



10.06 2023
-
15.01 2024

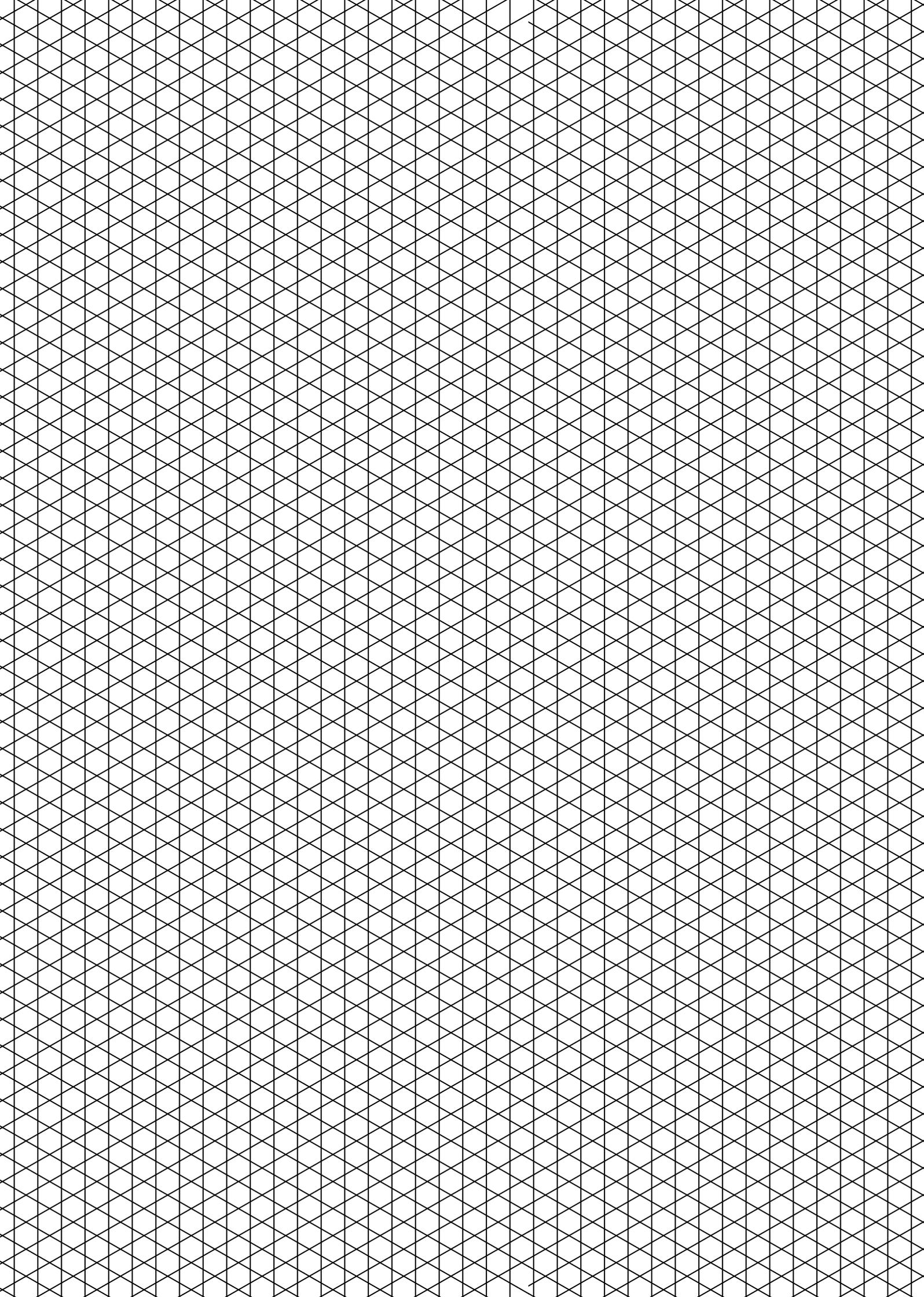
WORLD BUILDING

JEUX VIDÉO ET ART À L'ÈRE DIGITALE

PRESSEMAPPE

WORLDBUILDING: VIDEOSPIELE UND KUNST IM DIGITALEN ZEITALTER





INHALTSVERZEICHNIS

1. AUSSTELLUNGSPRÄSENTATION WORLDBUILDING	04
2. HANS ULRICH OBRIST	08
3. JULIA STOSCHEK FOUNDATION	09
4. WERKE	10
5. SONDERAUSGABEN	21
6. PARTNER	22
7. BILDMATERIAL FÜR DIE PRESSE	24

1. AUSSTELLUNGSPRÄSENTATION

WORLDBUILDING

Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter

Vom 10. Juni 2023 bis zum 15. Januar 2024

Galerie 3

Kurator: Hans Ulrich Obrist, künstlerischer Leiter der Serpentine Galleries, London



WORLDBUILDING: Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter wird die verschiedenen Arten aufzeigen, wie zeitgenössische Künstler*innen sich mit Videospiele auseinandersetzen und sie zu einer neuen Kunstform gemacht haben. Die Ausstellung wird von Hans Ulrich Obrist, dem künstlerischen Leiter der Serpentine Galleries, organisiert und findet im dritten Stock des Centre Pompidou-Metz statt, das von dem Architekten Shigeru Ban entworfen wurde. Die Besucher*innen können in diesem belebten Raum, der für diesen Anlass in eine Spielhalle umgewandelt wurde, allerlei Experimente durchführen. Auf dem Programm stehen Videospiele auf bequemen Sofas und Sesseln, immersive multisensorische Umgebungen, Kurzfilme und Begegnungen mit virtuellen Charakteren (nichtbinäre Orks, eine empfindungsfähige Schlangen-KI, ein ausgestorbener hawaiianischer Singvogel und liebevolle Meerestiere, die Abfälle absorbieren können).

Im Jahr 2022 gab es auf unserem Planeten 3,03 Milliarden Gamer; das ist mehr als ein Drittel der Weltbevölkerung. Laut Hans Ulrich Obrist ist dieses Hobby zum „größten Massenphänomen unserer Zeit geworden. Viele Menschen verbringen jeden Tag Stunden in einer Parallelwelt und leben eine Vielzahl verschiedener Leben. Videospiele sind im 21. Jahrhundert das, was Filme im 20. und Romane im 19. waren“. Vor fast einem Jahrhundert stellte der Historiker Johan Huizinga in seinem Werk *Homo Ludens* die Idee auf, dass das Spiel eine grundlegende Triebfeder der Menschheit ist. In seinem Buch *Games: Agency as Art* (Spiele: Agentur als Kunst) erklärt C. Thi Nguyen, dass Spiele und insbesondere Videospiele eine eigene Kunstform sind, die „Handlungsformen ermöglicht, die wir selbst vielleicht nicht entdeckt hätten“. Das Spiel ist somit in der Lage, mächtige psychische Kräfte zu entfesseln. Es ist eine erwiesene Tatsache, dass Videospiele zur Entwicklung von Trainings und Strategien beigetragen haben. Tatsächlich haben Wissenschaftler*innen Videospiele, die biologische Systeme simulieren, gut genutzt, um sich mit der Frage nach dem Ursprung und der möglichen Zukunft des Lebens zu beschäftigen. Videospiele als digitale Kunstform sind eine existenzielle Suche jenseits der verkörperten physischen Welt und im Multiversum. Aufgrund ihrer Natur ermöglichen sie es, sich neue Welten vorzustellen und zu erschaffen.

