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 250€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Filmanien #006
Gewissen
Droge mit verwirrender Chemie aus dem Kaiserreichlichen und Psychoterroristen zur Gleichbetrachtung. Dominierend dem Kaiserin auch die Bevölkerung.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 250€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Filmanien #007
Energie Sonne
Droge mit Wirkung auf Gehirn und Physiologie. Provoziert aktiven KÖCFS und Aktivierungsgrenzen. Hat als „Dragoner" rahmen dieses einen Finger im Spiel.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 250€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Vertrieb #008
Fluor 3-Bases
Mischkonzept, das vor vielen Organisationen als Lösungsansatz dient. Dieses Produkt DÜV also historische Deutsche Reich wendet auf allen Gebieten.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 250€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Vertrieb #009
Fluor 3-Bases
Mischkonzept, das vor vielen Organisationen als Lösungsansatz dient. Dieses Produkt DÜV also historische Deutsche Reich wendet auf allen Gebieten.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 250€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Vertrieb #010
Ohm
Mittelwerte Bewegungs- und Bilder von dem Kriegsjahr. Spezialisiert auf die Verbreitung von Verschwörungstheorien. Hatte Gesellschaftsschaft
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 250€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Kundendienst #011
AI Qualia
Kostenlose Software, Impressionen Plattform mit Bereich Kundenbeurteilungen dient gefragt und seit 2007 auch der Dienstleistungen als Zeitvertreib.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 250€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Kundendienst #012
Maria
Kostenlose Software, Impressionen Plattform mit Bereich Kundenbeurteilungen dient gefragt und seit 2007 auch der Dienstleistungen als Zeitvertreib.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 250€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Kundendienst #013
Gewissen
Kostenlose Software, Impressionen Plattform mit Bereich Kundenbeurteilungen dient gefragt und seit 2007 auch der Dienstleistungen als Zeitvertreib.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 250€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Marketing #014
Disney
Filmproduzent, spezialisiert auf Filme und Videospielreihen mit verzweigten Franchises. Hatte Gesellschaftsschaft Filmgruppe zum Höhepunkt von 1989.
1 [+] Organisation kaufen: 200€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Marketing #015
Hollywood
Filmgruppe Produktionsgesellschaft, spezialisiert auf spektakuläre Special Effects und Blockbuster-Franchises. Hatte Gesellschaftsschaft Filmgruppe zum Höhepunkt von 1989.
1 [+] Organisation kaufen: 200€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Marketing #016
Queen B
Filmgruppe mit Produktionsgesellschaft Hamburgs Kiez und Ihr Schwerpunkt Pornografie. Hatte Gesellschaftsschaft Filmgruppe zum Höhepunkt von 1989.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

IT-Überlebtag #017
Area 51
Mythologisches Forschungsgebiet, abgeschirmte Raumschiffe und ihre Insassen. Hatte Gesellschaftsschaft Bedeutung zum Höhepunkt von 1989.
1 [+] Organisation kaufen: 300€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

IT-Überlebtag #018
Big Brother
Ausdruck der sozialen Überwachung und gleichen Kommunikation und Informationen. Hatte Gesellschaftsschaft zum Höhepunkt Raum 1989.
1 [+] Organisation kaufen: 250€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

IT-Überlebtag #019
Web-Brigade
Identitäre Organisation, die im Sinne und auf Sozial Edinde massenhaft Kommentare und Bewertungen. Hatte Gesellschaftsschaft Bedeutung zum Höhepunkt von 1989.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Produktion #020
Walt Street
Fiktiv verwendet in Band „Wall Behemoth" dem Ohrwurm und dem „Deep Gleise" Ausdruck der Verbindung zwischen Wall Street und dem US-Politik. Hatte
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Produktion #021
Bill Gates
Milliardenerben, Billionär, in „Philanthrop" DÜV alle Ähnlichkeiten empfiehlt Gewissen. Hatte Gesellschaftsschaft Bedeutung zum Höhepunkt von 1989.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Überlebtag Produktion #022
Big Tech
Technologie Konzerne und Ihr im Silicon Valley. Arbeiten am Ersatz und Ersatzteilen. Hatte Gesellschaftsschaft Bedeutung zum Höhepunkt von 1989.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Die Verschwörung & Entwicklung #023
SEAFP
Geheimer Forschungsverbund „Schwarz Audiovisuelle sowohl Elektronik und Glimmer auslöst. Eigentlich jedoch auch eine Gleichstellungsmöglichkeit.
1 [+] Organisation kaufen: 250€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Die Verschwörung & Entwicklung #024
SLAPS
Geheimer Forschungsverbund „Finanzgruppe" Ausdruck der Verbindung zwischen Wall Street und dem Politik.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

