
Bozar

Bozar Arcade

Love and Emotions in Video Games



Queer Man Peering Into A Rock Pool.jpg © Fuzzy Ghost

Bozar Arcade

Love and Emotions in Video Games

12 Oct. '24 »→ 5 Jan. '25

Brussel, 10 oktober – Bozar Arcade, onze ruimte met videogames en interactieve mediakunst, is terug! Na het succes van Arcade x Afropolitan vorig jaar, verdiept deze nieuwe editie zich in het thema van de liefde en past binnen het kader van de tentoonstelling *Love is Louder*.

Bozar lanceerde Bozar Arcade om de leegte tussen traditionele kunstvormen en hedendaagse digitale verhalen te overbruggen. Dankzij dit project kunnen bezoekers een brede waaier aan interactieve en *immersive* digitale media ontdekken dat hen niet enkel entertaint, maar ook inspireert en uitdaagt.

Bozar Arcade maakt rechtstreeks deel uit van ons Bozar Digital programma. Het onderzoekt de impact van digitale kunstvormen door een platform te bieden aan verschillende disciplines binnen dit digitale domein.

“Kunst met een grote of kleine ‘k’? Het is een vraag die artiesten al bezighoudt vanaf de jaren '60. Digitale technologieën kunnen ongeziene werelden openen. Met Bozar Arcade bieden we een videogame programmatie dat het spelelement combineert met artistieke verbeelding en een emotionele ervaring.”

Christophe Slagmuylder, CEO en Artistiek Directeur van Bozar

Love and Emotions in Video Games

Deze editie verkent niet alleen romantische liefde, verwantschap en vriendschap, maar ook maatschappelijke banden en hoe we ons verbinden met anderen in de samenleving. De arcade laat zien hoe videogames krachtige tools zijn voor emotionele betrokkenheid en storytelling. In de handen van kunstenaars en creatievelingen biedt dit interactieve medium een mogelijkheid voor een diepere emotionele verbondenheid met personages en meeslepende verhalen.

Sommige van de geselecteerde games tonen hoe je je sterk kunt hechten aan virtuele personages, waarbij je gevoelens ervaart als in een echte romance. Andere bieden ruimte voor het verkennen van romantische fantasieën en emotionele diepgang. En spelletjes zoals *Queer Man Peering into a Rock Pool.jpg* stellen een vrij filosofische definitie van liefdesromantiek en persoonlijke groei aan de orde.

Onze curatoren aan het woord

“De emoties die worden losgemaakt door videogames zijn krachtige vectoren van sociale banden tussen de spelers. Sociale banden die kunnen laten zien dat de samenleving sterker is dan de handelaars in haat: liefde is inderdaad luider.”

Julien Annart, Co-curator van Bozar Arcade

“Bozar Arcade is een innovatief project van Bozar, een aanvulling op de bestaande artistieke programmering, waarvoor we de juiste balans hebben gezocht tussen esthetische en artistieke kwaliteit, gameplay en gamefeel – oftewel de speelbaarheid van de games.”

Emma Dumartheray, Coordinator en co-curator van Bozar Arcade

“Kan iedereen die naar de volgende Bozar Arcade komt getraind worden om ‘beter’ te worden in de liefde? In zekere zin wel.”

Jafar Hejazi, Co-curator Bozar Arcade

Bozar Arcade wordt gecureerd door Bozar met de steun van:

RRF – Herstel- en veerkrachtfaciliteit van de Europese unie

VAF – Vlaams Audiovisueel Fonds

Perscontact & informatie

Andries Bomans

Persmedewerker

andries.bomans@bozar.be

+32 471 66 00 06

Ontdekt de 6 videogames over liefde bij Bozar

12 Okt. '24 »→ 5 Jan. '25

Samenvatting en overzicht

***Realistic Kissing Simulator*, Jimmy Andrews, Loren Schmidt, 2014**

In *Realistic Kissing Simulator* zitten twee mensen samen, afwachting op een zoen. Als beide spelers toestemmen, ervaren ze een gedetailleerde tongzoensimulatie, inclusief bijten, wiebelen en likken.