WORLDBUILDING wird 3-D-Animationen, Virtual-Reality-Erfahrungen, interaktive Installationen und Videos von Künstler*innen aus der ganzen Welt zeigen: Peggy Ahwesh, Rebecca Allen, Cory Arcangel, Ed Atkins, LaTurbo Avedon, Neil Beloufa, Meriem Bennani, David Blandy & Larry Achiampong, Danielle Brathwaite-Shirley, Ian Cheng, Sara Dibiza, Mimosa Echard, Harun Farocki, Cao Fei, Ed Fornieles, Sarah Friend, Kim Heecheon, Jonathan Horowitz, JODI, Rindon Johnson, Kaws, Keiken, Koo Jeong A, Lawrence Lek, LuYang, Gabriel Massan, Sondra Perry, Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno, M/M (Paris), Caroline Poggi & Jonathan Vinel, Sara Sadik, Jacolby Satterwhite, Afrah Shafiq, Jakob Kudsk Steensen, Sturtevant, Institute of Queer Ecology, Transmoderna, Suzanne Treister, Theo Triantafyllidis, Ben Vickers und Angela Washko.

Viele dieser Künstler*innen haben bereits in den 1980er-Jahren damit begonnen, Werke zu schaffen, die sich auf Videospiele beziehen. Für diese Ausstellung haben sich die Künstler*innen auf unterschiedliche Weise mit Videospiele auseinandergesetzt. Einige adaptierten ihre üblichen Themen und ihren visuellen Stil, um daraus Videos zu machen. Andere haben bestehende Videospiele verändert, gehackt und unterwandert. Und schließlich haben einige ihre eigenen Videospiele entwickelt. Wie Hans Ulrich Obrist schreibt: „Traditionell wurden Videospiele von einer kleinen, geschlossenen Gruppe von Menschen entwickelt... die Inhalte mit einer sehr begrenzten Perspektive produzierten. Das sich die Trends jedoch schnell veränderten, verfügten Künstler*innen zunehmend über die technischen Möglichkeiten, ihre eigenen virtuellen Welten der Vielfalt und Inklusion zu schaffen“. So treiben die Künstler*innen das Format über seinen reinen Unterhaltungswert hinaus und beziehen soziale, politische und ästhetische Themen mit ein. Obwohl Videospiele in den letzten Jahren Gegenstand zahlreicher Ausstellungen waren, haben die meisten von ihnen ihre Legitimität als Kunstmedium hervorgehoben oder sich auf bestimmte Aspekte der „Game Art“ konzentriert.

WORLDBUILDING ist die erste generationsübergreifende und internationale Ausstellung dieser Größenordnung, die untersucht, wie sich zeitgenössische Künstler*innen die Ästhetik und Technologie von Spielen als Ausdrucksform zu eigen machen. Dabei präsentiert diese Ausstellung eine Vielzahl von Stimmen und Sichtweisen.

Parallel zur Ausstellung können Besucher*innen in einem *Free Tech Store* von **Jonathan Horowitz** elektronische Geräte, die sie nicht mehr benötigen, wie Gadgets, Computer, Hardware und Software, mitbringen und gegen andere Geräte eintauschen. Nach dem Vorbild der alternativen Tauschmethoden, die durch die Digitalisierung ermöglicht werden, wird dieses Werk ein physischer Ort sein, der für bargeldlose Transaktionen geeignet ist. Es ist auch eine Gelegenheit, Technologien, die schnell veralten und oft auf der Müllhalde landen, ein neues Leben zu verleihen. WORLDBUILDING wird auch eine Online-Komponente beinhalten: Die Besucher*innen können von zu Hause oder ihrem Telefon aus spielen, indem sie einen QR-Code im Ausstellungsbereich scannen.

Obwohl die Ausstellung scheinbar unterhaltsam und leicht ist, wird sie einige der drängendsten Fragen unserer Zeit ansprechen. Im Gegensatz zu den diskriminierenden Handlungssträngen und stereotypen Darstellungen in traditionellen Spielen werden diese Projekte Generierzählungen und alternatives Gameplay anbieten.

So werden mehrere virtuelle Ökosysteme präsentiert, die die zerstörerische Beziehung der Menschheit zur Natur neu imaginieren, um alternative Ökologien zu kultivieren. Diese digitalen Umgebungen nehmen eine Zukunft vorweg, die bislang kaum in Betracht gezogen wurde: einen Planeten mit einer größeren Artenvielfalt, auf dem der Homo Sapiens neuen Mischformen zwischen den Arten Platz gemacht hat. Andere Ansätze graben in der Geschichte, um die Stimmen der Vergangenheit, die bislang ausgelöscht wurden, wiederzubeleben und hörbar zu machen. Einige Spiele und Videos entwerfen alternative historische Pfade und analysieren die Gefühle von nicht marginalisierten Gemeinschaften in einer von Kolonialismus und Sklaverei befreiten Vision. Indem sie uns die Möglichkeit geben, „die Karten neu zu mischen“, fördern diese Szenarien die Empathie und kehren die Gewalt um, die sowohl die Spielwelt als auch die Gesellschaft als Ganzes durchdringt.

Für viele WORLDBUILDING-Künstler*innen ist das Digitale ein Mittel, um die Grenzen der Realität zu überschreiten. Einige haben zum Beispiel Avatare entworfen, die Nationalität, Geschlecht, Alter und Sexualität ignorieren. Mit zunehmender Enthüllung der Ausstellung wird die Grenze zwischen dem Realen und dem Künstlichen, dem Materiellen und dem Virtuellen immer poröser. Verschiedene simulierte Landschaften und Charaktere können sich durch ihre Interaktion mit den Spieler*innen weiterentwickeln und eigene Entscheidungen treffen, was die Möglichkeit intelligenter Lebensformen aus Silikon andeutet. Diese Projekte zeigen nicht das Leben, wie wir es kennen, sondern vielmehr, wie es sein könnte. Denn, so Hans Ulrich Obrist, Videospiele ermöglichen es Künstler*innen, „neue Welten zu erschaffen, und nicht nur bestehende Welten zu erben und in ihnen zu leben“.

Die von der Julia Stoschek Foundation, Berlin / Düsseldorf, initiierte Ausstellung WORLDBUILDING: Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter wird vom Centre Pompidou-Metz adaptiert. Hans Ulrich Obrist kuratierte die Ausstellung ursprünglich 2022, um das 15-jährige Bestehen der Julia Stoschek Collection in Düsseldorf, eine der umfangreichsten Privatsammlungen zeitbasierter Kunst weltweit, zu feiern.

Hans Ulrich Obrist, der als einer der einflussreichsten Kuratoren der Welt gilt, stellt in seinem zeitbasierten Medienkunst kuratorischen Ansatz einen Dialog zwischen der bildenden Kunst und verschiedenen Bereichen wie Videospiele her.

Die Ausstellung WORLDBUILDING: Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter, die derzeit in der Julia Stoschek Foundation, Düsseldorf, gezeigt wird, ist bis zum 10. Dezember 2023 zu sehen.

BESUCHEN SIE DEN FREE TECH STORE!

Der *Free Tech Store* ist ein Flohmarkt innerhalb der Ausstellung, der von dem Künstler Jonathan Horowitz kreiert wurde. Besucher können Gegenstände, die mit Videospiele zu tun haben (Gadgets, Computerhardware), mitbringen und mit anderen tauschen.