Die Verschwörung & Entwicklung #025
Big Pharma
Pharmakonzerne. Bemerkt. Beschäftigt und gleichzeitig und Gesellschaftsschaft und Vorgehensfilm, die durch machen.
1 [+] Organisation kaufen: 150€
1 [+] Terrorzelle bauen: 150€
1 [+] Terrorzelle auflösen: 150€
1 [-] Organisation ausbleiben: 150€
1 [-] Leitverlung beenden: 150€
Schulungsfall Einsatzkraft:
1 [+] Organisation Besuch: 150€
1 [+] Geiselnahme komplett: 250€
1 [+] Terrorzelle: 250€

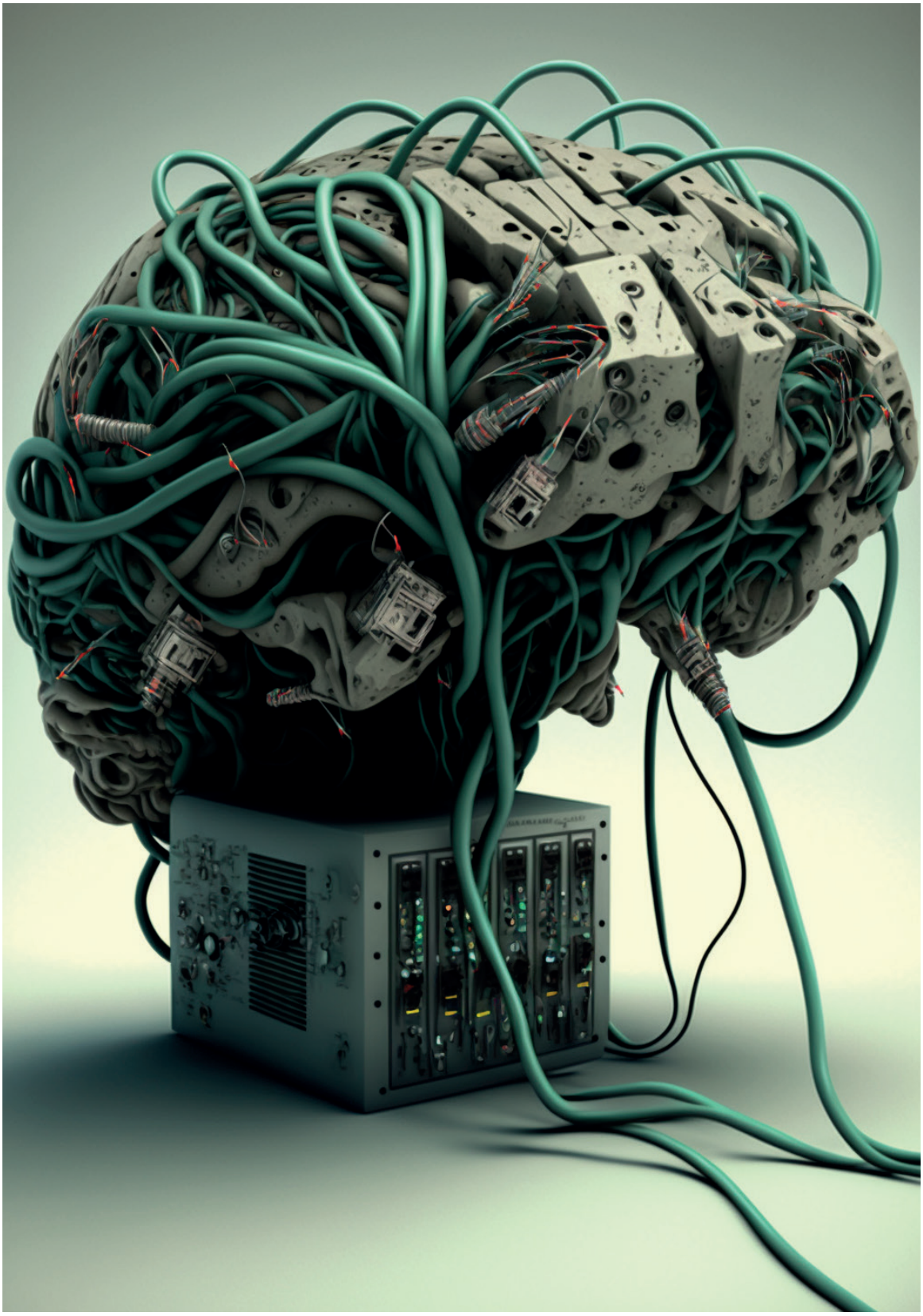
Überlebtag Kommunikation #026
Wirr
Sitzung bewusstsein, jahrelanges Ergebnisse dem dem Kaiserreichen und Gleichgesinnten „Deutsch Reich" für die Gleichstellung und Deutschland mit Steuer-Gleichheit.
1 Bonbon: Glaubwürdigkeit -1
Wirr 1 Wirr:
- Bundesrat: 1 [+]
- Wirr Wirr: 1 [+]
- Bundesrat: 1 [+]
- Kreuzer Gleichheit: 1 [+]
- Kreuzer Gleichheit: 1 [+]
- Kreuzer Gleichheit