“Net als de beste games – en net als echt zoenen (neem ik aan, heb het nog niet geprobeerd) – is het makkelijk om te doen, maar bijna onmogelijk om helemaal onder de knie te krijgen.”

Joseph Bernstein, [BuzzFeed News](#)

Luxuria Superbia, Tale of Tales (Michaël Samyn & Auriea Harvey), music by Walter Hus, 2013

Luxuria Superbia is een kleurrijke, muzikale reis om simpelweg gelukkig van te worden. Geweldige designs barsten open wanneer je de bloemen aanraakt op het scherm.

Alles draait rond de ervaring en interactie.

.

“Independent Games Festival (IGF) Nuovo Award” San Francisco, CA, 2014

“GameCity8 Festival” Nottingham, October 22, 2013

Genomineerde IndieCade International Festival Los Angeles, October 3–6, 2013

“Finalist in IndieCade Showcase” Los Angeles, June 11–13, 2013

“Het had net zo goed een intellectueel erotisch essay kunnen zijn, een verheven verhandeling over libidineuze beelden. Dat is het niet, het is leuk en uitdagend en een beetje ranzig.”

– Keith Stuart, [The Guardian](#)

Queer Man Peering into a Rock Pool.jpg, Fuzzy Ghost, 2022

Queer Man Peering Into A Rock Pool is een passief, verhaalgedreven avonturenspeel waarin spelers een post-apocalyptische wereld verkennen door de ogen van het hoofdpersonage met geheugenverlies, de Queer Man.

Winnaar Excellence in Emerging Games, 2022 AGDAs,

Winnaar Freeplay Award in 2024.

ibb & obb, Richard Boeser & Roland IJzermans, 2013

ibb & obb is een coöperatieve game voor twee spelers in een wereld vol puzzels waar de zwaartekracht zowel omhoog als omlaag gaat. Je kunt alleen slagen door nauw samen te werken.

Het spel sluit aan bij het onderdeel Vriendschap van de curatie rond het thema Liefde.

Winnaar Indie Showcase Award Develop, 2013

Winnaar Design Innovation Award Indiecade, 2008

Winnaar New Media Jury Award Cinekid Festival, 2013

Genomineerde Most Amazing Game, Amaze Festival, 2012

Genomineerde Gamer's Voice Award, SXSW, 2014

Genomineerde Best PC/Console Game, Dutch Game Awards, 2013

Genomineerde Best Entertainment Game Design, Dutch Game Awards, 2013

Player Non Player, Jonathan Coryn, Armand Bultheel, music by Agar Agar, 2024

Player Non Player is een queer game gemaakt door de bekroonde kunstenaar Jonathan Coryn.

Dit spel gaat over rouwverwerking, genderidentiteit en de intimiteit van een ontmoeting. Het nodigt je uit om een eiland te ontdekken dat verloren ligt in de wolken en om een vertrouwensrelatie op te bouwen met de vier levende wezens die het bewonen. Dit alles wordt begeleid door de muziek van Agar Agar met volledige vrijheid om te experimenteren met geluiden en de omgeving.



“Een adembenemende aristieke en technologische complexiteit” – [Le Monde](#)

“*Player Non Player* viert bevrijding en intimiteit.” – [NME](#):

Thirsty Suitors, Outerloop Games, 2023, Annapurna Interactive

Het scenario van *Thirsty Suitors* doet denken aan een Amerikaanse indiefilm. De dynamische aanpak overstijgt de Zuid-Aziatische achtergrond van de hoofpersonages. Achter de energie van het spel gaat een subtiele blik schuil op familiebanden en liefde. Het laat zien hoe koken mensen samen kan brengen en ze in staat stelt om hun emoties te delen.