Theo Triantafyllidis, *Pastoral*, 2019, Videospiele-Installation, Farbe, Ton
© Courtesy des Künstlers sowie The Breeder Gallery, Athen

MARATHON VIDEOSPIELE

Hans Ulrich Obrist wird eines seiner berühmten „Marathontreffen“ moderieren.

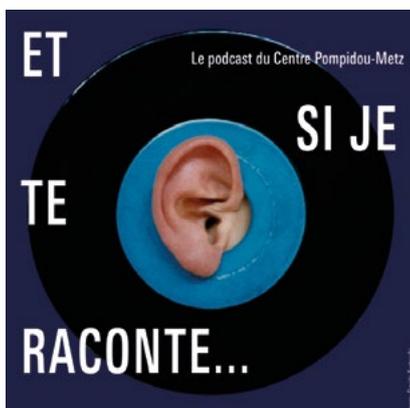
FREITAG, 9. JUNI 2023

Ab 22:00

CENTRE POMPIDOU-METZ

Seit 2006 ist Hans Ulrich Obrist, Kurator der Ausstellung WORLDBUILDING. Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter und künstlerischer Leiter der Serpentine Galleries in London, Konferenzen, die mittlerweile legendär geworden sind.

Anlässlich der Eröffnung von WORLDBUILDING werden Hans Ulrich Obrist und Chiara Parisi, Direktorin des Centre Pompidou-Metz, einen Halbmarathon aus Gesprächen, Spielen, Performances und Diskussionsrunden rund um das Thema Videospiele moderieren. Im Laufe des Abends diskutieren Künstler*innen, Theoretiker*innen und Gamer*innen über Videospiele und Themen, die sich durch die Ausstellung ziehen, wie z. B. Cyberfeminismus, dekoloniales Denken, alternatives Gameplay, Nicht-Anthropozentrismus und vor allem Poesie und Kunst.



NEU! DER PODCAST DES CENTRE POMPIDOU-METZ

Et si je te raconte... ist der neue Podcast des Centre Pompidou-Metz, der den Hörer hinter die Kulissen unserer großen Ausstellungen einlädt. Zu Wort kommen Kuratoren, Verantwortliche für die Produktion, Katalogherausgeber, Kommunikationsbeauftragte, Szenografen usw. Sie ermöglichen es, Kunst zu entdecken, wie Sie sie noch nie gehört haben. Schauen Sie ab dem 9 Juni hinter die Kulissen von WORLDBUILDING.

Regie: Jeanne Dreyfus Daboussy.

Dauer: 20 min.

Zum Anhören auf: centrepompidou-metz.fr, YouTube, Spotify, Apple Podcasts.

2.

HANS ULRICH OBRIST

Hans Ulrich Obrist (*1968, Zürich, Schweiz) ist künstlerischer Leiter der Serpentine Galleries in London und Senior Advisor bei LUMA Arles. Seit seiner ersten Ausstellung World Soup: The Kitchen Show im Jahr 1991 hat er mehr als 350 Ausstellungen kuratiert. Besonders hervorzuheben sind die Serien Do It (1993-), Take Me (I'm Yours) in London (1995), Paris (2015), New York (2016), und Mailand (2017) sowie der Schweizer Pavillon auf der 14. internationalen Architektubiennale in Venedig (2014). Obrist hat auch die Reihe Cities on The Move (1996-2000), Laboratorium (1999), die Opern-Gruppenausstellung Il Tempo del Postino in Manchester (2007) und Basel (2009) sowie die The 11, 12, 13, 14, 15 Rooms series (2011-2015) mitkuratiert. Zu Obrists jüngsten Ausstellungen gehören IT'S URGENT bei LUMA Arles (2019-2021), und Enzo Mariat Triennale Milano (2020). Das Handwriting Project, das sich gegen das Verschwinden der Handschrift im digitalen Zeitalter protestiert, findet seit 2013 auf Instagram statt (@hansulrichobrist).

Im Jahr 2011 erhielt Obrist den CCS Bard Award for Curatorial Excellence, 2015 wurde er mit dem Internationalen Folkwang Preis ausgezeichnet. Zuletzt wurde er von der Appraisers Association of America mit dem 2018 Award for Excellence in the Arts geehrt. Obrist hält international Vorträge an akademischen und Kunstinstitutionen und ist Redakteur mehrerer Magazine und Zeitschriften. Zu Obrists jüngsten Publikationen gehören *Ways of Curating* (2015), *The Age of Earthquakes* (2015), *Lives of the Artists, Lives of Architects* (2015), *Mondialité* (2017), *Somewhere Totally Else* (2018), *The Athens Dialogues* (2018), *Maria Lassnig: Letters* (2020), *Entrevistas Brasileiras : Volume 2* (2020), *An Exhibition Always Hides Another Exhibition* (2019), *The Extreme Self: Age of You* (2021) und *140 Ideas for Planet Earth* (2021).

3.

JULIA STOSCHEK FOUNDATION

Die Julia Stoschek Foundation ist eine 2017 gegründete gemeinnützige Kunst- und Kulturstiftung, die sich der öffentlichen Präsentation, Vermittlung, Förderung, Konservierung und wissenschaftlichen Aufarbeitung zeitbasierter Kunst widmet. Die heutige Stiftung verfügt über zwei Ausstellungshäuser in Berlin und Düsseldorf, in denen wegweisende Medien- und Performance-Kunst der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird, und verwaltet eine der umfangreichsten Privatsammlungen zeitbasierter Kunst weltweit.

Mit über 900 Werken von mehr als 300 Künstler*innen umfasst die 2002 gegründete Julia Stoschek Collection Video, Film, Mehrkanal-Videoinstallationen, Multimedia-Environments, Performance-, Sound- und Virtual-Reality-Arbeiten. Fotografie, Skulptur und Malerei ergänzen den zeitbasierten Schwerpunkt.

Seit 2007 werden die Arbeiten der Sammlung in Einzel- und Gruppenausstellungen in einem über 3.000 Quadratmeter großen Ausstellungshaus in Düsseldorf (JSF Düsseldorf) präsentiert. 2016 eröffnete ein zweiter Standort ähnlicher Größe in Berlin-Mitte (JSF Berlin). Beide Häuser können am Wochenende und nach Vereinbarung besucht werden. Ein vielfältiges Vermittlungsprogramm, das Führungen, Performances, Screenings, Vorträge, Künstler*innengespräche und Workshops beinhaltet, ermöglicht einer breiten Öffentlichkeit sowie dem Fachpublikum eine Auseinandersetzung mit zeitbasierter Kunst auf verschiedenen Ebenen und aus verschiedenen Perspektiven. Die Vermittlung und Zugänglichkeit des Sammlungsbestandes ist eine zentrale Aufgabe der Julia Stoschek Foundation. Seit 2019 sind über 250 Werke der Sammlung ohne Einschränkungen online abrufbar (Video Lounge). Das Forschungszentrum am Düsseldorfer Standort bietet Besucher*innen darüber hinaus die Möglichkeit, den kompletten Sammlungsbestand zu sichten und in der Präsenzbibliothek mit Schwerpunkt Medienkunst über 4.000 Publikationen zu recherchieren.

