

15 YEARS JULIA STOSCHEK COLLECTION

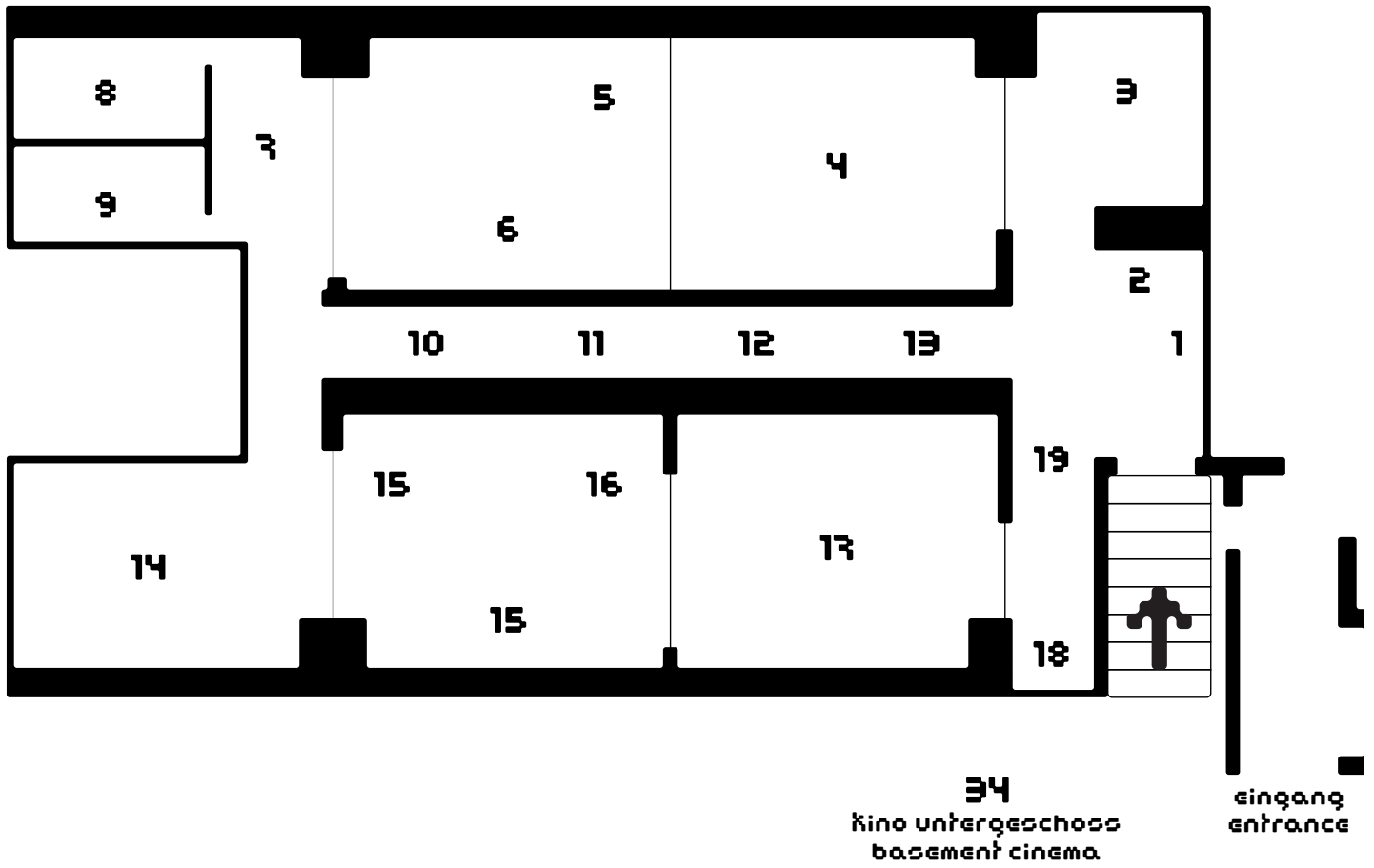
worldbuilding

gaming and art in the digital age

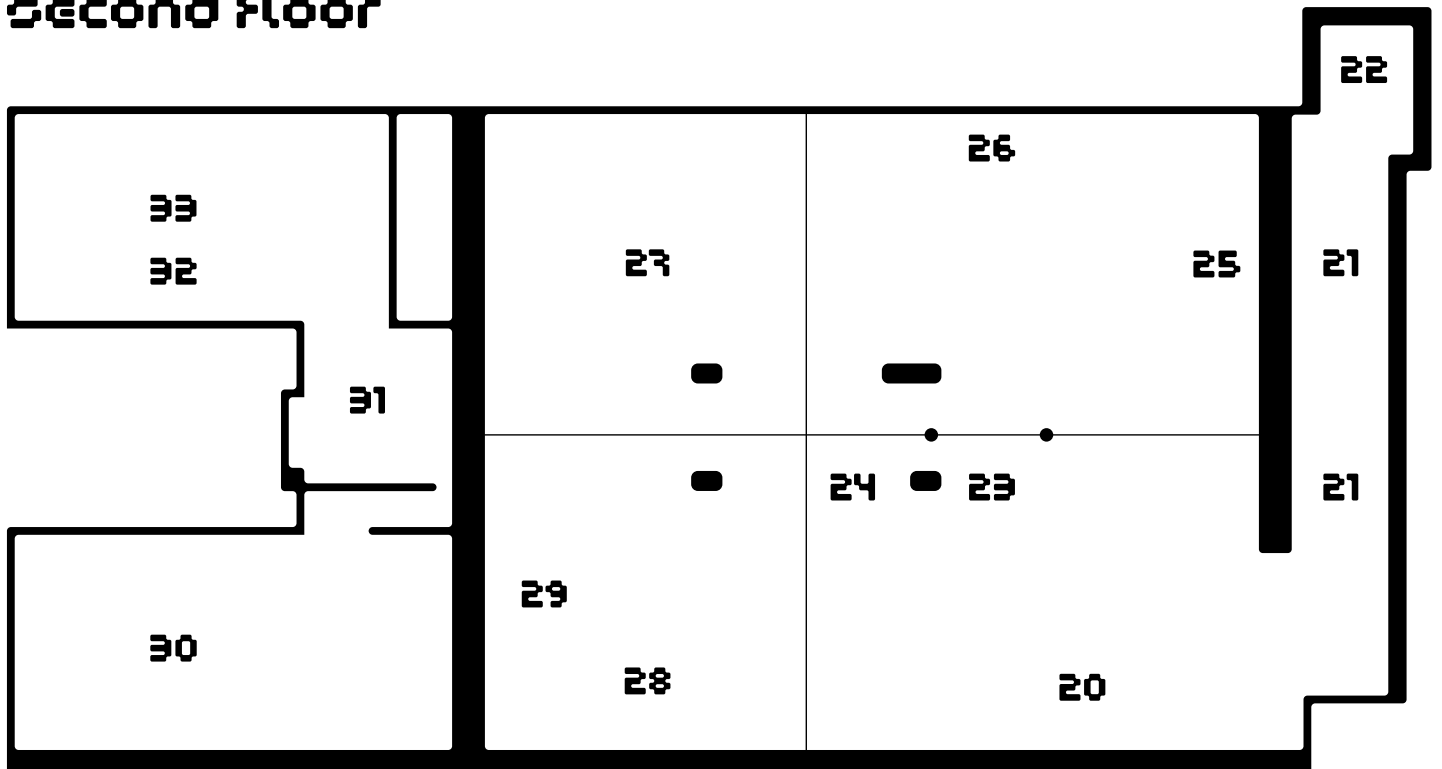


- 1 sturtevant
- 2 cory arcanjel
- 3 jodi
- 4 danielle
braithwaite-shirley
- 5 the institute of
queer ecology
- 6 basmah felemban
- 7 theo triantafyllidis
- 8 kim heecheon
- 9 frances stark
- 10 angela washko
- 11 lual mayen
- 12 ed fornicles
- 13 thomas webb
- 14 luyang
- 15 suzanne freister
- 16 sarah friend
- 17 ed atkins
- 18 kaws
- 19 peqoy ahwesh
- 20 larry achiampong &
david blandy
- 21 jakob kudsik
steensen
- 22 rindon johnson
- 23 transmoderna
- 24 gabriel massan
- 25 ian cheng
- 26 rebecca allen
- 27 keiken
- 28 laurbo avedon
- 29 cao fei
- 30 jacolby satterwhite
- 31 lawrence lek
- 32 meriem bennani
- 33 sonda perry
- 34 harun farocki

erstes obergeschoss
first floor



zweites obergeschoss
second floor



vorwort / foreword

JULIA STOSCHEK

einführung / introduction

HANS ULRICH OBRIST

texte / texts

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| 1 STURTEVANT | 18 KAWS |
| 2 CORY ARCANGEL | 19 PEGGY AHWESH |
| 3 JODI | 20 LARRY ACHIAMPONG
& DAVID BLANDY |
| 4 DANIELLE
BRATHWAITE-SHIRLEY | 21 JAKOB KUDSK STEENSEN |
| 5 THE INSTITUTE OF
QUEER ECOLOGY | 22 RINDON JOHNSON |
| 6 BASMAH FELEMBAN | 23 TRANSMODERNA |
| 7 THEO TRIANTAFYLLIDIS | 24 GABRIEL MASSAN |
| 8 KIM HEECHEON | 25 IAN CHENG |
| 9 FRANCES STARK | 26 REBECCA ALLEN |
| 10 ANGELA WASHKO | 27 KEIKEN |
| 11 LUAL MAYEN | 28 LATURBO AVEDON |
| 12 ED FORNIELES | 29 CAO FEI |
| 13 THOMAS WEBB | 30 JACOLBY SATTERWHITE |
| 14 LUYANG | 31 LAWRENCE LEK |
| 15 SUZANNE TREISTER | 32 MERIEM BENNANI |
| 16 SARAH FRIEND | 33 SONDRRA PERRY |
| 17 ED ATKINS | 34 HARUN FAROCKI |

besucher*inneninformation / visitor information

impressum / colophon

vorwort

Mein Düsseldorfer Ausstellungshaus – die Burg – wird dieses Jahr 15 Jahre alt. Wenn die JULIA STOSCHEK COLLECTION nun im Juni 2022 ihr Jubiläum feiert, ist dieser Ort, von dem ich damals geträumt habe, ein Stück Wirklichkeit geworden.