Finalist D.I.C.E., 27th Annual Awards for Outstanding Achievement for an Independent Game, 2024

Geselecteerd door Tribeca Festival Games Award, 2022

Ontdek de 6 videogames over liefde bij Bozar

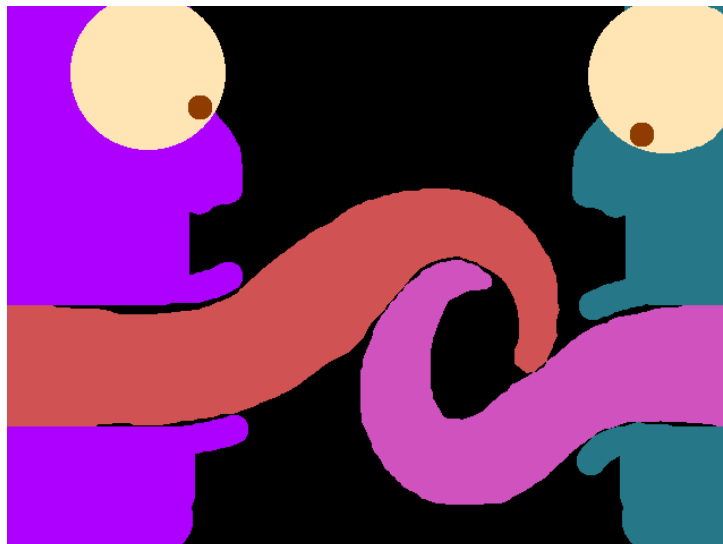
12 Oct.'24 »→ 5 Jan.'25

Appendix: Over de games en de ontwikkelaars

***Realistic Kissing Simulator*, Jimmy Andrews, Loren Schmidt, 2014**

Over de game

Wat een vreemd fenomeen is die menselijke gewoonte van tongzoenen toch! De biologie mag dan wel verklaren dat het een kwestie is van controle van het immuunsysteem van een potentiële partner, maar dat maakt die zoen niet minder bizar. En dat is precies waar het bij de 'Realistic Kissing Simulator' om draait: alle excentriciteiten van de zoen laten zien, met humor en geklungel. Er is genoeg voor beide spelers om van te genieten in deze game die even origineel als grappig is, en bewijst dat videogames allerlei liefdesthema's kunnen behandelen... vooral als ze je aan het lachen maken.



Realistic Kissing Simulator © Jimmylands

Over de developers

Loren Schmidt is een computerartiest en gamedesigner wiens werken onder andere *Star Guard*, *STRAWBERRY CUBES*, *Realistic Kissing Simulator* (met Jimmy Andrews), *beads of orange glass* en <http://inflorescence.city> (met Everest Pipkin) omvatten. Ze zijn toegewijd aan eindeloze experimentatie en het verkennen van menselijke ervaringen en queerness via minimalistische, lo-fi systemen.

Jimmy Andrews is een softwareontwikkelaar en gamedesigner wiens werken onder andere *How to Be a Tree* (met B Kinney), *Realistic Kissing Simulator* (met Loren Schmidt) en *Mr. Heart Loves You Very Much* omvatten. Hij werkt momenteel aan *Unreal Engine*, waar hij nieuwe artistieke tools en geometrische algoritmes ontwikkelt.

"We zijn begonnen met het maken van de Realistic Kissing Simulator naar aanleiding van een gesprek over hoe we de zachte, veerbare fysica van tongen en lippen kunnen simuleren. Vanaf dat punt groeide het spel organisch terwijl we het ontwikkelden – het verkennen van de inherente ongemakkelijke intimiteit van de simulatie en de focus op belichaming, en manieren om de navigatie van toestemming structureel te integreren."

Loren Schmidt en Jimmy Andrews, Jimmylands

Luxuria Superbia, Tale of Tales (Michaël Samyn & Auriea Harvey), muziek van Walter Hus, 2013

Over de game

Op het eerste gezicht is Luxuria Superbia een game die gemakkelijk te begrijpen is, met zijn rijke graphics en subtiele boodschap. Het duo van de Tale of Tales-studio nodigt je uit voor een zintuiglijke reis die – door middel van metaforen – luisteren en respect voor elkaar bevordert. De game laat zien dat sensualiteit tussen mensen een te construeren alchemie is, zonder gebruiksaanwijzing of doeltreffende techniek. Een uitnodiging om de ander langzaam en geduldig te ontdekken.

