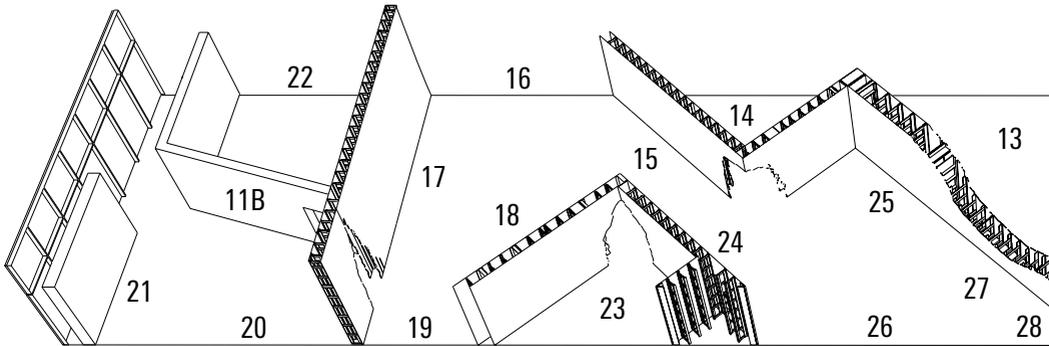




WORLDBUILDING

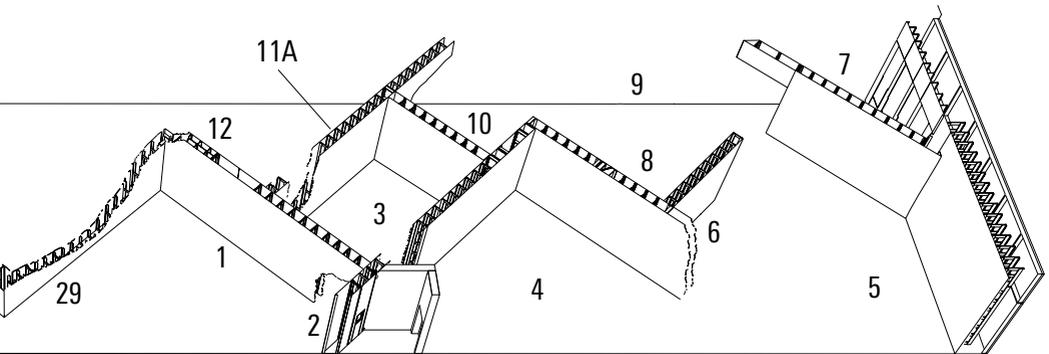
VIDEOSPIEL UND KUNST
IM DIGITALEN ZEITALTER

GALERIE 3



Videospiele sind das bedeutendste Massenphänomen des 21. Jahrhunderts und treten damit die Nachfolge des Kinos im 20. Jahrhundert und des Romans im 19. Jahrhundert an. Gleichwohl sich seit einigen Jahren immer mehr Ausstellungen dem Thema widmen, werden dort meistens die Legitimation des Videospieles als Kunstwerk oder spezifische Aspekte der Game Art verhandelt.

„WORLDBUILDING“, kuratiert von Hans Ulrich Obrist, dem Direktor der Serpentine Galleries in London, ist nun die erste generationenübergreifende Ausstellung dieser Größe, die aufzeigt, wie Künstlerinnen und Künstler sich heute der Ästhetik und Technologie des Videospieles als Ausdrucksform bedienen, und präsentiert entlang von Videospieles, 3D-Animationen, RV-Formaten, interaktiven Installationen und Videos von 43 internationalen Künstlerinnen und Künstlern eine Vielzahl von Stimmen und Positionen.



Die vertretenen Künstlerinnen und Künstler verwenden das Medium über den Zweck des Spiels hinaus, um gesellschaftliche, ästhetische oder auch poetische Fragestellungen zu verhandeln. Auf den ersten Blick reines Spielerlebnis, gerät der Rundgang durch die zu einer riesigen Spielhalle umgestalteten Museumsgalerie zu einer Auseinandersetzung mit den brennendsten Fragen unserer Gegenwart. Im Gegensatz zu der diskriminierenden Handlung und den stereotypen Darstellungen traditioneller Videospiele zeigen die präsentierten Werke alternative Möglichkeiten des Erzählens und des Gameplays auf. Mittels der Konstruktion neuer Welten sind sie Einladung zu einer Erkundung des Lebens nicht wie wir es kennen, sondern wie es sein könnte.



Haben Sie eine Frage oder Lust auf ein Gespräch?
 Unesere Mediatorinnen und Mediatoren stehen Ihnen zur Verfügung.

1. JODI

Untitled Game (CTRL-SPACE) Modification of Video Game (Quake 1), 1998-2001

In der Avantgarde der Web Art in den 1990er Jahren gehörten die Künstler des JODI-Kollektivs (Joan Heemskerk und Dirk Paesmans) zu den ersten, die Software und Videospiele zweckentfremdeten. Dieses Werk ist ein gutes Beispiel für eine „Mod“ (Modifikation eines bestehenden Videospieles). Sie verfälschten die Software und die Grafik von Quake, einem damals beliebten Shooter-Videospiel („First Person Shooter“). Durch ihre Eingriffe wurde die Optik des Spiels auf abstrakte schwarzweiße Streifen reduziert, die im Kontrast zur Soundkulisse des Spiels stehen, die weiterhin die Handlung wiedergibt. Verirrt, muss der Spieler mit dem Joystick durch die unübersichtliche Landschaft navigieren und versuchen, sich mithilfe von Geräuschen zu orientieren.