Kulturwandel

Einige Verschwörungstheoretiker verbreiten die Idee, dass die grossen gesellschaftl. Umwälzungen unserer Zeit (von der Digitalisierung bis zum Bedeutungsverlust des Christentums) hinter den Kulissen von einer geheimen bösen Elite gesteuert würden.

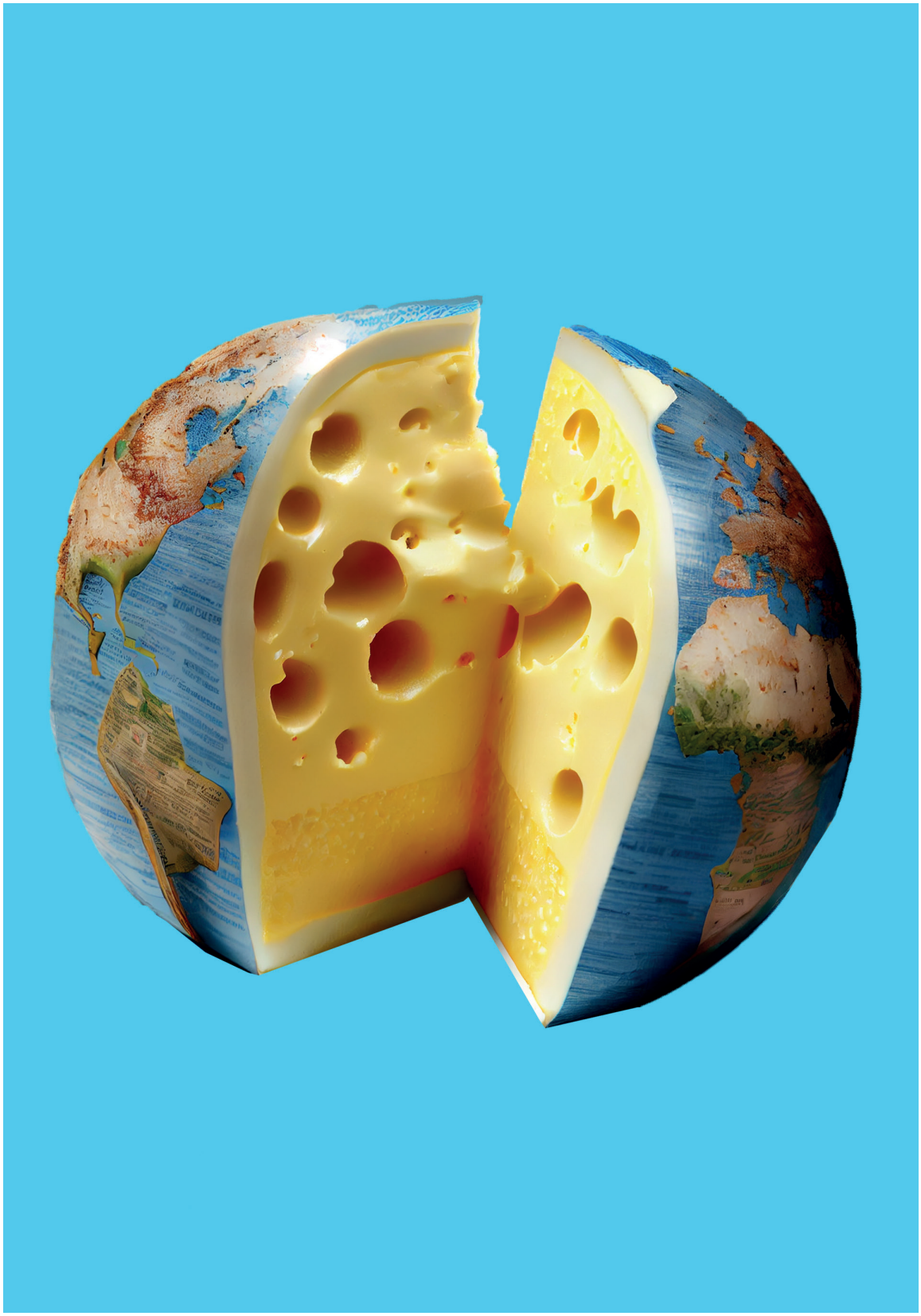
Plandemie

Für Verschwörungstheoretiker sind wir alle Schlafschafe, die die Machenschaften der bösen Eliten nicht bemerken. Zum Beispiel, dass sie die Pandemie bloss als Vorwand inszenierten, um uns Mikrochips einimpfen zu können. Damit haben sie nun die Kontrolle über unser Bewusstsein. So gesehen eigentlich kein Wunder, dass wir nichts bemerken.



Mind Control

MK-ULTRA war ein umfangreiches geheimes CIA-Forschungsprogramm (1953-1975) über die Möglichkeiten von Bewusstseinskontrolle. Verschwörungstheoretiker glauben, dass es noch heute existiert: Mit einer Mischung aus Gehirnwäsche-, Trauma- und Konditionierungstechniken werde bei Zielpersonen eine dissoziative Identitätsstörung erzeugt. Die abgespaltenen Persönlichkeitsanteile könnten dann durch Trigger-Reize angesteuert werden, um beliebige Befehle auszuführen, ohne dass die Hauptpersönlichkeit etwas davon ahne. Versteckt als unterschwellige Reize in Filmen und Werbungen könnten so Millionen von Menschen in ferngesteuerte Sklaven verwandelt werden.



Abstecher in die Hohlerde