Over de developers

Auriea Harvey en **Michael Samyn** ontmoetten elkaar online in 1999. Beiden waren lid van een online kunstenaarscollectief rond een server genaamd hell.com. Vanaf de dag dat ze elkaar ontmoetten, werkten ze samen. Eerst aan websiteontwerpen voor klanten en netkunstwerken. Daarna breidden ze hun samenwerking uit naar andere soorten interactieve projecten. In 2002 richtten ze zich volledig op videogames door Tale of Tales op te richten, een onafhankelijke videogamestudio.

"Luxuria Superbia is het eerste resultaat van een groter project genaamd CNCNTR, dat de overlap verkent tussen spirituele groei en seksuele ervaring. Dit combineert heilige architectuur, geocentrische kosmologie, bloemen en menselijke sensualiteit. Het spel begint met fysieke intimiteit en groeit geleidelijk om te eindigen in een spiritueel universum. But don't rush!"

Auriea Harvey en Michael Samyn, Tale of Tales

Prijzen & Erkenning¹

"Independent Games Festival (IGF) Nuovo Award" San Francisco, CA, 2014

"GameCity8 Festival" Nottingham, 22 oktober 2013

"Nominee for IndieCade International Festival" Los Angeles, 3–6 oktober 2013

"Finalist in IndieCade Showcase" Los Angeles, 11–13 juni 2013

"Het had gemakkelijk een intellectueel erotisch essay kunnen zijn, een verheven verhandeling over wellustige beelden. Dat is het niet, het is leuk, uitdagend en een beetje pikant."

– Keith Stuart, [The Guardian](#)

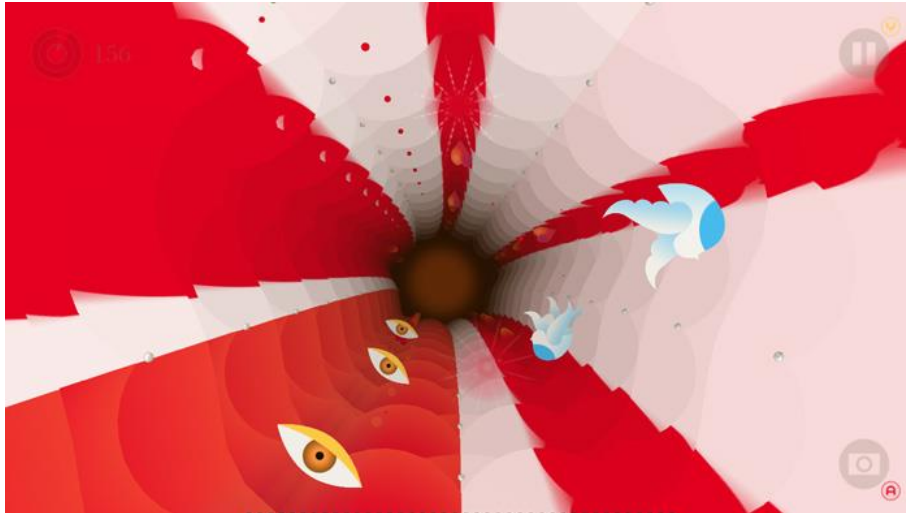
Muziek van Walter Hus

Een hedendaagse componist en pianist die gedijt op experimenten. Walter Hus was in de jaren '80 een van de mede-oprichters en pianist van de avant-groep Maximalist, voordat hij zich richtte op het meer traditionele creëren van werken voor opera, dans, theater en film. Walter speelt soms solo piano, maar werkt ook samen met orkesten en ensembles, schrijvers, beeldende kunstenaars, illustratoren, rock- en techno-artiesten, evenals theaterchoreografen, filmregisseurs en ontwerpers van videospellen.²(bron: website [Igloo Records](#))