Die Julia Stoschek Foundation ist hinsichtlich Leihanfragen jederzeit ansprechbar und stellt Kunstwerke für Ausstellungen weltweit zur Verfügung. Zudem bietet die Stiftung Künstler*innen und Kurator*innen die Möglichkeit, Projekte und Auftragsarbeiten zu entwickeln. Kooperationen mit nationalen und internationalen Institutionen spielen eine wichtige Rolle für die Stiftungsarbeit; in der Vergangenheit konnten Projekte u.a. mit folgenden Partnern realisiert werden: Berliner Festspiele; Deichtorhallen Hamburg; Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf; Moderna Museet, Malmö; MoMA PS1 und Performa Biennial, New York; Serpentine Galleries, London; Tel Aviv Museum of Art; ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe.

Konservierung, Pflege und Zugänglichkeit von medialen Kunstwerken sind weitere zentrale Anliegen der Stiftung. Gemeinsam mit den Künstler*innen und den beteiligten Galerien haben die hauseigenen Konservator*innen eine nachhaltig ausgerichtete Archivstrategie für zeitbasierte Kunst entwickelt, die sich auf dem neuesten Stand der Technik befindet. Um die langfristige Sicherung zu gewährleisten und einem Generationsverlust – einer zunehmenden Qualitätsverschlechterung – vorzubeugen, werden die Kunstwerke in kurzen zeitlichen Abständen überprüft, aktualisiert und wenn nötig migriert. Dies gilt sowohl für die Datenträger als auch für die Daten an sich, für die Hard- und Software sowie für das Obsoleszenz-Monitoring der Datenformate.

2019 wurde das Curatorial & Research Residency Program (CRRP) von der Julia Stoschek Foundation mit dem Ziel gegründet, aufstrebende Kurator*innen zu einer zweistufigen Forschungs- und Arbeitsresidenz nach Düsseldorf einzuladen. Das Programm umfasst einen sechswöchigen Forschungsaufenthalt während der Sommermonate des ersten Jahres sowie die Realisierung eines konkreten Projekts im Zusammenhang mit der Sammlung im zweiten Jahr. Für das Residenzprogramm kooperierte die Julia Stoschek Foundation bereits mit dem Center for Curatorial Studies (Bard College, New York) und mit dem Studiengang Curatorial Studies der Goethe-Universität und der Städelschule (Frankfurt/Main). In den kommenden Jahren werden weitere Bildungsprogramme entwickelt, um die Julia Stoschek Foundation als internationales Zentrum für die Förderung zeitbasierter Kunst zu etablieren.

4. WERKE

PEGGY AHWESH

USA, 1954. Lebt und arbeitet in den Vereinigten Staaten

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.



Peggy Ahwesh, *She Puppet*, 2001
Video, Farbe, Ton, 15'

© Courtesy Julia Stoschek Foundation, Berlin/
Düsseldorf, der Künstlerin sowie Electronic Arts
Intermix (EAI), New York

REBECCA ALLEN

USA, 1953. Lebt und arbeitet in den Vereinigten Staaten

Rebecca Allen beschäftigte sich bereits in den 1970er-Jahren mit digitaler Kunst. Für *The 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.

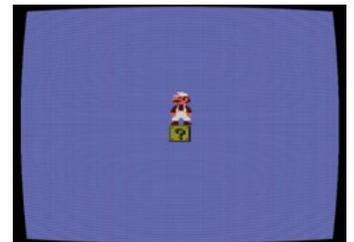


Rebecca Allen, *The Bush Soul #3*, 1999
Installation von Videospielen, Farbe, Ton
Live-Simulation, künstliche Lebensformen /
künstliche Intelligenz, Dauer: unbegrenzt
© Courtesy der Künstlerin, ZELDA, London,
sowie Zabłudowicz Collection, London

CORY ARCANGEL

USA, 1978. Lebt und arbeitet in Norwegen

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 festsetzt. Wie in vielen von Cory Arcangels Werken drückt diese verurteilte Figur unsere Frustration über die Unfähigkeit der Technologie aus, unsere Erwartungen zu erfüllen.



Cory Arcangel, *Totally Fucked*, 2003
Handgefertigte Super Mario Bros.
Patrone, raubkopiert, Nintendo NES
Videospielsystem, Künstlersoftware
© Courtesy des Künstlers
Foto: Cory Arcangel

ED ATKINS

Vereinigtes Königreich, 1982.
Lebt und arbeitet in Dänemark

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.



Ed Atkins, *Even Pricks*, 2013
HD-Video 16:10, Farbe, 5.1 Stereoton, 8'
© Courtesy Julia Stoschek Foundation, des Künstlers
sowie Cabinet, London

LATURBO AVEDON

Online, 1988. Lebt und arbeitet online

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

LaTurbo Avedon, *Permanent Sunset*,
2020-gegenwärtig
Video, Farbe, Ton, 6'13"
© Courtesy des Künstlers



NEÏL BELOUFA & EBB

Frankreich, 1985. Lebt und arbeitet in Frankreich

2014 drehte Neïl 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 Neïl 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.



Neïl Beloufa & EBB, *Screen-Talk*, 2020
Interaktive Installation, Miniserie, Farbe, Ton
© Courtesy der Künstler, Adagp, Paris, 2023

MERIEM BENNANI

Marokko, 1988.

Lebt und arbeitet in den Vereinigten Staaten

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.

Meriem Bennani, *Party on the CAPS*, 2018
Video, Farbe, Ton, 25'28"

© Courtesy Julia Stoschek Foundation, Berlin/Düsseldorf,
der Künstlerin, der Biennale of Moving Image (BIM) 2018
sowie C L E A R I N G, New York/Brüssel



DAVID BLANDY & LARRY ACHIAMPONG

David Blandy (Vereinigtes Königreich, 1976)

& Larry Achiampong (Vereinigtes Königreich, 1984).

Leben und arbeiten im Vereinigten Königreich

In den 1950er-Jahren wurden Henrietta Lacks, einer krebserkrankten schwarzen Frau, ohne ihre Zustimmung Krebszellen entnommen. Obwohl sie 1951 verstorben ist, 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 Videospiele *Resident Evil 5* aneignen, nutzt dieses Werk den virtuellen Raum des Gamings, um die komplexe Verflechtung von Wissenschaft, Politik und ethnischer Herkunft in den Diskursen und Erzählungen unserer Gesellschaft sichtbar zu machen.



David Blandy & Larry Archiapong,
A Lament for Power, 2020

HD-Video, Farbe, stereophoner Ton, 13'16"
© Courtesy der Künstler, Copperfield, London sowie
Seventeen, London, Adagp, Paris, 2023

DANIELLE BRATHWAITE-SHIRLEY

Vereinigtes Königreich, 1995. Lebt und arbeitet im Vereinigten Königreich und in Deutschland

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 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. Du wirst dich unwohl fühlen. Du wirst die falschen Entscheidungen treffen. Du wirst das Gewicht deiner Entscheidungen spüren. Du musst entscheiden, was du mit diesen Fehlern machst.

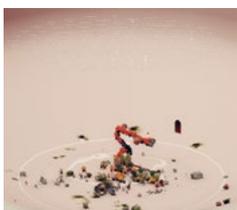


Danielle Brathwaite-Shirley, *She Keeps Me Damn Alive*, 2021
Videospiel-Installation, Farbe, Ton
© Courtesy der Künstlerin und ZELDA, London

IAN CHENG

USA, 1984. Lebt und arbeitet in den Vereinigten Staaten

Seit zehn Jahren arbeitet Ian Cheng an digitalen Simulationen, die sich selbständig weiterentwickeln, in Echtzeit und für eine unbegrenzte 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.