2. Ben Vickers

World Study #4: Sea of Ice, 2006

Als eines der ersten Beispiele für eine „Open Game Engine“ ist dieses Werk das vierte in einer Reihe von dreizehn Arbeiten. Es handelt sich um eine digitale Simulation des Gemäldes Das Eismeer (1824), das als Meisterwerk des deutschen Malers der Romantik, Caspar David Friedrich, gilt. Das Gemälde, das einen Schiffbruch in einem zugefrorenen Meer zeigt, wird oft als Darstellung der Vitalität und der Überlegenheit der Natur über die Menschheit betrachtet.

3. Neil Beloufa & EBB

Screen-Talk, 2020

2014 drehte Neil Beloufa eine seltsam zeitnahe Miniserie: Während einer globalen Pandemie beginnen Wissenschaftler einen Wettlauf gegen die Zeit, um einen Impfstoff zu finden, während die Weltbevölkerung zu einem Lockdown gezwungen ist und nur noch über Bildschirme kommuniziert. Im Jahr 2020, als diese Fiktion vor dem Hintergrund der Covid-19-Pandemie Realität geworden war, gründet Neil Beloufa EBB, eine dezentralisierte Organisation, die sich auf „Web3-Kulturproduktionstechnologien“ spezialisiert hat, mit der er seine Miniserie in ein interaktives Online-Spiel umwandelt. Hier präsentiert er *Screen-Talk*, eine immersive Installation. Mithilfe einer Fernbedienung kann der Besucher Episoden der Miniserie zum Ansehen auswählen und auch an Arcade-Terminals spielen, um Punkte zu sammeln, indem er Quizfragen anhand von Hinweisen in der Miniserie beantwortet.

4. Danielle Brathwaite-Shirley

She Keeps Me Damn Alive, 2021

Health and Safety, 2021

Decision Maker, 2021

Kann eine Waffe zum Schutz schwarzer Transpersonen eingesetzt werden, ohne dass sie letztendlich dazu benutzt wird, uns zu schaden? Diese Frage ist der Leitgedanke in Danielle Brathwaite-Shirleys *She Keeps me Damn Alive*. Die Teilnehmer sind eingeladen, mit einer riesigen, rosafarbenen und kitschigen Pistole diejenigen zu erschießen, die sie aufgrund ihrer Annahmen als Bedrohung empfinden. Die Wahl, wen sie erschießen, wird darüber entscheiden, ob ihre Handlungen der weißen Vorherrschaft zugute kommen oder dazu beitragen, schwarze Transmenschen zu schützen.

5. Rebecca Allen

The Bush Soul #3, 1999

Rebecca Allen beschäftigte sich bereits in den 1970er Jahren mit digitaler Kunst. Für *Bush Soul #3* entwickelte sie eine der ersten KI-Software, die zur Grundlage eines neuen Stils der digitalen Kunst wurde. Dieses Werk ist von einem westafrikanischen Glauben inspiriert, der einer Person mehrere Seelen zuschreibt, darunter eine, die im Körper eines wilden Tieres im „Busch“ lebt. Der Spieler erkundet hier eine virtuelle Welt durch seine „Seele“ und die verschiedenen Kreaturen, in denen er lebt. Diese Welt ist lebendig und reaktiv, bevölkert von künstlichen Lebensformen, die mit Wünschen ausgestattet sind und sich durch ihre Interaktionen weiterentwickeln.

6. Transmoderna

Terraforming CIR, 2022

Das Kollektiv Transmoderna arbeitet an der Schnittstelle von elektronischer Musik und digitaler Kunst. *Terraforming CIR* bietet eine schwindelerregende Reise in virtueller Realität auf einen zukünftigen außerirdischen Planeten an. Technologische Artefakte deuten darauf hin, dass Menschen versucht haben, diesen Planeten erd-ähnlich zu machen. Auf den Ruinen dieser gescheiterten menschlichen Kolonien gedeihen Post-Homo-Sapiens-Gesellschaften. Transmoderna zeigt somit, dass das Konzept des „WORLDBUILDING“ das menschliche Geschlecht übersteigt.

7. Lawrence Lek

Nepenthe Zone, 2022

Nepenthe Zone ist nach einem Trank benannt, mit dem man seinen Kummer vergessen kann. Das Spiel bietet eine offene Welt, in der sich der Spieler frei bewegen kann. Beeinflusst von den Reisetagebüchern des japanischen Dichters Matsuo Bashō und der außerirdischen Wüstenstadt aus dem Roman „Der Orchideenkäfig“ von Herbert W. Franke, Science-Fiction-Autor und Wegbereiter der digitalen Kunst findet das Spiel auf einer imaginären, tropischen und geheimnisvollen Insel statt. Lawrence Lek hat sich auch mit den kognitiven Effekten des künstlichen Gedächtnisses im digitalen Zeitalter befasst, insbesondere mit dem „Türeffekt“, einem psychologischen Phänomen, bei dem man beim Betreten eines Raumes vergessen hat, was man eigentlich tun wollte. In ähnlicher Weise hofft der Künstler, dass der Spieler beim Betreten des virtuellen Raums den Kummer des Alltags vergisst.

