

Jurybegründung Auriea Harvey:

Die in den USA geborene und in Belgien lebende Künstlerin Auriea Harvey hat in den letzten zwei Dekaden ein umfangreiches Werk im Spannungsfeld zwischen Poesie, Irritation und Spiel vorgelegt. Ursprünglich studierte sie Bildhauerei an der Parsons School of Design in New York City. Heute umfasst ihr Oeuvre eine breite Palette zwischen Webkunst und Computerspiel auf der einen sowie Illustration und Installation auf der anderen Seite.

Mit ihrem unverwechselbaren Stil hat sie bis heute nicht nur ein breites Publikum fasziniert, sondern auch Generationen von Künstlerinnen und Künstlern sowohl international als auch besonders im europäischen Raum inspiriert und herausgefordert. Neben ihrem stets experimentellen Gestaltungsanspruch und einer stark von Appropriation geprägten Ästhetik zeichnen sich Auriea Harveys künstlerische Arbeiten vor allem durch ihr außergewöhnliches Gespür für den Zeitgeist aus. Ihre intensive Auseinandersetzung mit Identität und Weiblichkeit ist fester Bestandteil ihres Schaffens.

Zusammen mit Ihrem Partner Michaël Samy gründete Auriea Harvey 2002 das Entwicklerstudio Tale of Tales mit dem Ziel Kunst und Computerspiele zu verbinden. In ihrem Spiel „Luxuria Superbia“ (2013) entsteht eine fast erotische Beziehung zwischen Tablet und den Usern. Die Frage nach der Spielmechanik von Sex war zwar Ausgangspunkt für die Idee des Spiels, aber beim Spielen selbst fühlt es sich gar nicht mehr mechanisch, sondern vielmehr sexy an. Schlicht formuliert geht es hier um die multiplen Orgasmen von Blumen.

In „The Path“ (2009), einer Neuinterpretation des klassischen Rotkäppchen-Stoffs, bleibt der Wolf keine Metapher, sondern wird zum konkreten Trauma, dem sich die Spielerinnen als Rotkäppchen-Avatar nähern und sich so mit ihren tiefsten Ängsten konfrontiert sehen. Es gehört zum sogenannten "psychological horror art game" Genre. Iain McCafferty von [Videogamer.com](http://Videogamer.com) schreibt über „The Path“, "It will be years before a game made by the big budget software houses like Ubisoft or EA is brave enough to attempt anything remotely similar, but *The Path* shows promising signs that gaming is starting to grow up."

In "The Graveyard" (2008) steuert man eine greise Dame über einen Friedhof und hat viel Zeit über den Tod nachzudenken. Die wesentliche Erfahrung beim Spielen ist Kontemplation.

Alle drei Beispiele zeigen, dass es nicht um ein Ziel oder das Gewinnen geht. Die Spiele von Auriea Harvey weisen weit über den derzeitigen Stand des Genres hinaus. Aber inzwischen ist Auriea Harvey schon wieder einen Schritt weiter und voraus. Sie sagt, ""Make love, not games." und ihr erstes Post-Game-Projekt Cathedral-in-the-Clouds ist ein VR-Diorama. Es ist umsonst. Und das ist wieder radikal.

Auriea Harvey, die Gewinnerin des diesjährigen Hauptpreises, agiert neugierig und weltoffen, sie nimmt Strömungen auf und agiert zudem eigenständig und zuweilen schafft sie bewusst Irritationen. Sie zeigt uns, was unter anderem Computerspiele und Kunst alles sein könnten und wir hoffen auf mehr von ihr, noch viel mehr.