Die Theorie der Hohlerde war eine wissenschaftliche Theorie aus dem 17. Jh., der zufolge die Erde kein massiver Körper sei, sondern eine hohle Kugel. Obwohl von der heutigen Wissenschaft längst widerlegt, behaupten einige Verschwörungstheoretiker, dass die innere Erde von einer Zivilisation bewohnt werde, die über Technologien verfüge, die den Stand unserer Technik bei Weitem übertreffen würden.

Vogel

Die Verschwörungstheorie ‚Birds Aren't Real' behauptet, dass in den 1970er Jahren alle Vögel ausgelöscht wurden und durch Überwachungsgeräte in Form von Drohnen ersetzt wurden. Obwohl es sich bei dieser Theorie um eine Satire handelt, fand sie auch zahlreiche Anhänger, die ihr Glauben schenkten.

Eingeimpfter Autismus

Eine weit verbreitete Verschwörungstheorie besagt, dass Impfungen Autismus verursachen. Die Theorie basiert auf einer Studie aus dem Jahr 1998, die einen Zusammenhang zwischen der MMR-Impfung (Masern-Mumps-Röteln) und Autismus herzustellen versuchte. Die Studie wurde jedoch zurückgezogen, und zahlreiche Studien haben seitdem gezeigt, dass es keinen solchen Zusammenhang gibt.

Schöne Neue Weltordnung

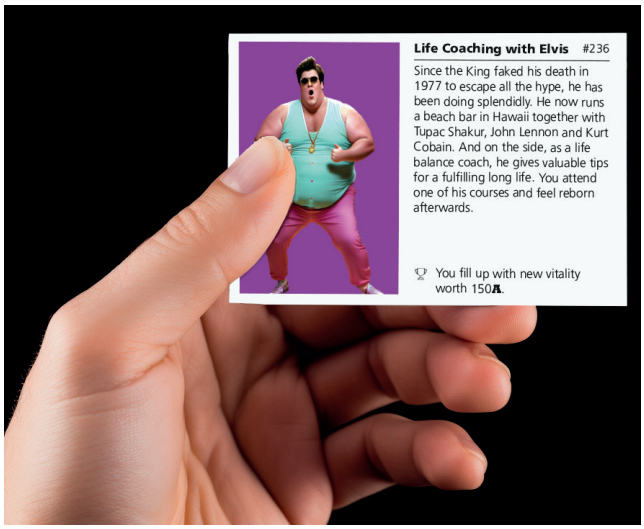
Das Schreckgespenst der Neuen Weltordnung (NWO) erinnert an den dystopischen Roman *Brave New World* von Aldous Huxley: ein totalitärer Staat, in der alle Menschen glücklich sein sollen, in Wirklichkeit aber von einer bösen Elite unterdrückt werden. Bereits heute bereite diese die globale Diktatur vor, indem sie uns mit Politik, Medien und Technologien manipuliere.