Ian Cheng, *BOB (Bag of Beliefs)*, 2018-2019
Künstliche Lebensform, Farbe, Ton
Dauer: unbegrenzt unbegrenzt, Variable Größen
Courtesy Julia Stoschek Foundation, Berlin/Düsseldorf, des Künstlers, der Gladstone Gallery Bruxelles/New York sowie Pilar Corrias, London © Ian Cheng

SARA DIBIZA

Frankreich, 1993. Lebt und arbeitet in Frankreich

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.



Sara Dibiza, *TVSF (The Very Scary Forest)*, 2021
Film, Farbe, Ton, 22'50"
© Courtesy der Künstlerin

MIMOSA ECHARD

Frankreich, 1986. Lebt und arbeitet in Frankreich

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.



Mimosa Echard, *Sporal (dôme)*, 2023, Gemälde
Kapseln, Perlenkette, künstliche Blütenstempel, Gummiband, künstliche Fingernägel, Lotuspollen, Abschminkschwämme, Metallarmband, Plastikarmband, Metallringe, Sextoy, Spiegel, Plastikschnalle, bedruckte Stoffe, Stoffe, Lack, Nagellack und synthetische Klebstoffe, 250 x 190.0 cm
Courtesy der Künstlerin sowie der Galerie Chantal Crousel, Paris
© Mimosa Echard/ADAGP, Paris 2023; Foto: Jiayun Deng – Galerie Chantal Crousel

HARUN FAROCKI

Tschechien, 1944 - Deutschland, 2014

Seit Beginn seiner Karriere in den 1960er-Jahren hat der Filmmacher Harun Farocki über hundert Filme geschrieben, gedreht und produziert. *Watson is Down* ist der erste seiner Serie *Serious Games*, die den Einsatz von Videospielen 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.

Harun Farocki, *Serious Games I: Watson is Down*, 2009-2010
Video, Farbe, Ton, 8'
Courtesy Harun Farocki
Filmproduktion
© Harun Farocki GbR



CAO FEI

China, 1978. Lebt und arbeitet in China

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.



Cao Fei, *i.mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei)*, 2007
Video, Farbe, Ton, 28'
© Courtesy Julia Stoschek Foundation, des Künstlers sowie
Creative Vitamine Space, Guangzhou

ED FORNIELES

Vereinigtes Königreich, 1983.

Lebt und arbeitet im Vereinigten Königreich

2016 entwarf Ed Fornieles seine ersten digitalen Kreaturen, die er *Finiliars* nannte und deren Emotionen mit den Datenströmen der Börse in Echtzeit verbunden sind. Er verwandelte abstrakte Codes in eine neue Art liebenswerter Wesen, animierte Figuren, die wie Tamagotchi aussehen. 2021 wurde eine Unterart von *Finiliars* geboren, die verschiedene Kryptowährungen repräsentiert. Diese Figuren freuen sich, wenn die Preise steigen, lassen den Champagner fließen und sind verzweifelt, wenn die Preise fallen. Man kann sie in Form von NFTs besitzen, und die Käufer werden dazu ermutigt, sich um ihre „digitalen Freunde“ zu kümmern, was bei ihnen Empathie auslöst. Die *Finiliars* beeinflussen somit die Beziehung zwischen dem Besitzer und der globalen Wirtschaft. Wir können mit ihnen auf unseren Handys interagieren, indem wir einen QR-Code in der Ausstellung scannen.

Ed Fornieles,
Finil advert, 2023
Interaktive Avatare
© Courtesy der Künstler



SARAH FRIEND

Kanada, 1988. Lebt und arbeitet in Deutschland

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?



Sarah Friend, *Eve and the Interface*, 2021
Video, Farbe, Ton, 6'12"
© Courtesy der Künstlerin sowie der Galerie Nagel
Draxler Köln/München/Berlin

KIM HEECHEON

Südkorea, 1989. Lebt und arbeitet in Südkorea

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.



Kim Heecheon, *Sleigh Ride Chill*, 2016
Einzelkanalvideo, Farbe, Ton, 17'27"
© Courtesy des Künstlers

JONATHAN HOROWITZ

USA, 1966. Lebt und arbeitet in den Vereinigten Staaten

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.



Jonathan Horowitz, *Free Tech Store*, 2023
Installation,
Wand- und Bodengrafik, Regale, wechselnde
Geschenkartikel, variable Größen
© Courtesy des Künstlers
Ansicht der Installation, *Free Store*, *Take Me I'm
Yours*, Monnaie de Paris, 2015

JODI

Niederlande, seit 1995. Joan Heemskerck
(Niederlande, 1968) & Dirk Paesmans (Belgien, 1965)
Leben und arbeiten in den Niederlanden

In der Avantgarde der Web Art in den 1990er-Jahren gehörten die Künstler des JODI-Kollektivs (Joan Heemskerck 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.



Jodi, *Untitled-Game (CTRL-SPACE)*,
Modification of Video Game (Quake 1), 1998-2001
Videospiel-Installation, Farbe, Ton
© Courtesy der Künstler

RINDON JOHNSON

USA, 1990. Lebt und arbeitet in den Vereinigten Staaten und in Deutschland

May the moon meet us apart, may the sun meet us together ist von der Intelligenz des Tintenfisches inspiriert, der dank der über seinen gesamten hypersensiblen Körper verteilten Neuronen fühlt und handelt. In dieser Virtual-Reality-Erfahrung organisiert 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.



Rindon Johnson, *May the moon meet us apart, may the sun meet us together*, 2021
Virtuelle Realitäts(spiel)installation, Farbe, Ton
© Courtesy Julia Stoschek Foundation, des Künstlers sowie der Ghebaly Gallery, Los Angeles/New York

KAWS

(Brian Donnelly) USA, 1974.

Lebt und arbeitet in den Vereinigten Staaten

Im Jahr 2022 realisierte KAWS ein neuartiges, mehrteiliges Gesamtprojekt. *NEW FICTION*, das in den Londoner Serpentine Galleries gezeigt wurde, umfasste eine reale Ausstellung des Künstlers, eine Ausstellung mit erweiterter Realität und eine vollständig virtuelle Ausstellung. Für diesen dritten Teil entwickelte KAWS ein Videospiel, 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.



KAWS, *NEW FICTION*, 2022
Video, Farbe, Ton, 1'20"
© Courtesy des Künstlers sowie Fortnite

KEIKEN

Vereinigtes Königreich, seit 2015. Leben und arbeiten im Vereinigten Königreich und in Deutschland

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 Angel* 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.



Keiken, *Morphogenic Angel*, 2023
Film in zwei Teilen, 45'
© Courtesy der Künstler, Adapp, Paris, 2023

KOO JEONG A

Südkorea, 1967. Lebt und arbeitet überall

Der 3D-Animationsfilm *CHAMNAWANA (True me & i)*, von Koo Jeong A versetzt uns in eine inventive digitale Realität, in der sich zwei schwebende 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. 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.



Koo Jeong A, *CHAMNAWANA (True me & i)*, 2017
Animation, Schwarzweiß, Stummfilm, 3'
© Courtesy des Künstlers



Lawrence Lek, *Nepenthe Zone*, 2022
Videospiel-Installation, Farbe, Ton
© Courtesy des Künstlers sowie Sadie Coles, London

LAWRENCE LEK

Deutschland, 1982. Lebt und arbeitet im Vereinigten Königreich

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 Bashô 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 „doorway effect“, 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.

