





## **I Keep Looking At Monsters**

Schriftlicher Teil zur künstlerischen Diplomarbeit

Thomas Süß

Matrikelnummer: s11701631

Betreut von Univ.-Prof. Jan Svenungsson

& Sen.Art. Anya Triestram

Angestrebter akademischer Titel: Mag. art.

Wintersemester 2025/26

Universität für angewandte Kunst Wien

Abteilung Zeichnung & Druckgrafik



# HELP!

I'm in big trouble! This morning, I walked into my diploma exhibition, which I had just finished setting up yesterday, and was shocked to see that one of my paintings had vanished into thin air!

Please, I beg of you—if you have any information about the whereabouts of my artwork, I would be incredibly grateful and will make sure you are properly compensated.

Luckily, you can still enjoy the painting in the interactive slideshow program on the computer.

**Be sure to check it out!**

thomassuess12@gmail.com

thomassuess12@gmail.com

thomassuess12@gmail.com

thomassuess12@gmail.com

thomassuess12@gmail.com

thomassuess12@gmail.com

thomassuess12@gmail.com

thomassuess12@gmail.com



# GEHEIM

Die folgenden Sätze dürfen nicht in falsche Hände kommen. Sie sind ausschließlich und allein nur für die Jurymitglieder des Bildenden Diploms WS 2025/2026 gedacht.

## **Ich habe gelogen.**

Es gibt kein verschwundenes Bild.  
Warum ich das getan habe,  
erzähle ich hier:

In meiner Diplomausstellung „I Keep Looking At Monsters“ geht es um das Spielen – sowohl thematisch als auch praktisch. Im realen Raum befinden sich Malereien mit den Titeln „Catch“, „Hide and Seek Forest“, „Playdate“ und „The Hangout“. Alle Malereien haben zunächst nur im Titel etwas mit Spielen zu tun. Findet man jedoch in meiner Ausstellung das versteckte Videospiele, erfährt man, was es mit den Titeln wirklich auf sich hat.

Mein Diplom ist im ersten Augenblick „nur“ eine Ausstellung mit Malereien und einer sogenannten audiovisuellen Slideshow (welche sich später als komplettes Computerspiel entpuppt). Betritt man den Raum, ist das Erste, was man sieht, ein Blatt Papier mit dem Text, den Sie ganz am Anfang gelesen haben: ein Hilfeschrei. Ein kleines Gemälde wird vermisst. In dem Text bitte ich die Besucher:innen, mir zu helfen, es zu finden. Finderlohn garantiert!

Falls es dazu kommen sollte, dass jemand diesen Text nicht liest, hebt der Raumplan noch einmal hervor, dass man sich unbedingt die Slideshow anschauen soll.

Was passiert nun aber, wenn man dort versucht, das verschwundene Gemälde zu betrachten? Man wird schnurstracks in das Computerspiel katapultiert.

Das Ziel:

**Finde das  
vermisste  
Bild!**

Im Spiel findet man sich im Ausstellungsraum wieder – nur diesmal virtuell. Nach und nach erhält man mehr Hinweise darauf, wo sich das „verschwundene“ Gemälde befindet. Um voranzukommen, muss man alle Malereien noch einmal aktiv anschauen. (Das Haupt-Gameplay-Element ist das Schauen: linke Maustaste gedrückt halten.) Tut man das, wird man in die Gemälde gezogen.

Zuerst hat man sie betrachtet, nun erlebt man sie. Ist man in alle Bilder „gesprungen“, wird einem verraten, wo sich das „verschwundene“ Bild im realen Ausstellungsraum befindet. Hat man es gefunden, wird man mit einem kleinen Siebdruck – der versprochenen Kompensation – im echten Leben belohnt.

Wenn man sich dann vom Computer erhebt, beginnt der eigentliche Zauber meiner Ausstellung. Was zuvor vielleicht unscheinbare Malereien waren, haben durch das Spiel völlig neue Interpretationsebenen bekommen – Ebenen, die nur mit dem Medium Computerspiel möglich sind. Man hat nämlich nicht nur einen Text zu den Bildern gelesen oder ein Video über sie angeschaut.

Nein: **Man hat sie erlebt!**

Diese neue Ebene habe ich beim Malen mitbedacht. Was vorher ein schwarzer Fleck im Bild war, ist nach dem Spielen ganz klar das Monster, das auf uns zugerannt ist. Wir wissen nun, wer die rote Blume hält. Schaut man auf „The Hangout“, erinnern wir uns an den Task, den wir vollenden mussten. Man assoziiert nun Bewegungen und Musik, Erfahrungen und Entscheidungen mit den Bildern.

Die Lüge dient dazu, sicherzustellen, dass Besucher:innen das Spiel spielen werden. Außerdem gibt es eine Parallele zum Spiel selbst: Die Quest beginnt nicht erst im Spiel, sondern gleich zu Beginn der Ausstellung.

Aber jetzt pssst! Alles, was Sie hier erfahren haben, ist **STRENG GEHEIM!**

Wir sehen uns bei der Präsentation.