FAQ

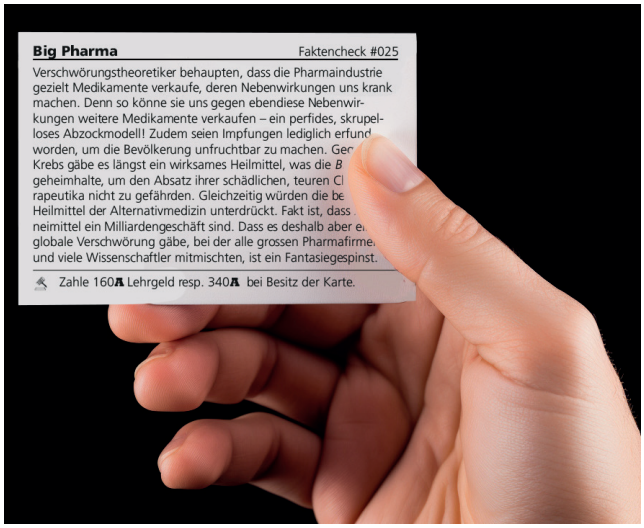
Fördert das Spiel die Verbreitung von Verschwörungstheorien?
Im Gegenteil. Durch das Eintauchen in die Welt der Verschwörungsmythen lernen die Spieler viele verschiedene Narrative kennen und werden sensibilisiert für Vorurteile und Argumentationsmuster, die das Entstehen von Verschwörungstheorien begünstigen.

Warum wird das Spiel aus der Perspektive der Bösewichte gespielt?
Es ist immer einfacher, die falschen Vorstellungen anderer zu kritisieren, als die eigenen Vorurteile zu erkennen. Denn dazu braucht es die Bereitschaft, die Dinge (auch) aus der Perspektive der anderen Seite zu sehen. Um dies zu ermöglichen, habe ich eine sehr unkonventionelle Spielanordnung entwickelt: COMPLOTY nimmt die Verschwörungstheoretiker beim Wort! Was wäre tatsächlich nötig, um die monströsen Pläne in die Tat umzusetzen, vor denen die Verschwörungstheoretiker warnen? Indem die Spieler in die Rolle der bösen Eliten schlüpfen, können sie eine Vielzahl dieser Szenarien durchspielen und sie unvoreingenommen auf ihre Plausibilität prüfen.

Was sind deine Wirkungsabsichten?
Verschwörungstheorien scheinen besonders gut unter dem Radar der breiten Öffentlichkeit zu gedeihen – in einer Sphäre des Geheimen, zu der nur ‚Eingeweihte' und ‚Erweckte' Zugang haben. Mit dem Projekt wird eine Vielzahl dieser Erzählungen aus dem Verborgenen geholt und ins Rampenlicht gerückt. Sie werden für jedermann zugänglich und verlieren so ihren Status als höheres Geheimwissen. Da nun alle auf dem gleichen Wissenstand sind und die Karten offen auf dem Tisch liegen, können die Theorien miteinander verglichen werden, typische Muster und Merkmale können erkannt, ihre Behauptungen überprüft und diskutiert werden.
Sobald die Spieler auf das Spielfeld ‚Faktencheck' gelangen, wird zudem die Ebene der Fiktion kurzzeitig aufgehoben und die Realität bricht in das Spiel ein: die Ereignisse, Charakteren und Erzählungen des Spiels werden dann einer kritischen Befragung aus Sicht der etablierten Wissenschaft unterzogen – ein ähnlicher Effekt wie im Theater, wenn die ‚vierte Wand' durchbrochen wird.



Beispiel einer Ereigniskarte.



Beispiel einer Faktencheck-Karte.

Wie stehst du persönlich zu Verschwörungstheorien – pro oder contra?
Grundsätzlich versuche ich aber mit dem Projekt keine Partei zu ergreifen – nicht weil mir als Schweizer die Neutralität besonders wichtig wäre, sondern weil man schlicht nicht alle Verschwörungsmythen in einen Topf werfen kann. Längst nicht alle Verschwörungstheorien sind verrückt, absurd oder gefährlich. Manchmal ist der Grat zwischen Verschwörungstheorie und investigativer Recherche schmal – und einige (wenige) Theorien haben sich in der Realität auch bestätigt. Darum sollte man für jede Erzählung einzeln prüfen, wieviel Bullshit und wieviel Wahres sie enthalten. Und auf jeden Fall finde ich es wichtig, sich mit ihren Erscheinungsformen vertraut zu machen: Nur was man kennt, lässt sich auch kritisch hinterfragen!