LUYANG

China, 1984. Lebt und arbeitet in China

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.



LuYang, *The Great Adventure of Material World*, 2019-2020
Videospiel-Installation, Farbe, Ton
HD-Video, Farbe, Ton, 26'22"
© Courtesy des Künstlers und Soci t , Berlin

SONDRA PERRY

USA, 1986. Lebt und arbeitet in den Vereinigten Staaten

Sandy Perry, der Zwillingbruder der K nstlerin, spielte Basketball auf der h chsten Universit tssportebene. Das Aussehen, die pers nlichen Daten und Statistiken aller Athleten seiner Mannschaft wurden ohne deren Wissen von der National Collegiate Athletic Association an einen Sportvideospieleverlag verkauft, um ein Spiel mit Avataren aller Spieler zu entwickeln. Die Spieler verloren ihren Prozess. Anhand dieses Spiels beleuchtet die K nstlerin die neuen Formen digitaler Kolonialisierung, die schwarze Menschen zum Schweigen verurteilen.



Sondra Perry, *IT'S IN THE GAME'17*, 2017
Video, Farbe, Ton, 16'20"

  Courtesy Julia Stoschek Foundation, der K nstlerin, Bridget Donahue, New York sowie Electronic Arts Intermix (EAI), New York

GABRIEL MASSAN

Brasilien, 1996. Lebt und arbeitet in Deutschland

Mithilfe von Videospielen, NFT, virtueller Realit t 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 Videospieles, das der K nstler derzeit entwickelt. Das Spiel versucht, die ungleichen Machtverh ltnisse und die Ausbeutung der Umwelt innerhalb kolonialistischer Strukturen zu durchdringen, um beim Spieler ein Bewusstsein f r die Erfahrung der indigenen Schwarzen in S damerika zu erwecken.



Gabriel Massan, *Third World: The Bottom Dimension – Concept For Title Screens*, 2022
Digitale Skulptur und 3D-Animation, Farbe, stumm, 1'30"
  Courtesy des K nstlers

DOMINIQUE GONZALEZ-FOERSTER

Frankreich, 1965.
Lebt und arbeitet in Brasilien und in Frankreich



Dominique Gonzalez-Foerster,
Ann lee in Anzen Zone, 2000
Video, Farbe, Ton, 3'25"
© Courtesy Van AbbeMuseum, Eindhoven
Adagp, Paris, 2023

PIERRE HUYGHE

Frankreich, 1962. Lebt und arbeitet
in den Vereinigten Staaten und in Chile



Pierre Huyghe, *Two Minutes out of Time*, 2000
Animationsfilm, Farbe, Ton, 4'
© Courtesy des Künstlers, Adagp, Paris, 2023

PHILIPPE PARRENO

Algerien, 1964. Lebt und arbeitet in Frankreich



Philippe Parreno,
Anywhere Out of the World, 2000
Video, Farbe, Ton, 4'
© Courtesy des Künstlers

M/M (Paris)

Frankreich, seit 1992
Michael Amzalag, 1968, Frankreich
Mathias Augustyniak, 1967, Frankreich
Leben und Arbeiten in Frankreich



M/M (Paris)
No Ghost Just A Shell (Pierre Huyghe,
Philippe Parreno), 2000
[Art Poster 02], 3-farbiger industrieller Siebdruck
ca. 120 × 176 cm, Auflage nicht angegeben.
© Courtesy of Air de Paris, Paris © 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.

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.

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.

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.

CAROLINE POGGI & JONATHAN VINEL

Caroline Poggi Frankreich, 1990, Jonathan Vinel Frankreich, 1988. Leben und arbeiten in Frankreich

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.

Caroline Poggi & Jonathan Vinel,
Bébé Colère, 2020
Video, Farbe, Ton, 13'29"
© Courtesy des Künstlers



JACOLBY SATTERWHITE

USA, 1986. Lebt und arbeitet in den Vereinigten Staaten

Diese fantastische Welt schöpft aus so unterschiedlichen Referenzen wie den Videospiele 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.

Jacolby Satterwhite, *We Are in Hell When We Hurt Each Other*, 2020
HD-Video und 3D-Animation, Farbe, Ton, 24'22"
Courtesy des Künstlers sowie Mitchell-Innes & Nash, New York
© Jacolby Satterwhite



SARA SADIK

Frankreich, 1994. Lebt und arbeitet in Frankreich

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.

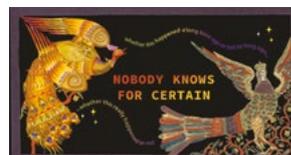


Sara Sadik, *Crystal Zastruga*, 2023
Video, Farbe, Ton, 12'19"
© Courtesy der Künstlerin sowie Crèveccœur, Paris

AFRAH SHAFIQ

Indien, 1989. Lebt und arbeitet in Indien

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.



Afrah Shafiq, *Nobody Knows for Certain*, 2023
Postkarten mit Link zu der interaktiven Erzählung
Nobody Knows For Certain von Afrah Shafiq
© Courtesy die Künstlerin

JAKOB KUDSK STEENSEN

Dänemark, 1987. Lebt und arbeitet in Deutschland

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.



Jakob Kudsk Steensen, *RE-ANIMATED*, 2018-2019
Virtuelle Realitätsinstallation, Farbe, Ton, 18'
© Courtesy des Künstlers

STURTEVANT

USA, 1924 - Frankreich, 2014

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.



Sturtevant, *Pacman*, 2012
Video, Farbe, Ton, 1'15"
Courtesy Julia Stoschek Foundation,
Berlin/Düsseldorf, sowie Galerie Thaddaeus Ropac,
London/Paris/Salzburg/Seoul,
© Estate Sturtevant, Paris

THE INSTITUTE OF QUEER ECOLOGY

USA, seit 2017. Leben und arbeiten
in den Vereinigten Staaten

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.



The Institute of Queer Ecology, *H.O.R.I.Z.O.N.*
(*HABITAT ONE: REGENERATIVE INTERACTIVE ZONE OF NURTURE*), 2021
Videospiele-Installation, Farbe, Ton
© Courtesy der Künstler

TRANSMODERNA

Deutschland, seit 2018. Leben und arbeiten
in Deutschland und Portugal

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.



Transmoderna, *Terraforming CIR*, 2022
Virtual-Reality-Installation, Farbe, Ton, 8'
In Zusammenarbeit mit Sofia Crespo, Feileacan
McCormick, Moisés Horta, Alan Ixba
und Gabriel Massan
© Courtesy der Künstler

SUZANNE TREISTER

Vereinigtes Königreich, 1958. Lebt und arbeitet im Vereinigten Königreich

Suzanne Treister, die zu den ersten Programmierern zählt, 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.



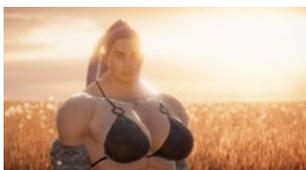
Suzanne Treister, *No Other Symptoms-Time Travelling with Rosalind Brodsky*, 1995-1999
CD-ROM -Videospiegel-Installation

© Courtesy der Künstlerin, Annelly Juda Dine Art, London sowie P.P.O.W. Gallery, New York

THEO TRIANTAFYLLIDIS

Griechenland, 1988. Lebt und arbeitet in den Vereinigten Staaten

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.



