

- Ziel: Julia-Stoschek-Kollektion, Schanzenstraße 54, 40549 Düsseldorf
- Datum mit Uhrzeit: 14.6.23, 11 Uhr angefragt
- Betreuende Lehrende: Prof. Kemsä
- Treffpunkt: direkt am Exkursionsziel
- Ab welchem Semester: ich habe 2 Führungen für jeweils max. 15 Personen angefragt. Vorrang haben die 2. Semester. Wenn dann noch Plätze frei sind, ist meine Liste offen für die Studierenden meiner höheren Seminare.
- Kurzer beschreibender Text: siehe unten
- Kosten p.P.: 0 €, Fahrtkosten zahlen die Studierenden selbst
- Max. Teilnehmer:innen-Zahl: 2 x 15 Personen werden zeitgleich geführt

WORLDBUILDING

VIDEOSPIELE UND KUNST IM DIGITALEN ZEITALTER

5. JUNI 2022 – 10. DEZEMBER 2023

Im Juni 2022 feiert die JULIA STOSCHEK COLLECTION ihr 15-jähriges Jubiläum. 2007 eröffnete der Düsseldorfer Standort für die Öffentlichkeit; 2016 folgte die Eröffnung der Berliner Räumlichkeiten.

Als eine der weltweit größten Privatsammlungen für zeitbasierte Kunst richtete die JULIA STOSCHEK COLLECTION bis heute über vierzig Ausstellungen und internationale Kooperationsprojekte aus, die der öffentlichen Präsentation, Konservierung und der wissenschaftlichen Aufarbeitung medialer und performativer künstlerischer Praktiken von den 1960er-Jahren bis in die Gegenwart gewidmet sind.

Kuratiert von Hans Ulrich Obrist, eröffnet in diesem Juni die Gruppenausstellung *WORLDBUILDING: Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter* in Düsseldorf, um das 15-jährige Bestehen der JULIA STOSCHEK COLLECTION zu feiern.

WORLDBUILDING untersucht die Beziehungen zwischen Gaming und zeitbasierter Medienkunst; die Ausstellung bildet die jüngsten Entwicklungen der Bewegtbild-Kunst ab und zeigt auf wie Künstler*innen sich mit Computerspielen auseinandersetzen und diese zur Kunstform machen. Kurator Hans Ulrich Obrist formuliert es so: „2021 haben 2,8 Milliarden Menschen Videospiele gespielt – nahezu ein Drittel der Weltbevölkerung – und machten damit eine Freizeitbeschäftigung, die lange in der Nische existierte, zu einem der größten Massenphänomene unserer Zeit. Viele Menschen verbringen täglich Stunden in einer Parallelwelt und leben dort verschiedene Leben. Videospiele sind für das 21. Jahrhundert, was Kinofilme für das 20. Jahrhundert und Romane für das 19. Jahrhundert waren.“

Die Ästhetik des Gamings hielt bereits vor Jahrzehnten Einzug in die Kunst, als Künstler*innen begannen, die visuelle Sprache von Videospielen in die eigene Praxis zu integrieren, sie zu modifizieren und zu unterminieren – unter anderem um wichtige Fragen aufzuwerfen, die unsere Existenz in virtuellen Welten hinterfragt. Einige Künstler*innen äußern ihre Kritikaus dem Innern des Systems heraus und schärfen

unseren Blick für die diskriminierenden Aspekte und stereotypischen Darstellungen, wie sie im kommerziellen Bereich und von der Gaming-Industrie bisweilen reproduziert werden. In jüngster Zeit gehen Künstler*innen vermehrt dazu über, die immense Popularität des Gamings affirmativ zu nutzen, um über neue Formen der Auseinandersetzung zu kommunizieren und verstärkt ins Bewusstsein der gigantischen Öffentlichkeit vorzudringen, die diese unermessliche, globale Industrie erreicht.

Von Einkanal-Videoarbeiten bis hin zu ortsspezifischen, immersiven und interaktiven Environments umfasst *WORLDBUILDING* mehr als dreißig Kunstwerke, die seit Mitte der 1990er-Jahre entstanden und bis hin zur Gegenwart reichen. Neben Werken aus der JULIA STOSCHEK COLLECTION – darunter einige, die speziell für die Ausstellung adaptiert wurden – werden eine Reihe neu in Auftrag gegebener Arbeiten zu sehen sein. Ein Großteil der Arbeiten, u. a. Video, Virtual Reality (VR), künstliche Intelligenz (KI) und gamebasierte Projekte, sind interaktiv und laden die Besucher*innen gezielt ein, in die Vielzahl der von den Künstler*innen realisierten alternativen Realitäten einzutauchen, deren Spektrum Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft umspannt.