Warum ausgerechnet das Thema Verschwörungstheorien? Was ist daran relevant?
Laut einer aktuellen Studie glauben bereits 30 Prozent der Bevölkerung, dass die Welt von geheimen Mächten kontrolliert werde. Das Problem am konspirationistischen Denken ist, dass es gegen rationale Einwände praktisch immun ist, denn in den Augen der Verschwörungstheoretiker sind das bloss Versuche, ‚die Wahrheit' zu vertuschen. Etablierten Medien und Wissenschaftlern wird misstraut – stattdessen werden nur Informationen akzeptiert, die das eigene Weltbild bestätigen. Wie aber können wir als Gesellschaft funktionieren, wenn es keine gemeinsame Faktenbasis mehr gibt? Und was passiert mit der Demokratie, wenn sich zunehmend mehr Menschen auf Gerüchte, Vorurteile, Spekulationen und Sensationsmeldungen berufen?
Auf der anderen Seite werden abweichende Ansichten und unorthodoxe Thesen manchmal vorschnell als Verschwörungstheorien abgetan – und wer sie dennoch vertritt, muss damit rechnen, ‚gecancelt' zu werden. Diese Entwicklungen haben zu einer tiefen Spaltung in der Gesellschaft geführt. Manchmal geht der Graben mitten durch eine Familie. Was von der einen Seite als evidente Tatsache reklamiert wird, wird von der anderen Seite als Fake News abgetan – und umgekehrt. So aber ist keine Verständigung mehr möglich. Darum braucht es COMPLOTY :=)

Atlas der Verschwörungstheorien
(Q Web von DSMP, Detail)

Wie sind die Illustrationen und Animationen entstanden?
Künstliche Intelligenz (KI) spielt in vielen Verschwörungstheorien eine wichtige Rolle. Dabei geht es oft um die Befürchtung, dass KI eines Tages den Menschen ersetzen oder gar versklaven könnte. Ich sehe die KI weniger als Bedrohung, sondern als eine Chance zur produktiven Nutzung – gerade auch in künstlerischer Hinsicht. Deshalb habe ich mich bewusst dafür entschieden, KI-generierte Inhalte in die Gestaltung des Spiels einzubeziehen. Sie bilden das visuelle Rohmaterial, das ich dann in aufwändiger grafischer Handarbeit zu künstlerisch eigenständigen Bildern, Videos und Animationen weiterentwickelt habe. Insofern zeigt COMPLOTY exemplarisch, wie künstlerische Vision und KI zusammenarbeiten können, um etwas zu schaffen, das keine von beiden alleine hätte schaffen können.

Wenn es um die Weltherrschaft geht, sprengt die Vorstellungskraft alle Grenzen! Hier eine Auswahl (un)möglicher Szenarien.

Du nennst es Kunstprojekt, aber für mich sieht‘s einfach aus wie ein Brettspiel. Was soll daran Kunst sein?
Was Kunst ist oder sein kann, wird mit COMPLOTY neu verhandelt. Das Projekt bricht mit den üblichen Rezeptionsbedingungen, indem das Kunstwerk als Spiel präsentiert wird. Das Publikum geht nicht an eine Ausstellung, um Kunst zu sehen, sondern das Kunstwerk kommt zu ihm nach Hause. Die Rolle der Rezipienten wandelt sich dabei von Zuschauern zu aktiven Teilnehmern, die voll in die Erlebniswelt des Spiels eintauchen und sie mitgestalten. Der Kunstraum als Ort der Präsentation löst sich auf in viele private Räume, in denen COMPLOTY vielleicht gerade jetzt, vielleicht auch erst in ferner Zukunft gespielt wird. Damit wird die Präsentation des Projekts ort- und zeitunabhängig und sie kann beliebig wiederholt werden.
Mit all diesen Verschiebungen stellen sich hochspannende Fragen in Bezug auf den Kunstbegriff. Es bietet Anlass, um über (alternative, innovative) zeitgenössische Formen der Kunstproduktion und -distribution nachzudenken.
Aber kann ein Brettspiel überhaupt als Kunst betrachtet werden? Kann ein Spielabend ein Kunstereignis sein? Warum eigentlich nicht? Jedenfalls eröffnen sich aufregend neue Möglichkeiten, wenn die Kunst es wagt, (auch) ausserhalb der herkömmlichen Medien und Räume Wirkung zu entfalten.