Dieses Haus ist von Beginn an das Herzstück der Sammlung. Hier lagern die Kunstwerke in einem technisch einzigartigen Medienkunstdepot. Ein Forschungszentrum und ein Residenzprogramm bieten Wissenschaftler*innen und aufstrebenden Kurator*innen die Möglichkeit, die fast tausend Kunstwerke der Sammlung zu sichten und in unserer Bibliothek zu forschen. Zusammen mit unserem zweiten Standort in Berlin, der 2016 hinzukam, fanden über vierzig nationale und internationale Ausstellungen mit mehr als einer Million Besucher*innen statt.

Wenn ich zurückblicke, verbinden mich so viele Erinnerungen mit diesem Haus in der Schanzenstraße, meiner Sammlung und der Stadt Düsseldorf. Es waren all die besonderen Begegnungen mit den vielen Menschen, die diesen Ort und seine Arbeiten zum Schweben gebracht haben. 2016 wurde mein Sohn in Düsseldorf geboren – und die Menschen, die Stadt, meine Freund*innen und die rheinische Kunstszene sind zu meiner Familie geworden. Immernoch begeistert mich die Architektur des denkmalgeschützten historischen Fabrikgebäudes sowie der Renovierungsentwurf des Büros Kuehn Malvezzi, wenn ich „nach Hause“ komme. Gute Architektur erfordert eine Haltung und Respekt – für den Ort und seine Kunst. Beides spüre ich bei jedem Besuch.

Eine besondere Eigenschaft der zeitbasierten Medienkunst ist ihr ephemerer Charakter. Diesen erfassen, verstehen und erleben zu können, setzt voraus, immer in Bewegung zu bleiben, im wahren Sinne des Wortes *mit der Zeit zu gehen*. Eine Sammlung für zeitbasierte Medienkunst muss daher ein Ort sein, der sich immer wieder neu erfindet und sich aktuellen Themen der Zeit stellt. Deswegen wird unsere Ausstellung zum 15-jährigen Jubiläum nicht nur ein Rückblick, sondern auch ein Ausblick sein – und zwar in alternative virtuelle Realitäten, die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft umspannen.

Hans Ulrich Obrist, mit dem mich eine langjährige Freundschaft verbindet, kuratiert die Jubiläumsausstellung in Düsseldorf. Als ich ihn fragte, waren wir uns schnell einig, dass wir etwas gänzlich Neues wagen wollen.

WORLDBUILDING – Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter ist eine Gruppenausstellung, die sich dem Computer- und Videospiel als Massenmedium der Gegenwart widmet. Längst hat dieses Medium, das lange in der Nische existierte, seinen Weg in nahezu alle gesellschaftlichen Bereiche gefunden. Die Ausstellung bildet nicht nur die jüngsten Entwicklungen der Bewegtbild-Kunst ab, sondern zeigt vor allem auf, wie Künstler*innen sich mit Video- und Computerspielen auseinandersetzen, neue virtuelle Welten schaffen und diese zur Kunstform machen. Anderthalb Jahre lang wird sich die Ausstellung stetig fluide verändern, sie wird Virtuelles mit Physischem verbinden und so Räume, Konzepte sowie Vorstellungen erweitern. Dies wird an einem Ort geschehen, der versucht, den Geist der Zeitgenossenschaft erlebbar zu machen. Und dieser Ort wird dem sehr nahe sein, was ich mir vor 15 Jahren erhofft habe.

Von meinem Dach aus kann ich den Rhein sehen. Das war ein elementarer Wunsch bei der Renovierung des Gebäudes.

So schaue ich mit Demut und Dankbarkeit nach vorne, auf all die spannenden kommenden Jahre und das Wasser, was bis dahin den Rhein entlang fließen wird.

Mein Dank gilt Hans Ulrich Obrist, dem ich vor allem für sein außergewöhnliches Engagement und seinen unerschöpflichen Enthusiasmus danken möchte, sowie seiner Mitarbeiterin Adèle Koechlin. Ich möchte mich bei allen weiteren Beitragenden zu dieser Ausstellung bedanken: Den Künstler*innen, dem Aufbauteam sowie den Autor*innen, Lektor*innen und Übersetzer*innen, die an der Realisierung dieser Publikation beteiligt waren, sowie dem Office Ben Ganz für das wundervolle Grafikdesign. Ein besonderer Dank gebührt allen Mitarbeiter*innen der JULIA STOSCHEK COLLECTION, insbesondere

dem Team der JSC Düsseldorf: Fred Flor, Jasmin Klumpp, Andreas Korte, Christian Kummetat, Alicja Kummetat, Anna-Alexandra Pfau, Şirin Şimşek, Matthias Theis, Ahmed Shukur und Meral Ziegler.

Düsseldorf am Rhein im Juni 2022

foreword

My Düsseldorf exhibition venue, known as the *Burg*, or fortress, turns fifteen this year. This space, which made a dream come true, and the JULIA STOSCHEK COLLECTION celebrate their anniversary in June 2022.

From the onset, this building has been the heart of my collection. This is where our media art is stored in a one-of-a-kind, state-of-the-art depot. The collection's research center and its residency program provide scholars and emerging curators with the opportunity to view the nearly one thousand artworks in the collection's digital archive and to conduct research at our library. Together with our second venue in Berlin, which opened its doors in 2016, we have organized over forty exhibitions in Germany and abroad, and we have welcomed more than one million visitors.

Looking back on these past fifteen years, so many of my memories are linked to this building on Schanzenstrasse, my collection, and the city of Düsseldorf. There were so many special encounters with all the people who brought life to this venue and the works it houses. My son was born in Düsseldorf in 2016—and the people, the city, my friends, and the local art scene have all become my family. The architecture of this historical, listed factory building has become a real “home” through the renovation work by architects Kuehn Malvezzi and continues to inspire me each time I return. Good architecture calls for a clear attitude and entails respect for both the place itself and its art. I feel both on every visit.

One of the special characteristics of time-based media art is its ephemeral quality. A prerequisite for grasping, understanding, and experiencing it is that the viewers always keep moving—or, quite literally, *keep up with the times*. A collection of time-based media art must constantly reinvent itself and confront current issues. This is why our exhibition on the occasion of our fifteenth anniversary is both a retrospective and a look ahead to alternative virtual realities that encompass the past, present, and future.

Hans Ulrich Obrist, with whom I have been friends for many years, is the curator of the fifteenth-anniversary exhibition in Düsseldorf. When I asked him, we quickly agreed that we wanted to venture something completely new.

WORLDBUILDING—Gaming and Art in the Digital Age is a group show dedicated to computer and video games as the mass medium of today. Although for a long time this medium led a marginal existence, it has pervaded all social spheres. In addition to reflecting on the latest development in moving image art, the exhibition highlights how artists explore video and computer games, create new virtual worlds, and turn them into an art form. Over the course of its one-and-a-half-year run, the exhibition will constantly but smoothly change, linking the virtual and the physical and expanding spaces, concepts, and ideas. This will happen at a place that seeks to enable us to experience the spirit of contemporaneity, a place that is very close to what I originally hoped for fifteen years ago.

I can see the Rhine from my roof, which was one of my key wishes when the building was modernized. From here, I can look ahead to the exciting years to come and the water that will have flown down the river until then, and I do so with humility and gratitude.

My thanks go to Hans Ulrich Obrist, to whom I am most grateful in particular for his extraordinary commitment and inexhaustible enthusiasm, as well as his researcher, Adèle Koechlin. I would like to thank all the other people who have contributed to this exhibition: the artists; the installation team; and the authors, editors, and translators who were involved in making this publication possible, as well as Office Ben Ganz for their superb graphic design. My special thanks go to all the JULIA STOSCHEK COLLECTION staff members, especially the team at JSC Düsseldorf: Fred Flor, Jasmin Klumpp, Andreas Korte, Christian Kummetat, Alicja Kummetat, Anna-Alexandra Pfau, Şirin Şimşek, Matthias Theis, Ahmed Shukur, and Meral Ziegler.

Einführung

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.

WORLDBUILDING: Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter untersucht die unterschiedlichen Wege, auf denen sich Künstler*innen mit Videospielen auseinandersetzen und diese zur Kunstform machen. Von Einkanal-Videoarbeiten bis hin zu ortsspezifischen, immersiven und interaktiven Environments sind in der Ausstellung Arbeiten aus der JULIA STOSCHEK COLLECTION sowie eine Reihe neu in Auftrag gegebene Werke zu sehen.