Theo Triantafyllidis, *Pastoral*, 2019
Videospiegel-Installation, Farbe, Ton

© Courtesy des Künstlers sowie The Breeder Gallery, Athen

BEN VICKERS

Lebt und arbeitet im Vereinigten Königreich

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.



Ben Vickers, *World Study #4: Sea of Ice*, 2006
Digitale Live-Simulation

ANGELA WASHKO

USA, 1986. Lebt und arbeitet in den Vereinigten Staaten

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, 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.



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

Video, Farbe, Ton, 6'21"

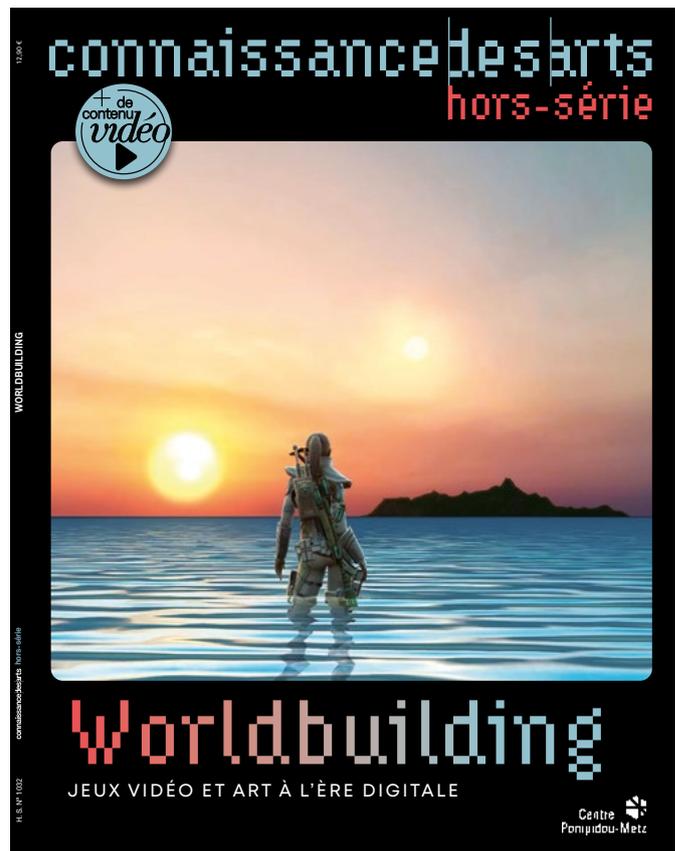
© Courtesy der Künstlerin

5. SONDERAUSGABEN

CONNAISSANCE DES ARTS –SONDERAUSGABE

Connaissance des Arts veröffentlicht anlässlich der Ausstellung WORLDBUILDING. Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter im Centre Pompidou-Metz eine 68-seitige Sonderausgabe. Eingeleitet durch ein Gespräch zwischen Hans Ulrich Obrist und Chiara Parisi, ermöglicht diese Publikation dem Leser, jedes der in der Ausstellung präsentierten Werke zu entdecken und sein Verständnis durch die Anmerkungen von Zoe Stillpass zu vertiefen. Darüber hinaus bietet sie dem Leser ein unveröffentlichtes Manifest von Hans Ulrich Obrist sowie Essays von Isabelle Arvers, Mehdi Derfoufi und Fabien Siouffi, die sich auf die Beziehung zwischen Kunst und Videospiele spezialisiert haben und uns einladen, in die Geschichte dieses neuen Mediums einzutauchen und die die Themen zu untersuchen, die sich durch die Ausstellung ziehen. Und schließlich können die Leser dank QR-Codes drei interaktive oder Videoarbeiten der Künstler Neil Beloufa, Sara Dibiza und Afrah Shafiq entdecken.

Preis: 12,90 €



6. PARTNER

Das Centre Pompidou-Metz ist in Partnerschaft mit Gebietskörperschaften das erste Beispiel für Dezentralisierung einer großen nationalen Kultureinrichtung. Als unabhängige Einrichtung profitiert das Centre Pompidou-Metz von der Erfahrung, dem Know-how und dem internationalen Ruf des Centre Pompidou. Es teilt mit ihrem Vorgänger die Werte Innovation, Großzügigkeit, Multidisziplinarität und Offenheit für alle Publikumsschichten.

Das Centre Pompidou-Metz organisiert Wechselausstellungen mit Leihgaben aus der Sammlung des Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, die mit über 120.000 Werken die größte Sammlung moderner und zeitgenössischer Kunst in Europa und die zweitgrößte der Welt ist.

Außerdem entwickelt es Partnerschaften mit Museumseinrichtungen in der ganzen Welt. Neben seinen Ausstellungen bietet das Centre Pompidou-Metz auch Tanzaufführungen, Konzerte, Filme und Konferenzen an

Es wird gefördert von dem Gründungssponsor Wendel.

Members of the *Établissement public de coopération culturelle*

Founding Sponsor



WORLDBUILDING. GAMING AND ART IN THE DIGITAL AGE

Sponsors and partners



Media partners



Les Amis du
Centre
Pompidou-Metz



Die Association des Amis du Centre Pompidou-Metz hat sich zum Ziel gesetzt, den Einfluss des Centre Pompidou-Metz zu stärken, insbesondere durch die Unterstützung seiner Programmgestaltung.

Sie unterstützt die Institution bei ihren Projekten und fördert Innovationen im Bereich der Bildung und Vermittlung. So hat der Verein für das Jahr 2023 beschlossen, die Ausstellung WORLDBUILDING (10. Juni 2023 bis 15. Januar 2024) zu sponsern.

Durch eine Freundschaftsmitgliedschaft kann jeder ein echtes kulturelles Abenteuer erleben und die Aktionen des Museums in der Eurometropole Metz, in der Region Grand Est und in den Nachbarländern bekannt machen.

Mit der Jahresmitgliedschaft erhalten Sie unbegrenzten Zugang zu den Ausstellungen des Centre Pompidou-Metz, Einladungen zu Vorbesichtigungen von Eröffnungen und Führungen, Rabatte auf Boutique-Produkte, VIP-Pässe für europäische Messen und Biennalen und Zugang zum Reiseprogramm der Freunde, VIP-Pässe für europäische Messen und Biennalen sowie Zugang zum Reiseprogramm der Freunde.

KONTAKT

amis@centrepompidou-metz.fr
Sekretariat +33 (0) 3 87 15 52 59

7.