Telekinese bezeichnet die Fähigkeit, Gegenstände allein durch geistige Kräfte von einem Ort zum anderen zu verschieben. Leider verfüge ich selber nicht über diese Fähigkeit, sonst wäre das eine tolle Methode, um die Kunst zu den Leuten zu bringen …

Social Media

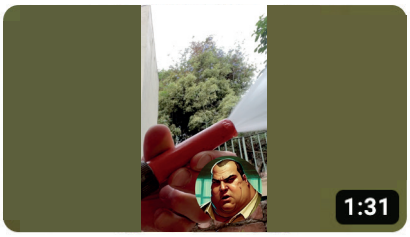
Instagram:
instagram.com/comploty

Tiktok:
tiktok.com/@comploty

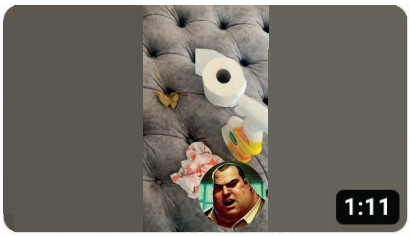
Twitter:
twitter.com/comploty

Youtube:
youtube.com/@Comploty_Game

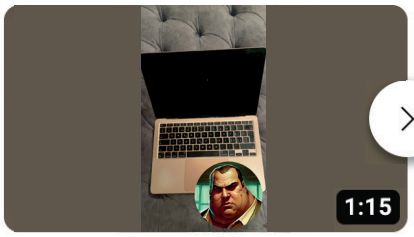
Der Mafioso **Don Luciano** ist ein Charakter aus COMPLOTY. Er will unbedingt raus aus diesem Spiel und rein ins „richtige“ Leben! Er hat mich so unter Druck gesetzt, dass ich ihm die Betreuung der Social Media Kanäle überlassen habe. Seitdem gibt er täglich praktische Lebenstipps – z.B. wie man nasse Socken trocknet oder eine Dose Pelati öffnet. Leider haben seine Videotutorials bisher nichts mit Verschwörungstheorien zu tun (ausser vielleicht, dass er seinen eigenen Mythos baut) – und Werbung macht Luciano auch bloss für sich selbst!



How to water the plants in your garden



How to clean cat puke from your sofa



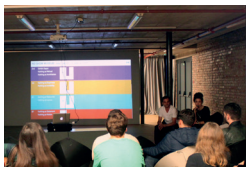
How to fix a laptop

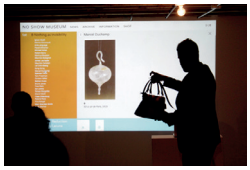
Bisher veröffentlichte Luciano-Lifehacks:

How to start a computer	▶ https://youtu.be/RVYSpz37yqA
How to boil water for pasta	▶ https://youtube.com/shorts/RTU0zmRZvYE
How to dry wet socks	▶ https://youtu.be/WmUeSwpKFp8
How to open a tin of Pelati	▶ https://youtu.be/tUWZbXG12Rs
How to fix a laptop	▶ https://youtu.be/eHuR8GTWejU
How to clean cat puke from your sofa	▶ https://youtu.be/59oIGQJ_jyY
How to water the plants in your garden	▶ https://youtu.be/NeMTpHAumeU
How to hit the nail on the head	▶ https://youtu.be/bg7AIAcCSYM
How to light a cigarette	▶ https://youtu.be/wokA1B_gZWU
How to bring light into darkness	▶ https://youtu.be/0zV96V037oM
How to use a knive to peel a potato	▶ https://youtu.be/vOWnXxaOIoI
How to use a toilet brush	▶ https://youtu.be/9_1F6wFZgf4
How to fix a water problem	▶ https://youtu.be/odY3i6PpzPE
How to spell spaghetti	▶ https://youtu.be/IKTePI2qiBI
How to make your grass green again	▶ https://youtu.be/O2depLEDngg
How to make a hit on the piano	▶ https://youtu.be/LDOXcR8Wd5U

NO SHOW MUSEUM

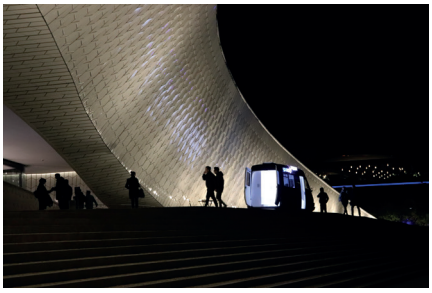
(Langzeitperformance, Mixed Media, 2015-2019)