8. Mimosa Echard

Sporal (dôme), 2023

Sporal (streams), 2023

Mimosa Echard bat drei Streamerinnen, sich bei Twitch (einem Live-Video-Streaming-Dienst) anzumelden, während sie *Sporal* spielten, ein von der Künstlerin entwickeltes Videospiel. Das Stream-Motiv ist auch im Spiel selbst präsent, in dem der Spieler durch die Hohlräume eines fiktiven Einzellers wandert und dabei Flüssigkeiten mit verschiedenen Charakteren austauscht. Dieses „feuchte“ Spiel ist von Myxomyceten inspiriert, einem einzelligen Organismus, der es vermag, sich zu erinnern, zu lernen und zu übertragen. Indem sie eine Verbindung zwischen Videospielen, Streaming und Myxomyceten herstellt, setzt diese Werkgruppe Natur und Technologie, den Raum des Museums und die Gaming-Community zueinander in Beziehung. So stellt sie die Frage nach der Natur des Begehrens und des Gedächtnisses dezentralisierter Netzwerke, seien sie organisch oder anorganisch, lebendig oder nicht.

9. Ian Cheng

BOB - Bag of Beliefs, 2018-2019

Seit zehn Jahren arbeitet Ian Cheng an digitalen Simulationen, die sich selbständig weiterentwickeln, in Echtzeit und für eine unendliche Dauer: Das Spiel lernt, sich selbst zu spielen. So lernt BOB, was für „Bag of Beliefs“ (Tasche der Überzeugungen) steht, aus seinen Sinneserfahrungen und entwickelt im Laufe der Zeit sogar eine Persönlichkeit, was der Künstler als „Kunst mit einem Nervensystem“ bezeichnet. Die Spieler können seine kognitive Entwicklung mit dem „BOB Shrine“ beeinflussen, einer iOS-Anwendung, über die sie ihm Essen und andere Stimuli bringen können, mit denen BOB interagiert und entscheidet, ob er der Person, die es ihm gegeben hat, vertraut oder nicht. Somit spekuliert Ian Cheng über die Möglichkeit neuer Lebensformen.

10. Jakob Kudsk Steensen

RE-ANIMATED, 2018-2019

Diese Virtual-Reality-Erfahrung (VR) inszeniert eine Begegnung mit dem Kauai-Moho, einer ausgestorbenen Vogelart. Das Werk ist eine Antwort auf den 1975 aufgenommenen (und auf Youtube verfügbaren) Liebesschrei dieses Vogels, in dem das Männchen singt, ohne eine Antwort vom Weibchen zu erhalten. Für dieses Projekt erstellte der Künstler einen dreidimensionalen Scan von Tieren und Blumen, die er anschließend programmierte, um seine Rekonstruktion des Lebensraums des Vogels zu besiedeln. Diese Landschaft entfaltet sich mittels Atmung und Stimme des Teilnehmers, die vom Mikrofon des VR-Headsets erfasst werden, sowie durch die algorithmische, selbstgenerierende, vom Leiter des Philip Glass Ensemble komponierte Musik.

11. Koo Jeong A

A. CHAMNAWANA (True me & i), 2017

Der 3D-Animationsfilm *CHAMNAWANA (True me & i)*, von Koo Jeong A versetzt uns in eine inventive digitale Realität, in der sich zwei ätherische Kreaturen befinden. Diese riesigen, seltsam aussehenden Figuren – halb Mensch, halb Tier –, die mit schwarzen Flecken bedeckt sind, die an Malewitschs Suprematismus oder Mantegnas Klage über den toten Christus erinnern, verwandeln sich, küssen sich und verbinden sich manchmal wie die Teilung von Mitochondrien. In einem Zustand des ständigen Werdens verweisen sie auf das kreative Potenzial der virtuellen Welt, neue Formen zu erzeugen.

B. CINE HORIZONE, 2023

Koo Jeong A hat außerdem ein Schild für den Kinosaal entworfen. Koo Jeong A hat auch das Schild *CINE HORIZONE* für den Kinosaal der Ausstellung entworfen. Der von ihr selbst händisch gestaltete Schriftzug wurde inspiriert durch den Horizont der Ereignisse, den point of no return, die Entfernung, über die hinaus man nicht mehr sehen und wissen kann, was geschieht.

12. Gabriel Massan

Third World: The Bottom Dimension – Concept For Title Screens, 2022

Mithilfe von Videospielen, den NFT, virtueller Realität und 3D-Animation stellt sich Gabriel Massan den Begriff der „Dritten Welt“ neu vor. Sein Video *Third World: The Bottom Dimension – Concept For Title Screens* zeigt eine fesselnde digitale Landschaft. Dabei handelt es sich um die Titelsequenz eines Videospiele, das der Künstler derzeit entwickelt. Das Spiel versucht, die ungleichen Machtverhältnisse und die Ausbeutung der Umwelt innerhalb kolonialistischer Strukturen zu durchdringen, um beim Spieler ein Bewusstsein für die Erfahrung der indigenen Schwarzen in Südamerika zu erwecken.

13. LUYANG

Material World Knight, 2018

The Great Adventure of Material World, 2019-2020

LuYang erforscht die digitale Reinkarnation und nutzt Avatare, um die Grenzen des physischen Körpers, des Geschlechts, des Alters, der Sexualität und der Nationalität zu transzendieren. In dieser Ausstellung ermutigen seine Werke durch einen buddhistischen Ansatz zur Aufgabe des Egos und enthüllen die Vergänglichkeit jeder Person und jeder Sache. In *The Great Adventure of Material World* übernimmt der Teilnehmer die Rolle des *Material World Knight* (Ritter der materiellen Welt), eines Protagonisten mit fluidem Geschlecht, der gegen die Unterdrückung der binären Systeme kämpft. Auf seinem Weg zu höheren Bewusstseinssebenen begreift der Held allmählich, dass die materielle Welt und die Vorstellung eines unveränderlichen Selbst eine Täuschung sind.

14. Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno, M/M (Paris)

No Ghost Just A Shell

In einer neuen Form der Zusammenarbeit kauften Pierre Huyghe und Philippe Parreno 1999 die Rechte an einer Manga-Figur, die sie Annlee nannten. Im Jahr 2000 erfindet M/M (Paris) den Slogan „No Ghost Just A Shell“ für ein programmatisches Plakat, das eine Fotokopie von Annlees allererstem Auftritt enthält und zur symbolischen Darstellung des Projekts wird. Das Plakat kündigt die ersten beiden Episoden von Huyghe und Parreno an, in denen Annlee in Form von 3D-Animationen die Umstände ihrer „Adoption“ durch die Künstler schildert und ihren Status als Bild anspricht. Huyghe und Parreno teilen dann mit vielen Künstlerfreunden die Idee, jedem vorzuschlagen, mit Annlee eine Form zu produzieren, die ein Katalysator für das nächste Werk fungieren sollte. In der dritten Episode, die von Dominique Gonzalez-Foerster inszeniert wurde, spricht Annlee, hier geschlechtsneutral, auf Japanisch, bis sie auf ihre Doppelgängerin trifft, die ihren Monolog auf Englisch fortsetzt. Auf diese Weise schufen 18 Künstler zwischen 2000 und 2002 28 Werke (Filme, Skulpturen, Installationen, Schilder usw.), in denen Annlee zum Leben erweckt wurde. Anlässlich von Filmvorführungen in Galerien oder Museen entwirft M/M eine Anordnung von Tapetenpostern, die Zeichen anhäufen und als Hintergrund für die Präsentation des Originalposters und anderer dienen, die neue Episoden einführen. Im Jahr 2002 übertragen Huyghe und Parreno ihre Rechte an Annlee selbst. Dies ist das erste Mal, dass ein Bild für die Rechte an seiner eigenen Reproduktion zuständig ist. Mit der Frage nach der Fähigkeit eines fiktiven Bildes, zu einer juristischen Person und zu einem Netzwerk von Menschen um sich herum zu werden, hat *No Ghost Just A Shell* Kunstgeschichte geschrieben.

15. LaTurbo Avedon

Permanent Sunset, 2020-gegenwärtig

LaTurbo Avedon ist ein nicht-binärer Avatar, der ausschließlich in der virtuellen Welt arbeitet und nie im physischen Raum auftaucht. Seit 2008 schafft er Kunstwerke, die die immaterielle Identität und Vaterschaft erforschen. *Permanent Sunset* ist ein „Machimina“, ein Film, der mithilfe einer Videospiele-Engine erstellt wurde. Der Künstler nahm sich selbst beim Betrachten von Sonnenuntergängen aus verschiedenen Videospiele auf. LaTurbo Avedon verlängert diese seltenen Momente der Ruhe, die normalerweise zwischen Actionszenen auftreten, und unterstreicht damit die Intensität der virtuellen Erfahrung, während er gleichzeitig die Definition von Natur und Realität in Frage stellt.

16. The Institute of Queer Ecology

H.O.R.I.Z.O.N. (HABITAT ONE: REGENERATIVE INTERACTIVE ZONE OF NURTURE), 2021

The Institute of Queer Ecology ist eine kooperative Organisation, die nach alternativen Lösungen für die Umweltkrise sucht. *H.O.R.I.Z.O.N.* lädt die Spieler ein, Teil einer Gesellschaft auf einer fiktiven unberührten Insel zu werden, die von utopischen Gemeinschaften wie Lavender Hill (eine 1973 in Ithica, New York, gegründete Queer-Gemeinschaft) inspiriert ist. Mithilfe einer Datenbank und freiem Internetzugang erstellen und konsumieren die Spieler Inhalte und nehmen so aktiv an der Gestaltung dieser Welt teil. Die Teilnehmer können sich beispielsweise im Wald über Flora und Fauna austauschen oder in der Küche Rezepte teilen. Dieses Multiplayer-Spiel (das man zu Hause herunterladen kann) erfindet eine digitale Utopie, die weniger menschenfeindlich, nicht-hierarchisch und kooperativ ist.

17. Theo Triantafyllidis

Pastoral, 2019

Theo Triantafyllidis erforscht die schmale Grenze zwischen virtuellem und realem Raum sowie den Stellenwert der darin lebenden Körper. Im Gegensatz zu den meisten populären Videospiele gibt es in *Pastoral* keine Handlung. Der Protagonist, Triantafyllidis' Avatar, den der Künstler geschaffen hat, indem er seine körperlichen Attribute virtuell ins Extreme steigerte, ist ein nicht-binärer, queerer Ork. In der Rolle dieses seltsamen Wesens streift der Spieler durch eine idyllische Naturlandschaft, eine sonnige Wiese, und hat kein anderes Ziel, als seiner Fantasie freien Lauf zu lassen. Der Spieler kann diese für Spiele ungewöhnliche Ruhe genießen, indem er den Ork beobachtet, dessen Begegnung mit einer Laute spielenden Ziege die Ungereimtheiten der Szene noch verstärkt.