Die Ästhetik des Gamings hielt bereits vor Jahrzehnten Einzug in die Kunst, als Künstler*innen begannen, die visuelle Sprache der Videospiele in die eigene Praxis zu integrieren, sich existierende Videospiele anzueignen, sie zu modifizieren und häufig auch zu unterminieren. Auf diese Weise thematisieren sie diverse Fragen, die unsere Existenz in virtuellen Welten aufwirft und beleuchten soziopolitische Aspekte der Darstellungen neuer Realitäten. Nicht wenige Künstler*innen äußern Kritik am Genre und schärfen unseren Blick für die oftmals diskriminierenden Elemente und stereotypischen Darstellungen, die vor allem in der Mainstream-Gaming-Industrie nach wie vor mit großem kommerziellem Erfolg umgesetzt werden. In jüngerer Zeit gehen Künstler*innen vermehrt dazu über, die immense Popularität dieser Videospiele, die auf den Mainstream abzielen, zu nutzen, um sich und ihren Themen eine breitere Öffentlichkeit zu erschließen und neue Kommunikationsformen und diskursive Formate zu erproben.

Ursprünglich wurden Videospiele von einem kleinen, hermetisch wirkenden Personenkreis konzipiert: Spezialist*innen aus der Welt der technischen Informatik, die Videospiele aus einer eher begrenzten Perspektive heraus produzierten. Dies ändert sich nun rasant, da inzwischen sehr viel mehr Menschen Zugang zu Software und Technologien haben, mit denen sich Videospiele umsetzen lassen. Immer mehr Künstler*innen eignen sich die technischen Fähigkeiten an, um eigene Spiele zu entwickeln und global zu verbreiten, mit dem Ziel, diverse und inklusive virtuelle Welten zu generieren. Wie die Videospieldesignerin Anna Anthropy in ihrem Buch *Rise of the Videogame Zinesters* (2012) schreibt: „Was ich mir von Videospielen wünsche, ist eine Pluralität von Stimmen. Ich will, dass Videospiele auf einer breiteren Vielfalt an Erfahrungen gegründet werden und ein breiteres Spektrum an Sichtweisen aufzeigen. Ich kann mir eine Welt vorstellen – und ihr seid eingeladen, sie euch gemeinsam mit mir vorzustellen – in der digitale Spiele nicht für das immer gleiche überschaubare Publikum gemacht werden, sondern Videospiele, die von euch und von mir erdacht werden, sodass die uns Gleichgesinnten davon profitieren können.“

WORLDBUILDING zeigt auf, dass Künstler*innen einen wichtigen Beitrag zu dieser Vielstimmigkeit leisten und die Konzeption von Videospielen eine einmalige Gelegenheit zum Weltenbauen ist: Es können spezifische Regeln, Parameter, Umgebungen, Systeme und dynamische Entwicklungen definiert und verändert werden, wodurch neue, noch nie dagewesene Räume entstehen. Wie es der Künstler Ian Cheng beschreibt, so steht im Zentrum seiner künstlerischen Praxis der Wunsch zu verstehen, was eine Welt eigentlich ist beziehungsweise sein kann. So träumen wir heute mehr als je zuvor davon, über Handlungsmacht zu verfügen, um neue Welten erschaffen zu können, statt nur die bereits existierenden zu übernehmen und in ihnen zu leben.

C. Thi Nguyen legt in seinem Buch *Games: Agency as Art* (2020) dar, dass Spiele einzigartige Kunstformen sind, die eine vorübergehende alternative Lebenserfahrung bieten und den Spieler*innen neue und erweiterte Formen von Handlungsfreiheit verleihen. Die Videospiele, die wir in *WORLDBUILDING* vorstellen, erzielen dies häufig durch selbstaufgelegte Beschränkungen, wie etwa jene

von Oulipo – einem losen Zusammenschluss von Autor*innen und Mathematiker*innen, die Raymond Queneau und François Le Lionnais im Jahr 1960 gründeten. Die Künstler*innen lassen uns in eine Vielzahl von alternativen Wirklichkeiten eintauchen, die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft umspannen und die Realität als solche infrage stellen. Wie Philip K. Dick einmal sagte: „Realität ist das, was nicht entwindet, auch wenn man aufhört, daran zu glauben.“

An erster Stelle möchte ich den Künstler*innen und den Vertreter*innen der Künstler*innennachlässe danken, die an *WORLDBUILDING* beteiligt sind: Larry Achiampong & David Blandy, Peggy Ahwesh, Rebecca Allen, Cory Arcangel, Ed Atkins, LaTurbo Avedon, Meriem Bennani, Danielle Brathwaite-Shirley, Cao Fei, Ian Cheng, Harun Farocki, Basmah Felemban, Ed Fornieles, Sarah Friend, The Institute of Queer Ecology, JODI, Rindon Johnson, KAWS, Keiken, Kim Heecheon, Lawrence Lek, LuYang, Gabriel Massan, Lual Mayen, Sondra Perry, Jacoby Satterwhite, Frances Stark, Jakob Kudsk Steensen, Sturtevant, Transmoderna, Suzanne Treister, Theo Triantafyllidis, Angela Washko und Thomas Webb.

Ein besonderer Dank richtet sich an Julia Stoschek, die ich seit beinahe zwanzig Jahren kenne. Mit *WORLDBUILDING* schlagen wir ein neues Kapitel unserer Kooperation nach der letzten Zusammenarbeit 2017 – *Arthur Jafa: A Series of Utterly Improbable, Yet Extraordinary Renditions* – auf.

Mein Dank geht auch an das gesamte Team der JULIA STOSCHEK COLLECTION: Anna-Alexandra Pfau, Jasmin Klumpp, Andreas Korte, Şirin Şimşek, Matthias Theis, Ahmed Shukur, Meral Ziegler, Fred Flor, Christian Kummertat und Robert Schulte.

Darüber hinaus möchte ich den Autor*innen danken, die in dieser Ausstellungsbroschüre über die Künstler*innen und ihre Werke geschrieben haben: 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, Ana Ofak, Christiane Paul, Anna-Alexandra Pfau, Sarah Rifky, Tina Rivers Ryan, Elisa Schaar, Elena Vogman und Joni Zhu.

Ich möchte mich bei Fabien Siouffi und meinem eigenen Team bedanken: Adèle Koechlin, Max Shackleton und Lorraine Two Testro.

Nicht zuletzt gilt mein Dank Bettina Korek und unserem Serpentine-Team: Alex Boyes, Tamar Clarke-Brown, Victoria Ivanova, Eva Jäger, Ben Vickers und Kay Watson.

introduction

In 2021, 2.8 billion people—almost a third of the world’s population—played video games, making a niche pastime into the biggest mass phenomenon of our time. Many people spend hours every day in a parallel world and live a multitude of different lives. Video games are to the twenty-first century what movies were to the twentieth century and novels to the nineteenth century.

WORLDBUILDING: Gaming and Art in the Digital Age examines the various ways in which artists have interacted with video games and made them into an art form. From single-channel video works to site-specific, immersive, and interactive environments, the exhibition encompasses works from the JULIA STOSCHEK COLLECTION as well as adapted and newly commissioned works.

The aesthetics of games first entered into artistic practice decades ago, when artists began to integrate the visual language of video games into their works. Artists have appropriated, modified, and often subverted existing video games in order to reflect on them and to approach questions of our existence within virtual worlds and the socio-political issues involved in the rendering of new realities. Other artists present a critique of games by exposing their often discriminatory elements and stereotypical depictions. More recently, artists have also entered into existing mainstream games, opening up to massive new audiences and finding new forms of engagement.

Traditionally, video games were created by a small and insular group of people coming from the world of engineering and producing games with a very limited perspective. This is now changing rapidly, with many more people having access to the tools for making games. Artists are increasingly developing the technical ability to invent, design, and distribute their own games on all continents to create virtual worlds of diversity and inclusion. As Anna Anthropy writes in her book *Rise of the Videogame Zinesters* (2012): “What I want from video games is a plurality of voices. I want games to come from a wider set of experiences and present a wider range of perspectives. I can imagine—you are invited to imagine with me—a world in which digital games are not manufactured for the same small audience but one in which games are authored by you and me for the benefit of our peers.”

Artists contribute strongly to this plurality of voices and different perspectives by producing and distributing their own games. *WORLDBUILDING* highlights how the creation of games offers a unique opportunity for worldbuilding: rules can be set up, surroundings, systems, and dynamics can be built and altered, new realms can emerge. As artist Ian Cheng often told me, at the heart of his art is a desire to understand what a world is. Now more than ever, the dream is to be able to possess the agency to create new worlds, not just inherit and live within existing ones.

C. Thi Nguyen, in his book *Games: Agency as Art* (2020), argues that games are unique art forms that offer a temporary alternative experience of life and allow players to enjoy new and expanded forms of agency. The games we present in *WORLDBUILDING* often achieve this through the use of self-imposed constraints, like those employed by Oulipo—the loose gathering of writers and mathematicians founded in 1960 by Raymond Queneau and François Le Lionnais. The artists enable us to become immersed in a multitude of alternative realities, spanning past, present, and future, and questioning the very nature of reality. As Philip K. Dick once said, “Reality is that which, when you stop believing in it, doesn’t go away.”