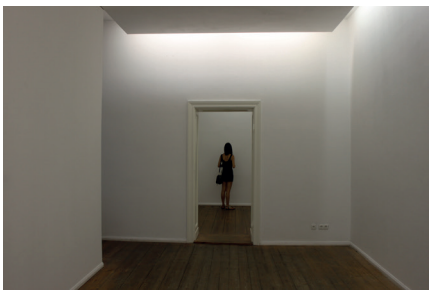




Das NO SHOW MUSEUM ist das weltweit erste Museum, das sich dem Nichts und seinen vielfältigen Erscheinungsformen in der Geschichte der Kunst widmet. Seine Sammlung umfasst rund 500 Werke und Dokumente von 150 internationalen Künstlern des 20. und 21. Jahrhunderts. Das Museum hat es sich zur Aufgabe gemacht, nichts in der ganzen Welt zu verbreiten. Es verfügt über einen mobilen Ausstellungsraum in einem umgebauten Bus. Im Rahmen seiner *Nothing World Tour* realisierte das NO SHOW MUSEUM rund 70 Ausstellungen in über 30 Ländern Europas sowie in Nord- und Mittelamerika. Sie fanden einerseits auf Einladung von Galerien und Museen statt, andererseits im öffentlichen Raum und in abgelegenen Gebieten. Ausserdem nahm das Projekt an der 56. Kunstbiennale in Venedig teil.

Virtuelle Sammlung / Webseite ► **www.noshowmuseum.com**





Gestures of Nothing – Kurzdoku der Nothing World Tour (10 min.): ▶ ogy.de/c114

CV ANDREAS HEUSSER

geb. 23.6.1976 in Dielsdorf (ZH), lebt und arbeitet in Zürich und Johannesburg.

Künstler und Kurator.

www.andreasheusser.com
www.noshowmuseum.com
www.comploty.com
www.literaturfestivalzuerich.com
www.theinstitute.ch

AUSBILDUNG

2010-2013	Master of Arts BFH in Contemporary Arts Practice, Fine Arts, HdK Bern
1998-2003	Master of Arts UZH in Philosophie und Germanistik, Universität Zürich

AUSZEICHNUNGEN

2022	Arbeitsstipendium der Stadt Zürich (für Comploty)
2021	Ideationsförderung des Migros Kulturprozent (für Comploty)
	Arbeitsstipendium der Stadt Zürich (für Comploty)
2019	Kunststipendium der Stadt Zürich (für No Show Museum)
2011	Swiss Art Awards, Eidg. Wettbewerb für Kunst, Nomination
	Werkpreis Kanton Zürich, Nomination

EINZELAUSSTELLUNGEN

2019	Kunsthalle Bratislava, SVK
	Valie Export Center, Linz, AUT
2018	Museum of Art, Architecture and Technology, Lissabon, PRT
	Mutuo Centro de Arte, Barcelona, ESP
	Espacio Naranjo, Madrid, ESP
	Espacio Oculto, Madrid, ESP
	La Station – Gare des Mines, Paris, FRA
	Galería Antítesis, Panama City, PAN
2017	Galería Ladrón, Mexico City, MEX
	Museo de Arte Contemporáneo de Oaxaca, MEX
	Galería El Sótano, Guatemala City, GTM
	Museo de Arte de El Salvador, SLV
	Museo para la Identidad Nacional, Tegucigalpa, HON
	Galería Códice, Managua, NIC
	Galería Despacio, San José, CRI
	Museum of Emptiness, St. Gallen, CH
2016	Monte Vista Projects, L.A., USA
	Cult | Aimee Friberg Exhibitions, San Francisco, USA
	CCA Center for Contemporary Arts, Santa Fe, USA
	Ice Cube Gallery, Denver, USA
	Fort Gondo, St. Louis, USA
	Defibrillator Gallery, Chicago, USA
	Spread Arts Gallery, Detroit, USA
	Fresh Window Gallery, New York, USA
	Scrap Metal Gallery, Toronto, CAN
	Enriched Bread Artists, Ottawa, CAN
	Die Diele, Zürich, CH
2015	56. Biennale di Venezia, Salon Suisse / Palazzo Trevisan and Lido, Venedig, ITA
	Lauba Gallery, Zagreb, HRV
	Chimera-Project Gallery, Budapest, HUN
	Umelka Gallery, Bratislava, SVK
	Poligon Art Space, Warschau, POL
	Luda Gallery, St. Petersburg, RUS
	Kiasma, Museum of Contemporary Art, Helsinki, FIN
	Tenthaus, Project Space, Oslo, NOR
	Sixtyeight, Project Space, Copenhagen, DNK
	Wolfart Project Space, Rotterdam, NLD
	Grimmuseum, Berlin, DEU
	Island, Project Space, Hamburg, DEU
	Museum Strauhof, Zurich, CH