18. KAWS

NEW FICTION, 2022

Im Jahr 2022 realisierte KAWS ein neuartiges, mehrteiliges Gesamtprojekt. *NEW FICTION*, das in den Londoner Serpentine Galleries gezeigt wurde, umfasste eine reale Ausstellung des Künstler-Designers, eine Ausstellung mit erweiterter Realität und eine vollständig virtuelle Ausstellung. Für diesen dritten Teil entwickelte KAWS ein Videospiele, mit dem man eine virtuelle Rekreation seiner materiellen Ausstellung besuchen konnte. Dieses in Fortnite angebotene Spiel machte seine Ausstellung für Millionen von Menschen auf der ganzen Welt zugänglich. *NEW FICTION* ist eine Videoaufzeichnung des Spiels, in dem der Avatar eines Spielers durch die Räume der Serpentine Galleries wandert und so zu einer neuen Form des Museumsbesuchs einlädt.

19. Rindon Johnson

May the moon meet us apart, may the sun meet us together, 2021

Dieses Werk ist von der Intelligenz des Tintenfisches inspiriert, der dank der über seinen gesamten hypersensiblen Körper verteilten Neuronen fühlt und handelt. Rindon Johnson unsere Begegnung mit den imaginären Unterwasserkreaturen „Bists“. Diese gallertartigen, gliederlosen Tiere saugen Plastik aus dem Ozean auf, damit andere Wesen besser zu leben vermögen. Durch das Schweben teilt der Nutzer ihre Intimität und dringt sogar in ihre Körper ein. In einer tentakelartigen Vorgehensweise ermutigt uns somit dieses Werk, über neue sensorische Wege der Interaktion mit der nichtmenschlichen Welt zu reflektieren.

20. Jonathan Horowitz

Free Tech Store, 2023

Jonathan Horowitz hat seinen *Free Tech Store* speziell für die Ausstellung „WORLDBUILDING“ eingerichtet. In diesem Werk können die Besucher ihre nicht mehr benötigten Geräte – Zubehör, Computer, Software – mitbringen und gegen solche Geräte eintauschen, die sie gerne hätten. In etwa wie bei alternativen Online-Tauschbörsen ist das Werk dann ein physischer Ort, an dem bargeldlose Transaktionen möglich sind. Außerdem bietet es die Möglichkeit, schnell veraltenden Geräten ein zweites Leben zu geben.

21. Ed Fornieles

Fini advert, 2023

In dem konzeptuellen Projekt Fini von Ed Fornieles werden unterschiedlichen Datentypen mit „süßen“ Wesen verknüpft, die eigens so gestaltet sind, dass sie beim Publikum Empathie und elterliche Gefühle hervorrufen. Mittels eines QR-Codes können Sie sich mit den Wesen „befreunden“. In der jüngsten Iteration des Projekts sind 10.000 dieser süßen Figuren – die Fini – mit einer Reihe von Finanzanlagen gekoppelt. Wenn die Vermögenswerte im Wert steigen, sind die Fini glücklich und voller Lebensfreude, fallen die Anlagen hingegen im Wert, werden die Fini krank und traurig oder sterben. Bei näherer Betrachtung offenbart sich ein eher finsterer Aspekt dieser Wesen: Ihre Wächter werden zu passiven, ohnmächtigen Beobachtern, während das Wohlergehen ihrer Fini durch die Launen des Marktes bestimmt wird. Die Fini, ausgestattet mit einem Körper, scheinen den Spieß umzudrehen und uns unserer Körper zu berauben. In ihren Augen werden wir zu Variablen, immateriell, reduziert auf Daten, die gesammelt und dann konsumiert werden. Sie scheinen ohne moralischen Kompass zu agieren und in ein Battle Royale verwickelt zu sein, in dem die starken Fini ihre schwächeren Artgenossen fressen. Wie sollte man dieses Ökosystem als Betrachter einordnen?



22. Kinosaal

Sturtevant

Pacman, 2012

Ab den 1960er Jahren reproduzierte Sturtevant Werke von Zeitgenossen, die die Begriffe Authentizität und Originalität hinterfragten. In *Pacman* stammt seine Originalquelle aus einem ikonischen Spiel – mehr als dreißig Jahre nach dessen Veröffentlichung. Das Video ist eine digitale Kopie, ein nicht-interaktives „Replay“ des Spiels Pac-Man, in dem wir die emblematische Figur sehen, wie sie „Pac-Gum“ jagt und isst und Geistern in einem Labyrinth ausweicht. Da der Zuschauer das Spiel gut kennt, möchte er eingreifen, ist aber permanent frustriert, da diese Version von Pac-Man immer mit „Game over“ endet. Im Vorspann verschlingt Pac-Man den Namen Sturtevant und wendet damit das verzehrende Bild gegen seine Pseudoschöpferin.

Kim Heecheon

Sleigh Ride Chill, 2016

Das Video *Sleigh Ride Chill* vermischt Filmsequenzen mit digitalen Spezialeffekten und stellt unsere zeitgenössischen Lebensumstände dar. Wir entdecken eine Welt, in der digitale Technologien die Grenze zwischen virtuellem und physischem Raum verwischen. Kim Heecheon zeigt drei Erzählstränge, die durch wiederkehrende Bilder aus dem Autorennspiel Gran Turismo 4 und Personen, denen der Künstler mithilfe der App Face Swap ihr eigenes Gesicht aufgesetzt hat, miteinander verbunden sind. Das Werk zeigt, wie soziale Netzwerke, Software, Anwendungen und digitale Interfaces unsere urbanen Landschaften wie auch unsere Wahrnehmung und Subjektivität strukturieren.