[PRESS KIT BY TALE OF TALES](#)

¹ https://store.steampowered.com/app/269150/Luxuria_Superbia/

² Source : website [Igloo Records](#)



Luxuria Superbia © Tale of Tales

Queer Man Peering into a Rock Pool.jpg, Fuzzy Ghost, 2022

Over de game

Aan de hand van de metafoor van een wereld die door een ramp is verwoest, stelt de game vragen over onze relatie met de herinneringen aan dierbaren. In een verontrustend contrast tussen de onbezorgdheid van onze avatar en het drama dat hij elke dag een beetje meer lijkt te herbeleven, nodigt het ons uit om dit vage maar aanwezige verleden te reconstrueren. Omhuld in een vaporwave-esthetiek, een artistieke stroming geïnspireerd door de begindagen van het internet, biedt het duo Fuzzy Ghost – afkomstig uit de wereld van film en animatie – ons een ontroerende en delicate ervaring van liefde die voortduurt, zelfs als die er niet meer is.



Queer Man Peering Into A Rock Pool.jpg © Fuzzy Ghost

Over de developers

Fuzzy Ghost is het gameontwikkelaarsduo Pete Foley en Scott Ford. Samen ontwikkelen ze verhalende games die gedurfd, kleurrijk, vrolijk, erg Australisch en erg queer zijn.

Prijzen & Erkenning

Hun videogame *Queer Man Peering Into A Rock Pool.jpg* won Excellence in Emerging Games op de AGDA's van 2022, werd ook genomineerd voor het IGF Nuovo in 2023 en won de Freeplay Award in 2024.

"We hebben Queer Man Peering alleen voor onszelf gemaakt. We gooiden alles waar we van hielden erin: ibissen, rotspoelen, anime, Taiwanese Slow Cinema. We zijn zo blij als het ook bij andere mensen aanslaat."

Pete Foley en Scott Ford, Fuzzy Ghost

***ibb & obb*, Richard Boeser & Roland IJzermans, 2013**

Over de game

Richard Boeser presenteerde *ibb & obb* aanvankelijk als een afstudeerproject: een spel dat volledig is ontworpen rond samenwerking, elkaar helpen en complementair zijn. Gevestigd in een universum met een andere zwaartekracht, vereist dit platformspel met zijn unieke esthetiek dat twee spelers communiceren en samenwerken om de puzzels van deze wereld op te lossen. In tegenstelling tot de competitie die vaak geassocieerd wordt met videogames, stimuleert 'ibb & obb' de dialoog en kent de game waarde toe aan menselijke relaties en hun collectieve totstandkoming. Het is ook een knipoog naar het thema van vriendschap, aanwezig in de tentoonstelling *Love is Louder*.



ibb & obb © Richard Boeser

Over de developers

Richard Boeser (1979) is een Nederlandse gamedesigner en artiest die in Berlijn, Duitsland woont. Na zijn studie industrieel ontwerp heeft hij zich ontwikkeld als gamedesigner en de spellen *ibb & obb* en *Chalo Chalo* uitgebracht, met een derde titel genaamd *Dubio* die momenteel in ontwikkeling is. Elk van zijn spellen draait om een unieke mechaniek, zoals de omgekeerde zwaartekracht in *ibb & obb*. Via een sterk iteratief proces worden deze kernideeën ontwikkeld tot volledige spellen die toegankelijk en aantrekkelijk moeten zijn voor een breed publiek.

Begonnen in 2007 als Boesers afstudeerproject, werd het in 2013 voor het eerst uitgebracht op PlayStation 3. Sindsdien zijn er meer dan 400.000 exemplaren verkocht en blijft de game wereldwijd vriendschappen smeden en verbreken.

"De oorspronkelijke titel van het spel was 'Brothers'. Een eerbetoon aan de vele fijne herinneringen die ik heb aan het spelen van videogames met mijn broer. De coöperatieve aard van het spel dwingt spelers om samen te werken, waardoor er ruimte ontstaat voor verbondenheid en hopelijk toekomstige mooie herinneringen."