WORLDBUILDING bringt Wegbereiter*innen wie JODI, Peggy Ahwesh, Cory Arcangel und Sturtevant zusammen, die bereits seit den 1990er-Jahren kommerzielle Video- und Computerspiele für ihre eigenen Werke modifizieren. Ihnen gegenüber stellt die Ausstellung interaktive Arbeiten von Pionierinnen wie Suzanne Treister oder Rebecca Allen, die vor dem Hintergrund ihrer Zusammenarbeit mit der Band Kraftwerk eine besondere Verbindung zur Stadt Düsseldorf hat. Groß angelegte, gamebasierte Installationen ermöglichen dem Publikum eine Begegnung mit Werken von Künstler*innen einer jüngeren Generation, wie etwa Danielle Brathwaite-Shirley, Keiken, LuYang, Lawrence Lek, Gabriel Massan oder dem Institute of Queer Ecology, die sich in ihren utopischen Visionen und zukünftigen Welten kritisch mit gesellschaftlich-identitären Fragen auseinandersetzen. Andere laden direkt zur Interaktion ein und heben die Grenzen zwischen Kunstwerk und der gesellschaftlichen Dimension von Videospielen oder dem Metaversum auf. Darunter finden sich Arbeiten von Lual Mayen, Cao Fei, Frances Stark, Angela Washko und LaTurbo Avedon, letztere*r ist sowohl Avatar als auch anonyme*r Künstler*in. Ästhetische Elemente, die der Entwicklung von Videospielen entnommen sind, wie etwa 3-D oder VR, spielen eine zentrale Rolle in den Beispielen zeitbasierter Medienkunst von Ed Atkins, Meriem Bennani, Ed Fornieles, Rindon Johnson und Jakob Kudsk Steensen, während die narrativ geprägten Videoarbeiten von Harun Farocki, Larry Achiampong & David Blandy und Sonda Perry Einblicke in andere Aspekte der Gaming-Industrie eröffnen.

Zum Konzept der Ausstellung gehört die stetige Erweiterung durch zusätzliche Werke. Die fortlaufende Forschung zur Beziehung zwischen Gaming und zeitbasierter Medienkunst steht dabei im Mittelpunkt. „*WORLDBUILDING* präsentiert eine evolutive Ausstellung. Viele Videospiele werden als eine Version veröffentlicht und verändern sich über die Zeit. So hat auch die Ausstellung als eine Version begonnen und entwickelt sich stetig durch Feedback und Recherche, zu der Atelierbesuche mit Kunstschaaffenden auf allen Kontinenten gehören. So wächst und verändert sich die Ausstellung zu einer erweiterten Version von sich selbst“, sagt Kurator Hans-Ulrich Obrist. Nachdem bereits *CHAMNAWANA* (2018) von Koo Jeong A in die Ausstellung integriert wurde, folgen ab dem 5. März 2023 Werke von Ericka Beckman, Porpentine Charity Heartscape und

Pierre Huyghe. Im Juni und September 2023 wird WORLDBUILDING in zwei weiteren Schritten um zusätzliche Werke ergänzt.

Eine Broschüre sowie ein umfangreicher Ausstellungskatalog wird unterschiedliche Perspektiven zum Phänomen Gaming reflektieren. Die Ausstellungsbroschüre umfasst Beiträge von Rahel Aima, Kathrin Beßen & Agnieszka Skolimowska, Giampaolo Bianconi, Sasha Bonét, Irene Bretscher, Sophie Cavoulacos, Tamar Clarke-Brown, Mike Connor, Raphaëlle Cormier, Travis Diehl, Rebecca Edwards, Marion Eisele, Mary Flanagan, Richard Grayson, Tamara Hart, Kathrin Jentjens, Rindon Johnson, Adèle Koechlin, Aude Launay, Malte Lin-Kröger, Toke Lykkeberg, Aïcha Mehrez, Anika Meier, Christiane Paul, Anna-Alexandra Pfau, Sarah Rifky, Tina Rivers Ryan, Elisa Schaar, Elena Vogman und Joni Zhu. Der Katalog, der 2023 erscheint, enthält Essays und Interviews mit den Künstler*innen über das Konzept des Gamings.

Die Ausstellung wird von Juni 2023 bis Januar 2024 ebenfalls im Centre Pompidou-Metz zu sehen sein.

Kurator:

Hans Ulrich Obrist (*1968, Zürich) ist künstlerischer Leiter der Serpentine Galleries in London, Senior Advisor bei LUMA Arles und Senior Artistic Advisor bei The Shed in New York. Zuvor war er Kurator des Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. Seit seiner ersten Ausstellung *World Soup (The Kitchen Show)* im Jahr 1991 hat er mehr als 350 Ausstellungen kuratiert.

KÜNSTLER*INNENLISTE

Larry Achiampong & David Blandy, Peggy Ahwesh, Rebecca Allen, Cory Arcangel, Ed Atkins, LaTurbo Avedon, Balenciaga, Ericka Beckman, Meriem Bennani, Danielle Brathwaite-Shirley, Cao Fei, Ian Cheng, Harun Farocki, Basmah Felemban, Ed Fornieles, Sarah Friend, Porpentine Charity Heartscape, Pierre Huyghe, The Institute of Queer Ecology, Koo Jeong A, JODI, Rindon Johnson, KAWS, Keiken, Kim Heecheon, Lawrence Lek, LuYang, Gabriel Massan, Lual Mayen, Sondra Perry, Jacolby Satterwhite, Frances Stark, Jakob Kudsk Steensen, Sturtevant, Transmoderna, Suzanne Treister, Theo Triantafyllidis, Angela Washko, Thomas Webb