Angela Washko

Nature (The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft), 2013

Als Antwort auf die Frauenfeindlichkeit, die sie beim Online-Spielen erlebte, beschloss Angela Washko, *World of Warcraft*, das beliebteste Multiplayer-Videospiel aller Zeiten, zu verfremden. Anstatt Feinde zu töten, sich in Verliese zu wagen und ihre Ausrüstung zu verbessern, zog es die Künstlerin vor, mit anderen Spielern über Sexismus, Rassismus und andere Formen von Diskriminierung zu sprechen, denen sie, Frauen wie Männer, ausgesetzt sind. In diesem Ludespace richtet Angela Washko einen Safe Space ein und führt lange Gespräche, die sie in dieser Werkreihe dokumentiert. *Nature* ist die Aufzeichnung einer ihrer Interventionen.

Sarah Friend

Eve and the Interface, 2021

Eve and the Interface ist die erste Episode einer Reihe von Videos, die sich mit den Interfaces von Spielen und der realen Welt befassen. Sarah Friend, eine Coderin, die sich für Blockchain, Kryptowährung und alternative Wirtschaftsformen interessiert, die auf eine gleichmäßige Verteilung des Reichtums abzielen, hat diese Geschichte in einer pluralistischen Geldutopie angesiedelt. Die Protagonistin Eve navigiert mithilfe von Interface, ihrer intelligenten persönlichen Assistentin, durch diese Welt. Man sieht sie nur von hinten, so als wäre sie ein Avatar in einem Videospiel. Eines Tages stellt Eve dem Interface eine Frage, die unbeantwortet bleibt, sodass sie das Gefühl hat, auf ein Staatsgeheimnis gestoßen zu sein. Nun wird ihr bewusst, dass ihre Welt nicht so transparent ist wie angenommen und fragt sich dann: Wer hat die Macht im Metaversum und wer steht hinter dem Spiel?

Ed Atkins

Even Pricks, 2013

Ed Atkins setzt in seinen Videos akribisch digitale Technologien (Bewegungserfassung, Animation, immersive Tonbearbeitung usw.) ein. Er interessiert sich für die paradoxe Fähigkeit des digitalen bewegten Bildes, Subjekte hyperreal und animiert erscheinen zu lassen, während er ihnen gleichzeitig jegliches Leben oder jegliche Substanz entzieht. In *Even Pricks* spielt, wie in vielen seiner Werke, der Körper die zentrale Rolle, und zwar hauptsächlich der Daumen, zweifellos ein Verweis auf das Digitale und auf die „Like“-Kultur. Die Körper seiner Avatare sind so perfekt wiedergegeben, dass sie ein Gefühl des Unbehagens, ja sogar des Ekels hervorrufen. Ed Atkins fragt sich, ob es in dieser verstörenden Welt des menschenverachtenden Kodex möglich ist, tiefe Gefühle auszudrücken.

David Blandy & Larry Achiampong

A Lament for Power, 2020

In den 1950er Jahren wurden Henrietta Lacks, einer krebskranken schwarzen Frau, ohne ihre Zustimmung Krebszellen entnommen. Obwohl 1951 verstorben, vermehren sich ihre Zellen weiterhin und ermöglichen wichtige Erkenntnisse. *A Lament for Power* handelt von diesen „HeLa“ genannten Zellen. Konstruiert aus Szenen, die die Künstler mit der Unity-Spiel-Engine erstellt haben, sowie aus Bildern, die sie sich aus dem umstrittenen Videospiel „Resident Evil 5“ aneignen, nutzt dieses Werk den virtuellen Raum des Gamings, um die komplexe Verflechtung von Wissenschaft, Politik und Rasse in den Diskursen und Erzählungen unserer Gesellschaft sichtbar zu machen.

Jacolby Satterwhite

We Are in Hell When We Hurt Each Other, 2020

Diese fantastische Welt schöpft aus so unterschiedlichen Referenzen wie den Videospielen der 1990er und frühen 2000er Jahre, Afro-Futurismus, nicht-westlichen Ritualen, der Queer-Theorie, der Renaissance-Malerei und vor allem den Kunstwerken von Patricia Satterwhite, der verstorbenen Mutter des Künstlers. Jacolby Satterwhite nutzte seine eigenen Tanzschritte, um schwarze weibliche Androiden, sexy androgyne Humanoide und andere virtuelle Hybride zu animieren, die zum elektronischen Rhythmus der von Patricia Satterwhite gesungenen und von dem Künstler gemixten Lieder tanzten. In diesem utopischen virtuellen Raum können sich die für gewöhnlich marginalisierten Körper frei bewegen.

Meriem Bennan

Party on the CAPS, 2018

2016, als Donald Trump Migranten in den USA Migranten angriff, begann die in New York lebende marokkanische Künstlerin Meriem Bennani mit Recherchen über subatomare Teleportation. Diese Recherchen inspirierten sie zu einer Reihe von Videos über eine fiktive zukünftige Insel im Atlantischen Ozean, die sie „The CAPS“ nannte und auf der Migranten festgehalten werden, deren Teleportation von der Polizei abgefangen wurde. Die unterbrochenen Teleportationen führen zu physiologischen Fehlern wie Verpixelung: Die Körper der Bewohner befinden sich immer im Übergangszustand, was die Künstlerin als eine Form von „Queerness“ betrachtet. Das Video, das Realaufnahmen, digitale Spezialeffekte und „Found Footage“ mischt, erzählt vom überbordenden Leben und Treiben in diesem Flüchtlingslager.