First and foremost, I want to thank all the artists and artist estates participating in *WORLDBUILDING*: Larry Achiampong & David Blandy, Peggy Ahwesh, Rebecca Allen, Cory Arcangel, Ed Atkins, LaTurbo Avedon, Meriem Bennani, Danielle Brathwaite-Shirley, Cao Fei, Ian Cheng, Harun Farocki, Basmah Felemban, Ed Fornieles, Sarah Friend, The Institute of Queer Ecology, 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, and Thomas Webb.

My gratitude is due to Julia Stoschek, whom I met nearly twenty years ago. *WORLDBUILDING* presents a new chapter in our cooperation after our 2017 collaboration on *Arthur Jafa: A Series of Utterly Improbable, Yet Extraordinary Renditions*.

My thanks also go to the JSC team: Anna-Alexandra Pfau, Jasmin Klumpp, Andreas Korte, Şirin Şimşek, Matthias Theis, Ahmed Shukur, Meral Ziegler, Fred Flor, Christian Kummert, and Robert Schulte.

Additionally, I would like to thank the authors who have written about the artists and their works in this booklet: 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, Ana Ofak, Christiane Paul, Anna-Alexandra Pfau, Sarah Rifky, Tina Rivers Ryan, Elisa Schaar, Elena Vogman, and Joni Zhu.

I would like to thank Fabien Siouffi; and my team: Adèle Koechlin, Max Shackleton, and Lorraine Two Testro.

Last but not least, my gratitude goes to Bettina Korek, and from our Serpentine team to: Alex Boyes, Tamar Clarke-Brown, Victoria Ivanova, Eva Jäger, Ben Vickers, and Kay Watson.

sturtevant

In Sturtevant's (geb. 1924 in Lakewood, Kalifornien; gest. 2014 in Paris) *Pacman* (2012), eine Art digitaler Klon des weltweit berühmten Videospieleklassikers *Pac-Man*, jagt die ewig-hungrige gelbe Torte, deren fehlendes Stück für ihren gefräßigen Mund steht, verschiedene Nahrungsmittel durch ein dunkles, zweidimensionales Labyrinth. Vier bunte Geister mit großen Augen folgen verschiedenen Algorithmen und versuchen, die Torte am Vorankommen zu hindern. Die Handlung, die das Publikum nicht beeinflussen kann, wird vom Original-Soundtrack begleitet. Das Spiel geht nie zum nächsten Level über, sondern springt bereits kurze Zeit nach dem „READY?“ zu „GAME OVER“ – immer und immer wieder. In den Pausen zwischen den Durchgängen dreht die Torte jedoch nicht nur den Spieß um und wendet sich gegen die Gespenster, sondern nimmt auch an den Schöpfer*innen der Videoarbeit Rache, indem sie Buchstabe um Buchstabe die Zeilen frisst, in denen Sturtevant und ihre Co-Produzentin L. Muzzey genannt werden.

Sturtevant betrat die Bühne der New Yorker Kunstszene in den 1960er-Jahren. Seitdem, abgesehen von zehn Jahren, in denen sie ihr künstlerisches Schaffen bewusst unterbrach, eignete sie sich konsequent die Arbeiten von Künstlern wie Jasper Johns, Andy Warhol, Claes Oldenburg, Keith Haring und Félix González-Torres an. Sie bestritt allerdings immer, Werke zu imitieren oder gar zu kopieren, vielmehr handelt es sich dabei um Formen der Wiederholung, durch die sie vor allem bekannt wurde. Ihre Praxis erweiterte sich bald um Installationen, Performances und Videoarbeiten, die sie ab den späten 1990er-Jahren mithilfe von Materialien aus der Konsum- und Unterhaltungsindustrie collagierte und montierte. Diese Arbeiten spielen mit unserer Wahrnehmung von Zeit, Bewegung, Ton und Licht. *Pacman* referiert die Imitationen in Sturtevant's frühen Arbeiten: einerseits durch die Verwendung eines vorhandenen

Bildvokabulars, andererseits durch die verunsichernde Wirkung, die *Pacman* auf Betrachtende ausübt sowie die konzeptuelle Auseinandersetzung mit Fragen nach Bild und Wahrheit im Spätkapitalismus.

Mehr als dreißig Jahre nach dem Erscheinen des Videospieles aus den 1980er-Jahren greift Sturtevant dieses wieder auf. Das Spiel folgt der Logik des Fressens oder Gefressenwerdens und wird von der Semiotik schwebender Zeichen beherrscht. Trotz seiner scheinbar veralteten analogen Ästhetik finden sich darin unsere zeitgenössischen Erfahrungen, in einer durch Konsum und Simulationen bestimmten Welt zu leben, wieder. Sturtevant's Arbeit zieht uns weder in das süchtig machende Spiel hinein noch offenbart sie uns eine tieferliegende Realität oder gar einen Ausweg. Vielmehr setzt sie Strategien der Wiederholung und Umkehrung, von Ähnlichkeit und Abweichungen ein, um uns Betrachter*innen durchzurütteln und uns mit widersprüchlichen Ideen darüber zu konfrontieren, wer oder was wen verschluckt.

In Sturtevant's (b. 1924 in Lakewood, California; d. 2014 in Paris) *Pacman* (2012), a one-minute-and-fifteen-second digital clone of the global video game sensation, the ever-hungry yellow pie, with one slice removed as a voracious mouth, chases various foodstuffs through the dark, flat labyrinth, while the four colorful, wide-eyed ghosts follow different programming algorithms to impede his progress. The action, which the viewer cannot control, is accompanied by the familiar electronic sound effects. Never moving up a level, it quickly goes from "READY?" to "GAME OVER"—over and over again. In the intermission, however, the yellow pie not only turns back on the four ghosts but also takes revenge on the video work's creators by gobbling up the lines crediting Sturtevant and her coproducer L. Muzzey one letter after the other.

After entering the art scene in New York in the early 1960s, except for a decade-long hiatus, Sturtevant consistently pursued a practice of making one-to-one repetitions of works by artist peers, such as Jasper Johns, Andy Warhol, Claes Oldenburg, and eventually Keith Haring and Félix González-Torres, contending that they were not copies. Best known for these repetitions, she broadened her practice to installation, performance, and video collaged and montaged from the realms of consumer and entertainment culture in the late 1990s, playing with perceptual elements such as time, movement, sound,

and light in the work. What links a recent piece like *Pacman* with the repetitions, more profoundly than the use of preexisting imagery, is its cognitively unsettling effect on the viewer and conceptualist engagement with issues of image and truth in late capitalism.

Taken up by Sturtevant more than thirty years after the video game first appeared in the 1980s, ruled by a logic of eating or being eaten and the semiotics of floating signs, despite its seemingly outdated analogue aesthetic, *Pac-Man* epitomizes our

contemporary experience of being trapped in a circuitous world of consumption and simulation. Neither drawing the viewer into the addictive, labyrinthian game nor revealing a deeper reality or an exit, Sturtevant's work uses strategies of repetition and reversal, similarity and difference, to shake up the viewer by confronting us with contradictory ideas about who or what is swallowing whom.



Sturtevant, *Pacman*, 2012, Video/video, 1'15", Farbe/color, Ton/sound

cory arcangel

Cory Arcangel (geb. 1978 in Buffalo, New York; lebt und arbeitet in Stavanger, Norwegen) entwickelt als Komponist, Künstler, Programmierer und Unternehmer seine Arbeiten seit den späten 1990er-Jahren in Appropriation von und Auseinandersetzung mit digitaler Kultur: Unter anderem hackt er Videospiele, entwickelt Softwares, Videoinstallationen, Performances, Orgelkompositionen und nimmt sich der Herausforderung digitaler Archivierung an – Internet, Popkultur oder experimentelle Musik werden dabei zum künstlerischen Material für humorvolle Kontextverschiebungen.

Die Arbeit *Space Invader* (2004) ist eine Modifikation des Atari-Weltraumshooters *Space Invaders* aus den späten 1970er-Jahren, der maßgeblich zur Popularität von Videospiele für den Hausgebrauch beigetragen hat. In der ursprünglichen Version versuchen die Spielenden, Aliens, die im Begriff sind, auf der Erde zu landen und die Spielenden anzugreifen, abzuwehren. Werden die Spieler*innen von einem Alien getroffen, verlieren sie ein Leben. In diesem frühen, in Farbe realisierten Computerspiel bewegen sich die außerirdischen Invasoren auf horizontaler Ebene von links nach rechts und rücken allmählich nach unten, so kommen sie den Spieler*innen am unteren Bildschirmrand näher und näher. Die Tonfolge des monotonen Soundtracks gewinnt im Verlauf an Geschwindigkeit und verstärkt die düstere Atmosphäre.