BILDMATERIAL FÜR DIE PRESSE

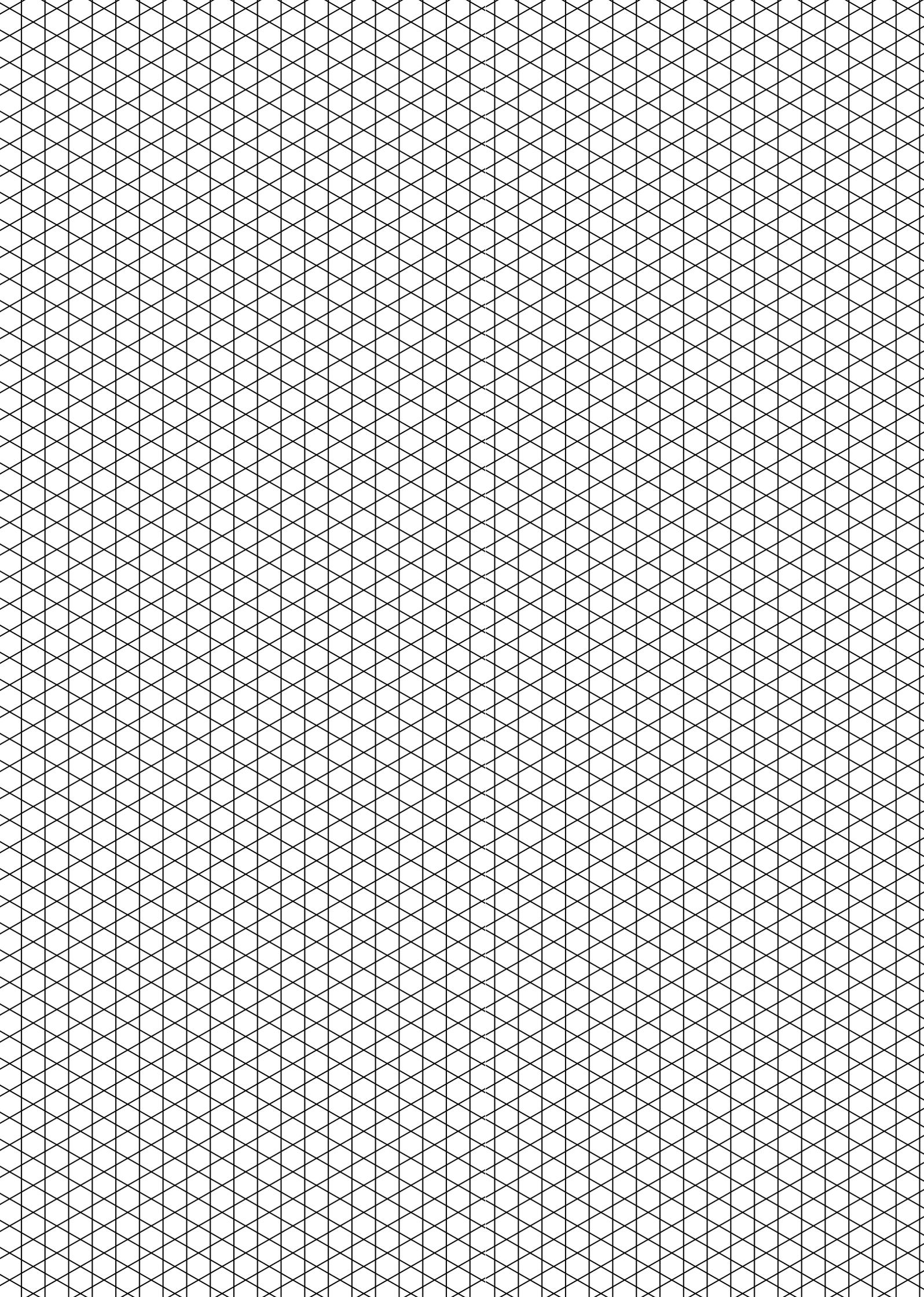
Alle oder ein Teil der in dieser Pressemappe auf den Seiten 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 vorgeschlagenen Werke sind urheberrechtlich geschützt. Jedes Bild darf nur für Presse Zwecke verwendet werden. Jede andere Verwendung muss von den Rechteinhabern genehmigt werden. Die Nutzungsbestimmungen sind auf Anfrage erhältlich. Die Werke der ADAGP sind mit dem Copyright ©ADAGP, Paris 2023 gekennzeichnet und dürfen für die französische Presse nur unter folgenden Bedingungen veröffentlicht werden:

- Für Presseveröffentlichungen, die eine allgemeine Vereinbarung mit der ADAGP unterzeichnet haben : siehe deren Bestimmungen.
- Für andere Presseveröffentlichungen : Freistellung der ersten beiden Werke, die einen Artikel über ein Nachrichtereignis illustrieren, mit dem sie in direktem Zusammenhang stehen, und mit einem maximalen Format von einer ¼ Seite. Über diese Anzahl oder dieses Format hinaus unterliegen die Reproduktionen den Reproduktions-/Vertretungsrechten.

Für die Wiedergabe auf der Titelseite oder der ersten Seite ist die Genehmigung der Dienststelle Presse der ADAGP einzuholen. Das Copyright muss bei jeder Reproduktion angegeben werden: Name des Künstlers, Titel und Datum des Werks, gefolgt von © ADAGP, Paris 2023, unabhängig von der Herkunft des Bildes und dem Ort der Aufbewahrung. Diese Bedingungen gelten für Websites, die den Status einer Online-Presseveröffentlichung haben, mit der Maßgabe, dass die Dateiauflösung für Online-Presseveröffentlichungen auf 1600 Pixel (Länge und Breite zusammen) begrenzt ist.

KONTAKT : presse@adagp.fr
Société des Auteurs dans les Arts Graphiques et Plastiques
11, rue Berryer - 75008 Paris, France
Tél. : +33 (0)1 43 59 09 38
adagp.fr

Um Bildmaterial herunterzuladen, müssen Sie künftig Ihr Pressekonto einrichten. Mit diesem einfachen Verfahren können wir besser gewährleisten, dass die Bildrechte der Autoren respektiert werden. Bei Rückfragen können Sie uns jederzeit unter erreichen.
presse@centrepompidou-metz.fr



DAS CENTRE POMPIDOU-METZ

1, parvis des Droits-de-l'Homme - 57000 Metz

+33 (0)3 87 15 39 39

contact@centrepompidou-metz.fr

centrepompidou-metz.fr

 Centre Pompidou-Metz

 @PompidouMetz

 Pompidoumetz

ÖFFNUNGSZEITEN

Jeden Tag außer Dienstag und den 1. Mai.

01.11 > 31.03

MO. | MI. | DO. | FR. | SA. | SO.: 10:00 – 18:00

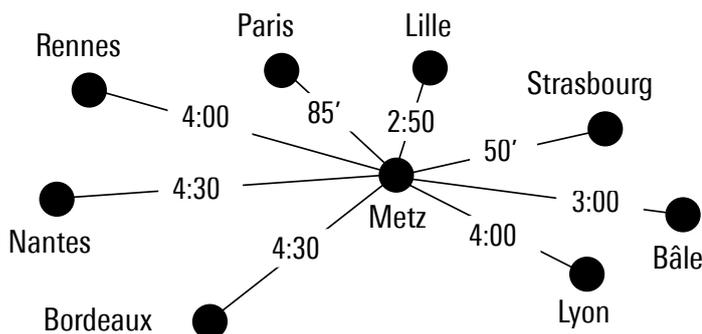
01.04 > 31.10

MO. | MI. | DO.: 10:00 – 18:00

FR. | SA. | SO.: 10:00 – 19:00

WIE KOMMT MAN DORTHIN ?

Die kürzesten Strecken



KONTAKT FÜR DIE PRESSE

CENTRE POMPIDOU-METZ

Regional Presse

Marie-José Georges

Verantwortliche für Kommunikation
und Öffentlichkeitsarbeit

Téléphone: +33 (0)6 04 59 70 85

marie-jose.georges@centrepompidou-metz.fr

AGENCE CLAUDINE COLIN

Nationale und internationale Presse

Chiara Di Leva

Téléphone: +33 (0)1 42 72 60 01

chiara@claudinecolin.com