Sondra Perry

IT'S IN THE GAME '17, 2017

Sandy Perry, der Zwilling Bruder der Künstlerin, spielte Basketball auf der höchsten Universitätssportebene. Das Aussehen, die persönlichen Daten und Statistiken aller Athleten seiner Mannschaft wurden ohne deren Wissen von der National Collegiate Athletic Association an einen Sportvideospiegelverlag verkauft, um ein Spiel mit Avataren aller Spieler zu entwickeln. Die Spieler verloren ihren Prozess. Anhand dieses Spiels beleuchtet die Künstlerin die neuen Formen digitaler Kolonialisierung, die schwarze Menschen zum Schweigen verurteilen.

Harun Farocki

Serious Games I: Watson is Down, 2009-2010

Seit Beginn seiner Karriere in den 1960er Jahren hat der Filmemacher Harun Farocki über hundert Filme geschrieben, gedreht und produziert. *Watson is Down* ist der erste seiner Serie „*Serious Games*“, die den Einsatz von Videospiele durch die US-Armee bei der Rekrutierung, Ausbildung und posttraumatischen Therapie von Soldaten beleuchtet. Auf diese Weise untersucht er die visuelle Technologie und die Wirkung von Bildern im „Military-Entertainment-Komplex“, der wechselseitig vorteilhaften Zusammenarbeit zwischen dem Militär und der Unterhaltungsbranche.

Caroline Poggi & Jonathan Vinel

Bébé Colère, 2020

Caroline Poggi und Jonathan Vinel lassen sich von der Ästhetik und dem Universum der Videospiele inspirieren, die als „offene Welten“ gedacht sind, in denen der Spieler eine virtuelle Welt ohne Aufgaben durchstreifen kann. In *Bébé Colère* vagabundiert ein 3D-animiertes Baby durch eine gefilmte Welt. Aufgebracht gegen die Welt und konfrontiert mit der modernen Subjektivität, hält das Baby einen existenzialistischen Monolog. Seine depressiven Betrachtungen sind von der durch COVID im Jahr 2020 erzeugten Hoffnungslosigkeit durchdrungen.

Sara Sadik

Crystal Zastruga, 2023

Crystal Zastruga ist Teil einer Reihe von Videos über den Xenon Palace, eine imaginäre Shisha-Bar, in der Kreaturen namens „Xenons“ aus dem Rauch der Wasserpfeifen auftauchen. Der Film folgt der Initiationsreise von Zetrei, einem einsamen Mann, der sich in den verschneiten, ja schwebenden Landschaften einer Parallelwelt auf die Suche nach Erinnerungen begibt. Über ihre Gedanken und Gefühle erforscht Sara Sadik hier die Mechanismen von Selbstbehauptung, Identität und Erinnerung.

23. Suzanne Treister

No Other Symptoms – Time Travelling with Rosalind Brodsky, 1995-1999

Suzanne Treister, sie zählt zu den ersten Programmiererinnen, arbeitet seit den 1980er Jahren rund um Videospiele. In *No Other Symptoms – Time Travelling with Rosalind Brodsky*, ihrem interaktiven und multimedialen CD-ROM-Projekt, erkundet der Nutzer das Leben von Rosalind Brodsky, dem wahnhaften Alter Ego der Künstlerin. In ihren Abenteuern besucht Rosalind Brodsky in den 1960er Jahren Paris, sie erlebt die Russische Revolution von 1917 und macht Psychoanalysen mit Jacques Lacan und Sigmund Freud. Sie versucht, ihre Großeltern vor dem Holocaust zu retten und landet schließlich auf dem Filmset von Schindlers Liste. In diesen halluzinatorischen Reisen verschwimmen die Grenzen zwischen Fiktion und Realität mehr und mehr.

24. Peggy Ahwesh

She Puppet, 2001

Peggy Ahwesh, eine Pionierin des experimentellen Films und Videos, arbeitet seit den 1980er Jahren mit einer beeindruckenden Vielfalt an Medien des bewegten Bildes. Für *She Puppet* filmte sie sich selbst beim Spielen von Tomb Raider und schnitt die Sequenzen so zusammen, dass die Heldin Lara Croft mehrmals starb und wiedergeboren wurde, wobei sie das Ganze mit Frauenstimmen ergänzte, die Zitate des Musikers Sun Ra, des Dichters Fernando Pessoa und der Schriftstellerin Joanna Russ lasen. Indem Peggy Ahwesh diese vorprogrammierte Erzählung umschreibt, hinterfragt sie die weibliche Subjektivität, die Materialität des Körpers und das politische Potenzial des Spiels.

25. Keiken

Morphogenic Angels, 2023

Erfahrung (*keiken* auf Japanisch) und Verkörperung stehen in unserer zunehmend immateriellen Zeit im Mittelpunkt der Praxis dieses Kollektivs, das mithilfe mehrerer technologischer Innovationen neue Wege erfindet, um in ihre Spiele und Filme einzudringen. In Verbindung mit ihrem Spiel *Morphogenic Angels* haben die Künstler einen Film entwickelt. Dieser Film, der seinerseits mit der neuesten Spiel-Engine Unreal 5 erstellt wurde, spielt in einer tausendjährigen Zukunft. Eine Spezies von Posthumanisten, die sogenannten „morphic angels“, aktualisiert ihre Körper, indem sie ihre Zellen mit denen von Pflanzen und Außerirdischen verschmelzen, wodurch sie sich dem nichtmenschlichen Bewusstsein annähern.