In Zusammenarbeit mit Alex Galloway, Mitglied der Radical Software Group, hackte Arcangel 2004 den Programmcode des Computerspiels und veränderte das Spielmodul, sodass in der modifizierten Version alle Aliens bis auf einen gelöscht sind, dieser jedoch die gesamte Munition aller Invasoren erbt, und die Spieler*innen dadurch letztendlich kaum eine Chance haben zu überleben. Arcangel führt einerseits wie ein Archäologe die Schnellebigkeit und den Alterungsprozess der Technologie vor Augen und hinterfragt andererseits, angesichts der Unausweichlichkeit eines frühen Endes des Spieles beziehungsweise einer „bad performance“, die Prinzipien unserer Videospiele- und Performance-Kultur. Zehn Jahre später gründete der Künstler das Verlags- und Merchandise-Unternehmen Arcangel Surfware, über das er unter anderem auch die Quelltexte seiner Mod-Projekte *Super Mario Clouds* (2002) und *Space Invader* veröffentlichte. In einer Fußnote verknüpft Arcangel die Spiellogik von *Space Invader* lose mit dem Phänomen eines Shitstorms, mit dem nicht nur Prominente wie Paris Hilton, sondern auch potenziell jede*r aktive Performer*in in den sozialen Medien heutzutage rechnen muss.

Cory Arcangel (b. 1978 in Buffalo, New York; lives and works in Stavanger, Norway), who is a composer, programmer, and entrepreneur, has been developing works that both engage with and appropriate digital culture. The artist's approach embraces video game hacking, software development, video installations, performances, organ compositions, and the challenges of digital archiving, and the internet, pop culture, and experimental music serve the artist as materials for creating humorous shifts in context.

Space Invader (2004) is a modification of Atari's late 1970s shoot 'em up game *Space Invaders*, which was instrumental in popularizing video games for home consoles. In the original version, players attempt to fend off attacking aliens who are about to land on Earth. If players are hit by an alien, they lose a life. In this early computer game, created in color, the alien invaders move from left to right along a horizontal, progressively moving downwards, getting ever closer to the player positioned at the bottom of the screen. The monotonous soundtrack's tonal refrain accelerates in the course of the game, intensifying an already gloomy atmosphere.

In collaboration with Alex Galloway, a member of the Radical Software Group, Arcangel hacked the game's program code in 2004, altering the game module so that in the modified version all the aliens have been deleted except one, which has instead inherited all the invaders' ammunition, leaving the player with little chance to survive. While Arcangel demonstrates, like an archaeologist, the rapid pace and aging processes of technology, he also questions the principles of our gaming and performance culture by rendering the chance of a premature termination of the game—that is, a bad performance—inevitable. Ten years later, the artist founded the publishing and merchandise company Arcangel Surfware, using it to publish the source code for his two mod projects, *Super Mario Clouds* (2002) and *Space Invader*. In a footnote Arcangel loosely links the game logic of *Space Invader* to the phenomenon of the social media shitstorm, which today no longer exclusively experienced by celebrities like Paris Hilton, but potentially every active social media user.



Cory Arcangel, *Space Invader*, 2004, Videospiele/video game, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound, gehackter *Space Invader* Datenträger/hacked *Space Invader* Cartridge, Atari 2600 Videospiele-system/Atari 2600 video game system, Künstler-Software (kodiert von Alex Galloway)/artist software (coded by Alex Galloway), Dimensionen variabel/dimensions variable

jodi

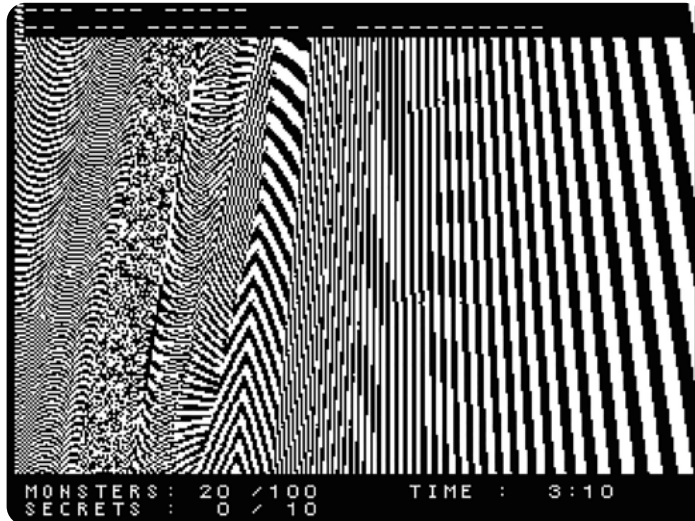
JODI (gegründet 1994; Künstler*innen leben und arbeiten in Dordrecht, Niederlande) leisteten Mitte der 1990er-Jahre Pionierarbeit auf dem Gebiet der Netzkunst. Das Künstler*innenkollektiv, bestehend aus Joan Heemskerk und Dirk Paesmans, gehört zu den ersten künstlerischen Positionen, die die Gesetzmäßigkeiten des Internets und die Konventionen von Computerprogrammen, Video- und Computerspielen erforschten und zu unterminieren suchten. Die Künstler*innen von JODI realisieren extreme digitale Interventionen, indem sie die Programmiersprachen dieser Systeme, einschließlich ihrer Schnittstellen, Kommandos, Fehler und Kodierungssequenzen, auf radikale Art und Weise stören. Auf diese Weise destabilisieren sie die Beziehung zwischen Computertechnologie und Nutzer*innen.

Untitled Game (1998–2001) entstand zu einer Zeit als Modifikationen (Mods) von Computerspielen immer mehr Beachtung als eigene Kunstform zu erhalten begannen. JODI produzierten die Arbeit, indem sie die grafische Darstellung des Computerspiels *Quake* wie auch den Kode der Software änderten, die für das Funktionieren des Spieles verantwortlich ist. Ihre Mods reduzierten die komplexen Grafiken in *Quake 1* auf ein absolutes Minimum, sodass ein extremer Kontrast zwischen den vielschichtigen Soundscapes [Klanglandschaften] und der minimalistischen visuellen Umgebung erzielt wurde. Für die Mod mit dem Titel *Arena* hat JODI dieses Prinzip auf die Spitze getrieben, indem das Künstler*innenkollektiv alle grafischen Elemente des Spieles komplett gelöscht und Monster, Charaktere und Hintergründe in Weiß gehalten hat. *Ctrl-Space*, die früheste und psychedelischere dieser Arbeiten, leitet sich nicht von einer statischen Darstellung ab. Vielmehr zeigt sie einen wirbelnden schwarzweißen Hintergrund. Der Effekt wird erzeugt, während die Spiel-Engine kontinuierlich – und immer wieder vergeblich – versucht, das Innere eines schwarzweiß tapezierten Kubus zu visualisieren.

JODI (founded in 1994; artists live and work in Dordrecht, the Netherlands) pioneered Web art in the mid-1990s. The art collective, which consists of Joan Heemskerk and Dirk Paesmans, was among the first artists to investigate and subvert conventions of the internet, computer programs, and video and computer games. Radically disrupting the very language of these systems, including interfaces, commands, errors, and code, JODI stages extreme digital interventions that destabilize the relationship between computer technology and its users.

Untitled Game (1998–2001) was made just as game modifications (mods) began to gain widespread recognition as an art form unto itself. JODI made the piece by altering the graphics of the computer game *Quake* as well as the software code that makes it work. Their mods reduced the complex graphics of *Quake 1* to a bare minimum, aiming for maximum contrast between the complex soundscapes and the minimal visual environment. For the mod *Arena*, JODI took this principle to the extreme by completely erasing every graphic element of the game and turning monsters, characters, and backgrounds all to white. The more psychedelic *Ctrl-Space*, the earliest of the set, is not based on a static image. Instead, it features a swirling

black-and-white background. The game engine generates this effect as it continuously tries, and fails, to visualize the interior of a cube lined with black-and-white wallpaper.



JODI, *Untitled Game*. Modifications of Video Game (*Quake 1*), 1998–2001, Videospil/video game, untitled-game.org, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound



danielle brathwaite-shirley

Danielle Brathwaite-Shirley (geb. 1995 in London; lebt und arbeitet in Berlin) setzt sich mit Gaming als Möglichkeitsraum auseinander. So markiert Brathwaite-Shirley die Handlungsfähigkeit der Spielenden, um das Narrativ der Geschichte zu verändern. Der Fokus der interdisziplinär arbeitenden Künstlerin und Videospieldesignerin liegt auf den Geschichten und Erfahrungen von Schwarzen Transpersonen, die Brathwaite-Shirley in einem dafür konzipierten Archiv sammelt, um unsere Beziehungen zu Schwarzen Transpersonen neu auszurichten.

SHE KEEPS ME DAMN ALIVE (2021) ist eine immersive Installation im Stil eines Point-and-Shoot-Arcade-Spieles, welches die Betrachter*innen auffordert, den Blick wieder auf sich selbst zu richten. *DECISION MAKER* (2021) – eine pinkfarbene, 3-D-gedruckte Waffe, die als Controller für das Videospiel dient, jedoch eher an eine halb gefertigte Handtasche oder ein menschliches Organ erinnert – animiert die Betrachter*innen, das Spiel zu beginnen. Das von Ego-Shootern der 1990er-Jahre wie *House of the Dead* oder *Doom* inspirierte pro-Black und pro-Trans Survival-Spiel bildet einen Mikrokosmos der Haltungen zu Schwarzen Transpersonen in unserer Gesellschaft ab. Die Betrachter*innen erhalten Einblicke in verschiedene Psychen, für die Gewalt der Modus Operandi ist. Mit der Waffe in der Hand loten die Spielenden das Gefühl der Macht aus. Dabei begegnen ihnen Figuren namens Black Trans Water Soul, White Supremacy Workers, Eburn Sodipo, Markiscrycrycry oder Electric Nerves, die in Low-Poly-Manier zurechtgebastelt sind: Die Spielenden müssen sich weder Monstern noch Schurken stellen, vielmehr werden sie mit ihren eigenen Trigger-Impulsen konfrontiert. Bewaffnet und entwaffnet zugleich sind die Spieler*innen aufgefordert, die inneren Mechanismen – ähnlich einer programmierten Software – zu modifizieren. Die gleichen Mechanismen, welche dem *Othering* und der daraus entstehenden Eliminierung von

Schwarzen Transpersonen zu Grunde liegt. Das Videospiel, das auf Motion-Capture-Materialien oder Aufnahmen von Black Trans Lives Matter-Demonstrationen basiert, gibt Schwarzen Transpersonen eine Plattform, um Verbündete zu finden und appelliert an die Spielenden, gesellschaftliche Verantwortung für Schwarze Transpersonen zu übernehmen. In diesem Sinne kehrt Brathwaite-Shirley die Action-Kill-Agenda der Ego-Shooter um und macht sich für eine alternative Form des Gamings stark: eine, die Leben erhält und schützt.