Richard Boeser & Roland IJzermans

Prijzen & Erkenning³

*Winner of Indie Showcase Award Develop,
2013*

*Winner of Design Innovation Award
Indiecade, 2008*

*Winner of New Media Jury Award
Cinekid Festival, 2013*

*Nominee of Most Amazing Game,
Amaze Festival, 2012*

*Nominee of Gamer's Voice Award,
SXSW, 2014*

*Nominee of Best PC/Console Game,
Dutch Game Awards, 2013*

*Nominee of Best Entertainment Game Design,
Dutch Game Awards, 2013*

[PRESS KIT by Richard Boeser](#)

³ https://store.steampowered.com/app/95400/ibb__obb/

***Player Non Player*, Jonathan Coryn, Armand Bultheel, muziek van Agar Agar, 2024**

Over de game

In 2020 wilde de electro–popgroep Agar Agar hun nieuwe album creëren samen met een videospel, omdat beide werken een gemeenschappelijk universum deelden. Vier jaar samenwerken met Jonathan Coryn leverde zo *Player Non Player* op. Dit spel draait om rouw, genderidentiteit en de intimiteit van een ontmoeting. Het nodigt spelers uit om een eiland te ontdekken dat verloren ligt in de wolken en een vertrouwensband op te bouwen met de vier levende wezens die het bewonen. Dit alles wordt begeleid door de muziek van Agar Agar, met volledige vrijheid om te experimenteren met geluiden en omgevingen.



Player Non Player © Jonathan Coryn

Over de developers

Jonathan Coryn is een Franse kunstenaar en videogame–creator die onconventionele stukken maakt met een gedurfde artistieke richting en innovatieve gameplay. Na zijn studie gamedesign aan de Koninklijke Deense Academie voor Schone Kunsten voegt Jonathan zich bij de Beaux–Arts de Paris/Cergy, waar hij zijn projecten tentoonstelt op prestigieuze locaties zoals het Centre Pompidou. Als onafhankelijke maker creëert hij games die nieuwe speelse perspectieven bieden op rouw, ontkenning, liefde, seksuele en genderidentiteit. Hij werkt al aan zijn volgende twee creaties, titels die even gedurfd zijn.

Agar Agar is een Frans electro–popduo, opgericht in 2015 door Clara Cappagli en Armand Bultheel. Vooral bekend van hun single *Prettiest Virgin*, brachten ze op 20 januari 2023 het muziekalbum *Player Non Player* uit, na een wereldtournee. Ze speelden onder andere meerdere keren in l'Olympia, Parijs.

"Er zit iets subliems in onze vreselijke en oneerlijke sterfelijke toestand: we houden van en verliezen onvermijdelijk de mensen van wie we houden. Ik heb *Player Non Player* gemaakt als een cathartisch kunstwerk dat de manier waarop we onze sterfelijkheid in perspectief plaatsen, aan de kaak stelt."

Jonathan Coryn

Prijzen & Erkenning ⁴



Amaze – 2023

Most Amazing Game Award

Octobre Numérique – 2022

Official selection

Institut Français – 2024 – 2026

Geselecteerd door de Franse culturele ambassadeur voor de volgende editie van Novembre Numérique en zal daarom **wereldwijd worden tentoongesteld gedurende 2 jaar**, van 2024 tot 2026.

Agar Agar – Playtest tour – 2022

Opgenomen in een **experimentele concerttour met Agar Agar**, waarbij het spel werd tentoongesteld en **door het publiek tijdens de concerten werd gespeeld**.

"Een adembenemende artistieke en technische complexiteit."

[Le Monde](#)

"Player Non Player viert eigenzinnigheid en intimiteit."