26. Cao Fei

i.Mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei), 2007

i.Mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei) ist das erste Video in einer Reihe von Werken, die Cao Fei in der virtuellen Welt Second Life geschaffen hat. Das Werk, das sie als virtuellen Dokumentarfilm versteht, folgt den (wahren) Abenteuern von China Tracy, dem Avatar der Künstlerin, der die junge Generation in China verkörpert, einem Land, das zunehmend vernetzt und globalisiert ist. In dem melancholischen Musikvideo erkundet sie die Stadt und entwickelt eine romantische Beziehung zu einem Avatar, der, wie sie herausfindet, der Avatar eines 65-jährigen Amerikaners ist. Das Werk offenbart das Potenzial der digitalen Welt, in der die Grenzen zwischen real und virtuell verschwimmen und die Identität fließend ist, sodass die Spieler zu den Menschen werden können, die sie sein wollen.

27. Cory Arcangel

Totally Fucked, 2003

Cory Arcangel ist einer der ersten Hacker, die in die Kunstszene gelangt sind, insbesondere mit *Totally Fucked*. Für dieses Werk modifizierte der Künstler eine Super Mario Bros.-Patrone, um eine Endlosschleife zu erzeugen, in der Mario auf ewig auf einem Würfel festsitzt. Wie in vielen von Cory Arcangels Werken drückt diese verurteilte Figur unsere Frustration über die Unfähigkeit der Technologie aus, unsere Erwartungen zu erfüllen.

28. Sara Dibiza

TVSF (The Very Scary Forest), 2021

TVSF (The Very Scary Forest) ist die Filmversion des ersten Spiels, das Sara Dibiza als Autodidaktin entwickelt hat. Spiel und Film laden den Spieler/Zuschauer ein, durch einen Wald zu streifen, der von hybriden Kreaturen, Zombies und Hexen bevölkert wird. In dieser verzauberten virtuellen Welt erzählt eine messianische Fabel voller Symbolik die Geschichte eines Fuchsvaters, der Zombies aus ihrer Verstörtheit befreit. Das Spiel, das als Einzel- oder Mehrspielermodus gespielt werden kann, umfasst sieben Ebenen, für die die Freunde der Künstlerin ihre Stimmen geliehen und 3D-Skulpturen, Lieder und Zeichnungen beigesteuert haben.

29. Afrah Shafiq

An invitation to play *Nobody Knows for Certain*, 2023

Überall in der Ausstellung finden sich Exemplare einer von Afrah Shafiq gestalteten Postkarte, die als Andenken für die Besucher und Besucherinnen gedacht sind und ihnen die Möglichkeit bieten, sich von zu Hause aus auf eine Reise in eine virtuelle Welt zu begeben. Ein Link auf der Vorderseite der Karte führt zu *Nobody Knows For Certain*, einer von Afrah Shafiq erdachten, interaktiven Erzählung, die durch die vielen sowjetischen Kinderbücher inspiriert ist, die während des Kalten Krieges in Indien sehr populär waren. Die Geschichte, in der sich dokumentarische und fantastische Elemente überlagern, lädt ein zu einer Reise zwischen Indien und der Sowjetunion in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. In der Erzählung geht es darum, wie Geschichte und Geschichten sich fortsetzen und entwickeln und dabei die Welt auf eine Weise verändern, die niemand vorhersehen kann.

BESUCHINFORMATIONEN

ÖFFNUNGSZEITEN

Täglich,
außer dienstags und am 1. Mai

GEÖFFNET

vom 1. April bis 31. Oktober
montags → donnerstags: 10-18 Uhr
freitags → samstags: 10-19 Uhr
vom 1. November bis 31. März
montags → sonntags: 10-18 Uhr

EINTRITTSKARTEN

im Museum, auf centrepompidou-metz.fr
sowie im Ticket-Vorverkauf
Informationen:
Tel.: +33 (0)3 87 15 39 39
(von 9 Uhr bis 12 und von 14 Uhr bis 17)
E-Mail: billetterie@centrepompidou-metz.fr

PASS-M SOLO, DUO und PASS-M Jeune

Ein Jahr Kulturgenuss und unbegrenzter
Zutritt zu den Ausstellungen mit einer
Begleitperson

VORANMELDUNG FÜR GRUPPEN

Tel.: +33 (0)3 87 15 17 17
E-Mail: reservation@centrepompidou-metz.fr

PERSONEN MIT EUBGESCHRÄNKTER MOBILITÄT

Informationen:
accessibilite@centrepompidou-metz.fr

Centre Pompidou-Metz

1, parvis des Droits-de-l'Homme
F-57020 Metz | +33 (0)3 87 15 39 39
contact@centrepompidou-metz.fr

centrepompidou-metz.fr



PODCAST

Entdecken Sie den neuen Podcast
des Centre Pompidou-Metz

Eine von der Julia Stoschek Foundation, Düsseldorf, initiierte und durch das Centre Pompidou-Metz adaptierte Ausstellung

JULIA STOSCHEK FOUNDATION

Mitglieder des EPCC



Gründungsmäzen



WENDEL

Partner der Ausstellung



Medienpartner

arte



connaissance
des arts



Usbek & Rica