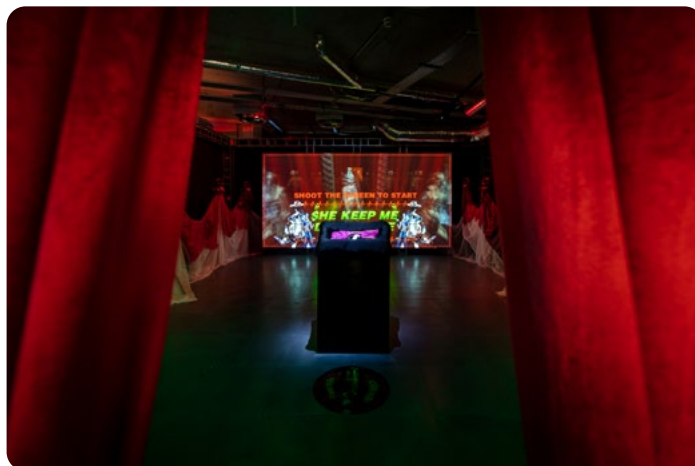
SHE KEEPS ME DAMN ALIVE und *DECISION MAKER* bringen das Potenzial des eigenen Rückzugs ins Spiel, um die Spiralen der Gewalt auszuhebeln. Die Gewalt liegt bei den Spieler*innen – es sind schließlich sie, die entschieden haben, die Waffe in die Hand zu nehmen. Dieses Spiel birgt die Möglichkeit, eine vielschichtige Modifizierung vorzunehmen. Statt Systemen der Gewalt nachzugeben, wird Empathie erzeugt und die Spieler*innen werden motiviert, die eigene Konditionierung auf den Prüfstand zu stellen: Drückt Restart und spielt es diesmal einfach anders. Werdet zu einem fühlenden und emphatischen Auge.

Engaging with gaming as a “possibility space,” encircling players’ own capacity for action to alter the way the story continues, interdisciplinary artist and game designer Danielle Brathwaite-Shirley (b. 1995 in London; lives and works in Berlin) creates real-time records of interaction that change as you do. Designing interactive and cocreated experiences that implicate you as they unfold, their work centers on Black Trans stories and narratives, building archives of experience that hold them for posterity and recalibrate our relationships to Black Trans lives. *SHE KEEPS ME DAMN ALIVE* (2021) is an immersive point-and-shoot-style arcade game installation that asks us to turn the gaze back on ourselves first and foremost. Entering the installation, we are invited to pick up the *DECISION MAKER* (2021): a gooey, glitchy, pink 3D-printed gun as controller—better resembling a handbag stopped in mid-production, a bodily organ, or organic matter than a deadly weapon—and begin the game. Inspired by 1990s FPSs (First Person Shooters) like *House of the Dead* and *Doom*, this pro-Black and pro-Trans survival game is a microcosmic playthrough of attitudes to Black Trans people in society at large, revealing psyches shaped by violence as modus operandi. Picking up the gun, we are invited to play with power, tool in hand, navigating through the twists and turns of the game’s multiple levels, encountering low-

poly and jankily rigged characters such as Black Trans Water Soul, White Supremacy Workers, Eburn Sodipo, Markiscrycrycry, and Electric Nerves (otherwise known as Electric Transphobes, who is made with transphobia that has melded with electricity); it is not monsters or villains we find, but an increasingly tentative dance with our own triggers. Employing gun-as-periphery, it is our internal mechanisms we are being asked to mod here; the same that run to characterize Black Trans people as “othered” for elimination. With the game’s own materiality made from archived elements from lived experience, mocap data, recordings from Black Trans

Lives Matter demonstrations, Brathwaite-Shirley is interested in giving space, promoting allyship and accountability for Black Trans people. Reverse-engineering the “action/kill” agenda of FPSs, they champion a different mode of play, driven by the option to preserve and protect, rather than eliminate life. Denaturalizing violence as a standard or beneficial state of play, consecutive playthroughs explore what it looks like to give space to movement, halt the policing gaze, and let people live. Violence can be a peripheral too—a controller we’ve decided to pick up.

SHE KEEPS ME DAMN ALIVE and *DECISION MAKER* put into play the potential of our own recoil momentum, reverse-engineering the feedback systems of violence and instead proposing empathy through gameplay, motivating players to challenge their own operant conditioning. Hit restart and play it differently this time. Become an eye that feels.



Danielle Brathwaite-Shirley, *SHE KEEPS ME DAMN ALIVE*, 2021, Unity-Game-Installation/Unity-Game installation, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound

Danielle Brathwaite-Shirley, *DECISION MAKER*, 2021, Unity-Game-Installation-Controller/Unity-Game installation controller

the institute of queer ecology

The Institute of Queer Ecology (IQECO; gegründet 2017 in Providence, Rhode Island) ist ein sich stetig weiterentwickelnder kollaborativer Organismus, der sämtliche Ansätze, seien sie noch so peripher oder ungewöhnlich, um der Umweltzerstörung entgegenzuwirken, in das Zentrum des öffentlichen Bewusstseins rückt. Das Kollektiv ist von queeren und feministischen Theorien und einem dekolonialisierenden Denken geleitet und strebt eine gerechte Zukunft für alle Entitäten an, indem es auf den Umsturz der zerstörerischen, anthropozentrischen Hierarchien hinarbeitet.

Das Herz des IQECO bildet die Idee der Mimikry – eine Überlebensstrategie zahlreicher Spezies, die eng mit der Geschichte queerer Communities verbunden ist. Das Institut versteht sich als Mittel zur Infiltration und reintegriert Queerness in wissenschaftliche Diskurse. Das Konzept der Mimikry kommt auch in der Uniform des IQECO zum Ausdruck: Die unverkennbaren lavendelfarbenen Overalls drehen dem sogenannten lavendelfarbenen Schrecken in den USA der 1950er-Jahre buchstäblich eine lange Nase. IQECO will gesehen und gehört werden. Angetrieben von einem unermüdlichen Wunsch nach Vernetzung, Solidarität und Relationalität inszeniert das IQECO eine Utopie, indem es eine Zukunft baut, in der die Vorstellung von Zusammenhalt in einer (bio-)diversen Welt höchste Priorität genießt.

Im Sinne der sozialen Praxis und des Edutainments – die Vermittlung von Wissen in Form von Unterhaltung, zum Beispiel durch Film oder Videospiele – bewegt sich das interdisziplinäre Programm des IQECO zwischen dem Kuratieren von Ausstellungen und der Produktion von Kunstwerken, Videos und Installationen. Ständig ist es auf der Suche nach neuen Formaten, die ihm erlauben, mit der Öffentlichkeit in den Austausch zu treten: von einer Ausstellung in einem nomadischen Lastwagen bis hin zu Untersuchungen von Online-Territorien.

Zur Feier seines fünfjährigen Bestehens präsentiert das Kollektiv derzeit eine Neuauflage von *H.O.R.I.Z.O.N. (Habitat One: Regenerative Interactive Zone of Nurture)* (2021): ein kommunaler Raum, der vom Ethos utopischer Gemeinschaften wie Lavender Hill, einer queeren Kommune, die im Jahr 1973 in Ithaca, New York, gegründet wurde, inspiriert ist. Das partizipatorische Kunstwerk lässt sich herunterladen und kommt in Gestalt eines Videospieles und sozialen Simulation daher, in der Spielende zu Bewohner*innen einer entlegenen Insel werden. Sie sind eingeladen, Teil der digitalen Kommune von *H.O.R.I.Z.O.N.* zu werden, deren Landschaft wie eine vernetzte, offene Bibliothek funktioniert, in der Benutzer*innen eigene Beiträge teilen können. Die Bewohner*innen können sich frei auf der Insel bewegen und die hybride Architektur erforschen – von der tomatenförmigen Küche, die campy und ikonisch zugleich ist, bis hin zu den natürlichen Thermalquellen.

H.O.R.I.Z.O.N. ist ein bewusster digitaler Raum, der ein Drehbuch für eine Welt anbietet, die online wie offline im Einklang mit Ökologie, Queerness und einem selbstbestimmten Leben steht.