[NME](#)

[PRESS KIT by Jonathan Coryn](#)

⁴ https://store.steampowered.com/app/2175690/Player_Non_Player/

Thirsty Suitors, Outerloop Games, 2023, Annapurna Interactive

Over de game

Jala keert terug naar de Amerikaanse buitenwijken van haar jeugd. Ze zal zich moeten verzoenen met haar oude liefdes en vriendschappen, maar ook proberen opnieuw contact te maken met haar ouders en familie. Gebaseerd op een scenario dat doet denken aan de Amerikaanse onafhankelijke cinema, vertelt *Thirsty Suitors* een verhaal waarvan de hoofdpersonages uit Zuid-Azië komen. De dynamische aanpak tilt het verhaal naar een hoger niveau. Achter de energie van het spel schuilt een subtiele blik op familie- en liefdesbanden. Het laat zien hoe koken mensen kan samenbrengen en hen in staat stelt hun emoties te delen.



Thirsty Suitors © Outerloop Games

Over de developers

Outerloop Games, opgericht in 2017, is een door minderheden geleide, volledig gedistribueerde gamestudio die spellen maakt over ondervertegenwoordigde culturen en thema's. Het team is verspreid over de VS, Canada, het VK, Australië, India en China.

“Thirsty Suitors is een spel over cultuur, relaties, familiale druk en jezelf uitdrukken. We weten wat we gaan bouwen, maar we laten genoeg ruimte voor wat magie om te gebeuren en voor het spel om zichzelf te ontwikkelen. De speler zal meer dramatische momenten ervaren, maar er is ook komedie en luchtigheid. We voelen dat we tussen die dingen kunnen bewegen in een relatiegame zoals deze, en het op zeer fantasierijke manieren kunnen tonen.”

Outerloop Games

Prijzen & Erkenning⁵

Finalist at D.I.C.E., 27th Annual Awards for Outstanding Achievement for an Independent Game, 2024

Selected at Tribeca Festival Games Award, 2022

[PRESS KIT BY OUTERLOOP GAMES](#)

⁵ https://store.steampowered.com/app/1617220/Thirsty_Suitors/

Liefde in tijden van videogames

Ook videogamedesigners proberen de overweldigende, ongrijpbare, ondefinieerbare liefde in hun werk te vatten. En daar zit zelfs een opmerkelijke evolutie in.

“De nieuwe Bozar Arcade staat in het teken van de tentoonstelling *Love is Louder*”, vertelt de digitale dramaturg Jafar Hejazi. “Ik ben op zoek gegaan naar games over liefde in de breedste zin.

Briljante hofmakerij

Liefde heeft er al een evolutie opzitten in videogames – het thema wordt elk decennium met iets meer oog voor nuance en complexiteit verkend. Het begon in 1987 met comedygame *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, waarin een double entendres spuwende incel het mikpunt van flink wat grappen was. Een jaar later bevatte de datingsimulator *Romantic Encounters at the Dome* een ‘steward’ die té voortvarende spelers aanmaande om te dimmen. En in 1997 presenteerde het rollenspel *Final Fantasy VII* de allereerste videogameromance met Hollywoodaspiraties. De vrijage tussen de hoofdpersonages Cloud en Aerith (en de tragische manier waarop die werd beëindigd) kleurde de tienerjaren van miljoenen millennials.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne serveerde in 2003 dan weer een complexe romance tussen twee rouwende geliefden. En *Mass Effect 2* pakte in 2010 uit met redelijk briljante hofmakerij: de speler moest in speelbare dialoogscènes écht moeite doen om ervoor te zorgen dat zijn protagonist een van de andere

personages (m/v/x/alien) aan de haak zou kunnen slaan.

En dan zwijg ik nog over de indie–videogamebeweging, waarin het liefdesthema vanuit nog meer diverse perspectieven werd belicht. Obsessieve verliefdheid in *Braid* (2008), de stationsroman als guilty pleasure in *Everlove* (2014), gay mannen die hun seksualiteit ontdekken én dat moeten combineren met het prille ouderschap in *Dream Daddy* (2017), toxisch amoureuus gedrag in *Boyfriend Dungeon* (2021), ... De lijst is relatief lang.