The Institute of Queer Ecology (IQECO; founded in 2017 in Providence, Rhode Island) is an ever-evolving collaborative organism that seeks to bring all the peripheral solutions to environmental degradation to the forefront of public consciousness. Guided by queer and feminist theories and decolonial thinking, the collective works to overturn the destructive human-centric hierarchies by imagining an equitable, multispecies future.

At the heart of IQECO's vibrant and spirited identity lies the idea of mimicry—an act of survival manifested in the behaviors of multiple species and resolutely tied to the history of queer communities. By presenting the institute as a means of infiltration, IQECO reintegrates queerness into scientific discourses. Mimicry is also expressed in the recurring uniform of IQECO's distinguishable lavender jumpsuits—literally thumbing their noses at the 1950s “lavender scare” in the United States. IQECO wishes to be seen and heard. The process of becoming evokes futurity and, by extension, a hopeful attitude toward the future. Propelled by an immutable desire for interconnectivity, mutualism, and relationality, IQECO enacts utopia by building a future that prioritizes togetherness in a (bio)diverse world.

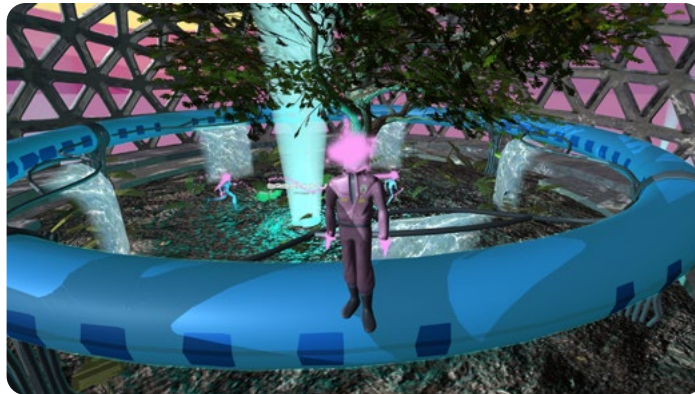
A nod to social practice and edutainment, IQECO's interdisciplinary programming oscillates between curating exhibitions and producing artworks, videos, and installations. New ways to connect

with its public are constantly deployed: from an exhibition in a nomadic truck to the investigation of online territories.

In celebration of its fifth anniversary, IQECO is currently presenting a new iteration of *H.O.R.I.Z.O.N. (Habitat One: Regenerative Interactive Zone of Nurture)* (2021), a communal space inspired by the ethos of utopian communities such as Lavender Hill, a queer commune established in 1973 in Ithaca, New York. In this downloadable, participatory artwork taking the form of a social simulation game, users become inhabitants of a

remote wilderness island. As the game invites players to participate in this “digital commune,” *H.O.R.I.Z.O.N.*'s landscape operates as a networked, open library to which users can share original content for others to consume. Inhabitants are free to roam the island exploring its hybrid architecture—from the iconic and campy tomato-shaped kitchen to the natural thermal baths.

H.O.R.I.Z.O.N. is an intentional digital space that aims to assemble a playbook for an online and offline world more attuned to the intelligence of ecology, queerness, and sovereign living.



The Institute of Queer Ecology, *H.O.R.I.Z.O.N. (Habitat One: Regenerative Interactive Zone of Nurture)*, 2021, Videospiele/video game, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound

basmah felemban

Basmah Felembans (geb. 1993 in Dschidda, Saudi-Arabien; lebt und arbeitet in London) *The Jirry Tribe Stop* (2021) ist eine vielschichtige Kosmografie, die als interaktives Videospiel erlebt werden kann. Die Arbeit ist das umfassendste Projekt des Worldbuildings, das die Künstlerin bislang realisiert hat. Ausgangspunkt sind Geschichten, die sie niederschrieb und als Grundlage für eine neue Welt(ensimulation), verwendete, die einer eigenen Logik und Ordnung folgt sowie eine eigene Sprache hat. Formal setzt sich die Arbeit aus abstrakten Elementen zusammen, die zum Surrealistischen tendieren. In semiotischer Hinsicht bildet die rhythmische Abfolge von Formen, Farben und Bildern ein komplexes Zeichensystem, das von Felemban über einen Zeitraum von zwei Jahren entwickelt und in Zusammenarbeit mit einem Team von 3-D-Künstler*innen und Gamedesigner*innen programmiert wurde.

Wie Felembans andere Arbeiten auf Papier sowie Installationen zeichnet sich auch dieses Projekt durch eine Fülle an Verweisen aus, die von früher islamischer Literatur bis hin zur Geometrie der Moderne reichen: Es entstehen Bezüge zu Ökosystemen im Meer, im All und in der Wüste. Felemban zieht Parallelen zu islamischen Kosmografien wie der *Dürr i-Meknün* [The Hidden Pearl] aus dem 15. Jahrhundert, in der der osmanische Mystiker Ahmed Bican die Apokalypse beschreibt, oder der *'Ajā'ib al-Makhlūqāt wa Gharā'ib al-Mawjūdāt* [Wonders of Creation and Oddities of Existence], einer himmlischen Kosmografie des im 13. Jahrhundert im heutigen Iran geborenen Zakariya al-Qazwini. Felemban setzt erfundene Formen als Protagonist*innen ein. Der Gömböc – man stelle sich ein Ei mit Kanten vor, das ins Schaukeln gerät, wenn es abgesetzt wird – ist eine elegante, unmögliche Form, die 1995 als mathematische Innovation in den Blick der Öffentlichkeit geriet. Im Spiel wird der Gömböc als Objekt-Figur manifestiert. Seine formalen Qualitäten jedoch inspirieren

das Ethos der ebenso „unmöglichen“ Welt in Felembans Kosmologie, die, genau wie die Form, stabil und labil zugleich ist. Bewohnt wird diese Welt vom Stamm der Jirry (wobei die Jirry auch Garmoot, Sallor oder Jama'ah heißen). Dazu gesellen sich noch weitere Formwandler, unter anderem Welse, die aus zeltähnlichen Konstruktionen hervorlugen, oder pilzähnliche Objekte, die aus fernen Galaxien herabschweben, um sich auf bunten Korallenriffen niederzulassen. Die Jirry leben auf einer Ebene namens „The Sea of Boards“ [Das Meer der Bretter] im Roten Meer. Sie haben sich der Aufgabe verschrieben, tiefgehende Kenntnisse zu erlangen, und lernen zu diesem Zweck, Daten zu berechnen, Wahrscheinlichkeiten zu ermitteln, Spielstrategien zu ersinnen und Probleme zu lösen. Sie wissen die Regeln des 1935 entwickelten Zingg-Diagramms anzuwenden, ein System, das geologische Sedimente als Kugeln, halmartig gespitzte Formen, Stangen und Scheiben klassifiziert und ihnen bei der Navigation auf Reisen hilft.

Das Spiel ist eine heuristische Strategie, die uns in Felembans sorgsam konstruierte Kosmologie eintreten lässt. Für die Spieler*innen geht es darum, die Überlebenschancen des Jirry-Stammes im Angesicht einer Katastrophe zu maximieren, indem sie Daten manipulieren und mit der atomaren Zusammensetzung von Zellen experimentieren. In seiner dezenten Art der Inszenierung ist *The Jirry Tribe Stop* auf spielerische (wie auch politische) Art und Weise intertextuell.

The Jirry Tribe Stop (2021) by Basmah Felemban (b. 1993 in Jeddah, Saudi Arabia; lives and works in London) is an elaborate cosmography that is experienced as an interactive game. The work is the artist's most comprehensive worldbuilding venture to date and is developed around stories she has scripted as a foundation for a new (simulated) world with its own logic, language, and order. Formally, the work is composed of surrealistic tempered abstractions. Semiotically, the rhythmic array of shapes, colors, and imagery form a complex system of signification developed by Felemban over a two-year period and programmed in collaboration with a team of 3D artists and game designers.

As with Felemban's other works on paper and installations, this project is abound with references that span early Islamic literature and modern geometry, and is interspersed with references that signify marine, space, and desert ecosystems. She draws on the Islamic cosmographies such as the *Dürr i-Meknün* [The Hidden Pearl], a fifteenth-century cosmography of the apocalypse by the Ottoman mystic Ahmed Bican, and the *'Ajā'ib al-Makhlūqāt wa Gharā'ib al-Mawjūdāt* [Wonders of Creation and Oddities of Existence], a celestial cosmography by Zakariya al-Qazwini, born in the thirteenth century in what is now Iran. Felemban casts invented shapes as protagonists. The *gömböc*—imagine an egg with sharp edges that wiggles when set

down—is an elegant and impossible form that rose to distinction as a mathematical innovation in 1995. It manifests in the game as an object-character but its nature, as a shape, informs the ethos of the “impossible” world of Felemban's cosmology, which like the shape is simultaneously stable and unstable. Inhabiting this world is a plural character named Jirry (also Garmoot, Sallor, or Jama'ah). Jirry's world is populated by other shape shifting characters including tent-clad catfish and mushroom-like objects descending from spacescapes onto brightly



Basmah Felemban, *The Jirry Tribe Stop*, 2021, Videospiel/video game, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound

colored reefs. The Jirry live on a flat plane called “The Sea of Boards” somewhere in the Red Sea. They must dedicate themselves to the acquisition of deep knowledge by learning to calculate data, compute probabilities, devise game strategies, and solve problems; they know to apply the rules of the Zingg diagram (developed in 1935), a system that classifies geological sediments into spheres, blades, rods, and disks and helps them navigate their migration voyage.