Maar niet alles daarvan beantwoordt aan de parameters die Jafar Hejazi hanteert om games te selecteren voor Bozar Arcade. “Ik zal niet ontkennen dat ook het commercieel circuit het thema intussen heeft omarmd”, vertelt de ‘gamescurator’. “Maar de manier waarop is beperkt. Liefde wordt er meestal in geëxploreerd via tekst, en dat probeer ik te mijden. Ik zoek naar games die over taal–, maar ook leeftijdsbarrières heengaan.” Hejazi voegt eraan toe dat het in commerciële games ook bijna uitsluitend om romantische liefde gaat. “Waar zijn de videogames over zelfliefde? Over maatschappelijke liefde? Over de liefde voor familie en vrienden?”

Queer Man Peering Into a Rock Pool.jpg is voor de co–curator van Bozar Arcade een voorbeeld van hoe het dieper kan. De protagonist, een homoseksuele man van middelbare leeftijd, richt erin zijn lege huis in. Vanuit die handeling gaat een mijmering over seksuele identiteit gisten in het hoofd van de speler. “Met de volgende Bozar Arcade wil ik mensen echt doen nadenken over liefde”, zegt Hejazi.

“Over hoe we onszelf én elkaar kunnen liefhebben.”

Artistieke expressie

Jafar Hejazi is een digitale dramaturg – bezig met het raakpunt tussen digitale technologie en artistieke expressie. Vanuit zijn achtergrond is hij vaak in de weer met ‘game engines’, met de software die de wereld van een videogame doet draaien. “Wat mij vooral interesseert is de gamificatie van ideeën en concepten”, vertelt de co-curator. “Je kunt erg abstracte dingen toch voelbaar maken met spelmechanieken.”

Voor zijn curatie van Bozar Arcade heeft Hejazi een aantal criteria gedefinieerd. Dat het om ervaringen moet gaan, bijvoorbeeld, niet om competitie. Dat de games door onafhankelijke makers zijn gecreëerd en een canvas zijn voor artistieke expressie. Dat ze thematisch relevant zijn. Dat ze niet louter entertainend zijn, maar ook inspirerend. Dat ze geen extreem geweld of discriminatie bevatten. Dat ze niet de realiteit hoeven na te bootsen, maar juist vanuit een artistiek concept de realiteit proberen te veranderen. Dat ze, welja, kunst zijn.

“Toegegeven, mensen die aan commerciële games werken, beschouwen hun werk ook als kunst”, aldus Hejazi. “Gamedesigners bouwen een wereld en

ontwerpen een ervaring. Maar Bozar wil nog een stapje verder gaan. Wat gamebedrijven beter ook zouden doen, in plaats van enkel hun kernpubliek te bedienen. Met Bozar willen we graag een brug slaan tussen de – zeg maar – hoge kunsten en de meer populaire kunsten.”

Een videogame is in de eerste plaats een simulatie. En die kan heel krachtig en overtuigend zijn, zegt de digitale dramaturg. “Technologiebedrijven gebruiken videogames om AI-bots te trainen. Zo kan het ook werken met mensen, lijkt me.”

Kan iemand die de volgende Bozar Arcade bezoekt worden getraind om ‘beter’ te worden in de liefde? “In een bepaald opzicht wel”, gelooft Hejazi. “Wat games al zeer goed doen, is verbinden. Ik zoek games waarin personages met elkaar in contact komen, waarin ze samen een gemeenschap bouwen, waarin ze elkaar dus proberen te begrijpen. Videogames zijn bovendien erg goed in het triggeren van emoties. Speel een *FIFA*-voetbalspel en je bent emotioneel betrokken. Met de volgende Bozar Arcade wil ik videogames presenteren die dat soort emotionele betrokkenheid koppelen aan zinvolle ideeën over liefde en gevoelens.”

Ronald Meeus

Bron: Seizoensbrochure Bozar '24 – '25, pg. 103–107