The game is a heuristic into Felemban's carefully constructed cosmology. The objective is for players to maximize the chances of the Jirry Tribe's survival past the surpassing disaster by manipulating the data and experimenting with the composition of atom cells. Perfectly understated, *The Jirry Tribe Stop* is playfully (also, politically) intertextual.



theo triantafyllidis

Theo Triantafyllidis (geb. 1988 in Athen; lebt und arbeitet in Los Angeles) macht sich in seiner künstlerischen Praxis die Ästhetik von Simulationen, Video- und Computerspielen und NFTs (Non-Fungible Token) zu eigen. Nach seinem Architekturstudium in Athen begann er mit Künstler*innengemeinschaften der Digitalen Kunst zu arbeiten, während er in Peking als Architekt tätig war. Der starke Einfluss seiner beruflichen Wahl ist in den von ihm konstruierten immersiven Umgebungen klar erkennbar – sein ausgesprochener Sinn für räumliches Denken prägt die Szenarien, die er mit virtuellen Werkzeugen erschafft.

In Triantafyllidis' Virtual-Reality-Arbeit *Pastoral* (2019) finden sich die Spieler*innen in ein weites virtuelles Getreidefeld versetzt, ein videospieldähnliches Setting. Die Spielenden können die zentrale Figur – einen mit einem Hyperkörper und hybrider Genderidentität ausgestatteten Ork, der einen Bikini trägt – mit einem Controller oder der Computertastatur steuern. Die extrem muskulöse Figur, die Triantafyllidis auch in anderen Arbeiten als Avatar benutzt, entspricht den Orks, wie sie in der Populärkultur dargestellt werden, in keiner Weise. In anderen fiktiven Szenarien tendieren Orks zum Monströsen und zur Gewalt: Sie sind robuste Jäger mit einem ausgeprägten Geruchssinn und stets aufs Töten aus. So spielen sie eine wichtige Rolle in vielen Online-Fantasyspielen, etwa *World of Warcraft*, einem Massively Multiplayer Online Role-Playing Game [Massen-Mehrspieler*innen-Online-Rollenspiel]. Triantafyllidis' Ork jedoch ist nahezu nackt. Nur mit einem Bikini bekleidet bahnt sich die zentrale Figur ihren Weg durch das raschelnde, hüfthohe Kornfeld. Sie ist nur an diesem Ort, um das idyllische, üppige Feld zu erkunden und zu durchstöbern.

Davon abgesehen gibt es nur eine andere Kreatur, der die Spielenden auf ihrer Erkundungstour durch die Gegend begegnen können: ein massiges ziegenähnliches Tier, das unter einem Baum sitzt und die Laute spielt. Während der Ork näher kommt, verfolgt ihn die Ziege mit ihren Augen – es gibt nur wenig anderes zu tun. Gelegentlich tauchen große Steine in der virtuellen Landschaft auf, die stellenweise von Ruinen verunstaltet oder mit ausgedienten Kriegsfahnen übersät ist. Es liegt der Gedanke nahe, es könnte sich ein von einer längst vergessenen Schlacht stammendes Massengrab unter dem Feld verbergen: So schön und beschaulich dieser Ort auch sein mag, so scheint unter der Oberfläche eine Geschichte der Gewalt zu schlummern. In Triantafyllidis' Welt passiert dennoch nicht viel. Die Spieler*innen registrieren die Sanftmut des Geschöpfes und erkennen die Isolation der im Dazwischen verhafteten Figur – wobei letzteres ebenso dieses besondere Universum beschreibt wie die tatsächliche physische Situation des Orks. Der mit einer gigantischen Statur ausgerüstete Superheldenkörper fühlt sich beim Navigieren durch die ununterbrochen fortlaufende Simulation steif und unnachgiebig an. Spieler*innen sind aufgefordert, die Landschaft zu erkunden, nur ist da wenig, das zu finden wäre, abgesehen von raschelnder Vegetation. Wenn man durch das Kornfeld auf die Spitze eines Hügels zueilt, machen die Spielenden vielleicht an einem Felsbrocken halt und gönnen sich eine Pause. In *Pastoral* ist das Ziel des Videospieles beseitigt, Hintergrundgeschichten sind nicht mehr vorhanden. Das gesamte Gaming-Genre ist somit entleert, sodass sich Spieler*innen nunmehr die Gelegenheit bietet, es mit den eigenen Vorstellungen zu füllen.

Theo Triantafyllidis (b. 1988 in Athens; lives and works in Los Angeles) creates a range of works that reference simulation, gaming, and NFT (non-fungible token) aesthetics in his studio practice. Trained as an architect in Athens, Triantafyllidis began working with digital art communities while practicing architecture in Beijing. The pervasive influence of his training is evident in the immersive environments he creates, and the strong sense of spatial awareness is connected to the scenes he generates with virtual tools.

In Triantafyllidis's *Pastoral* (2019), a three-dimensional work for VR (virtual reality) and installation, players find themselves situated in the middle of an expansive virtual hayfield in a video game-like environment. Using a game controller or common game navigation keys on the keyboard, the players control the body of the central character, a hyper-bodied, hybrid-gendered Orc character wearing a bikini. The excessively muscular figure, which also serves as Triantafyllidis's avatar in other works, is unlike Orcs depicted in popular culture. In other fictional scenarios, Orcs tend toward the monstrous and violent—tough hunters with a keen sense of smell, out to kill. They are featured prominently in online fantasy games such as the massively multiplayer online role-playing game *World of Warcraft*. But Triantafyllidis's Orc is nearly nude, brushing its way through the rustling waist-high hayfield in a bikini, positioned to explore and search the bucolic and bountiful field.

In exploring, the player can find only one other character, a hulking goat-like animal who sits under a tree playing a lute. As the central character approaches, the goat's eyes fixate on the central character; there is little else to do. The virtual countryside is occasionally interrupted by large stones, scarred with ruins, and peppered with worn-out battle flags. In this way, it is likely that this hayfield hides a mass grave from a forgotten battle. Beautiful and placid as the location may seem, underneath may lie hidden stories of violence.

Yet in Triantafyllidis's world *Pastoral*, not much happens. Yet players/viewers witness the gentle side of the hyper- and hybrid-gendered character and also experience their isolation and in-betweenness that is an aspect of this universe as well as a literal physical reality of the character. Endowed with a giant physique, the superhero-body feels stiff and unyielding to navigate in the ever-running simulation. Players are encouraged to explore the landscape, but there is little to be found except more rustling vegetation. Whooshing through the hayfield to the top of a hill, one might stop at a boulder and relax. *Pastoral* removes purpose, battles, and backstory, emptying out the game genre so that players themselves might fill it with their imaginations.



Theo Triantafyllidis, *Pastoral*, 2019, Videospiele/video game, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound



Kim Heecheon

Kim Heecheons (geb. 1989 in Gwangju, Südkorea; lebt und arbeitet in Seoul) *Sleigh Ride Chill* (2016) ist eine Fabel über das elektronische Zeitalter, die sich größtenteils aus der Spieler*innen-Perspektive des Videospieles *Gran Turismo 4* entwickelt. Wenn Kim in seinen Videoarbeiten die neuesten, populären Technologien zum Einsatz bringt, lässt er sich zumeist von seiner Intuition leiten.

Das Video beginnt mit der Vorstellung des Charakters Porky Daddy, der eine Endurance Challenge auf dem Seoul Central Circuit, einer Rennstrecke aus *Gran Turismo 4*, absolviert. Mithilfe der Distorsionssoftware Faceswap wird das Gesicht des Künstlers ab und an auf Porkys Körper montiert, die visuelle Erscheinung scheint durch diesen Effekt zu vibrieren. Ein weiterer Erzählstrang ist einem DJ gewidmet, der am Ende einer durchzechten Nacht seinen Laptop verliert. Am nächsten Tag wird er sich des Verlustes seiner persönlichen Informationen bewusst als er seine Physiognomie auf das Gesicht jeder Person projiziert findet, die ihm begegnet (ebenfalls durch Faceswap erzeugt). Das unheimliche, graustufige Universum, in das er sich versetzt sieht, verkörpert buchstäblich das Datenleck. „My outlines have dissolved [...], everything of this world will breathe in and out my data“ [„Meine Konturen haben sich aufgelöst... von jetzt an wird jedes Wesen auf dieser Welt meine Daten ein- und ausatmen“], beklagt der Erzähler, der nur darauf warten kann, bis die Zeit sein Online-Mikrobiom in digitalen Ballast umgewandelt und in alle Winde zerstreut hat. Der letzte Strang gibt eine Fernsehübertragung wieder, in der es um eine Reihe von Gruppensuiziden in Seoul geht, die sich in der realen Welt zugetragen haben. Die Berichterstattung driftet ins Sensationelle ab, um schließlich mit einem Mashup von skandalösen Meldungen aus den sozialen Medien zu enden.

Diese Geschichten treffen in der Erzählperspektive, die sich um den *Gran Turismo* dreht, aufeinander und entfalten sich zwischen den Runden der Endurance Challenge. *Sleigh Ride Chill* kombiniert gefilmtes und computergeneriertes Bildmaterial, wobei jedes Narrativ eine eigene Ästhetik erkennen lässt. Kims enervierendes kollektives Porträt ist nicht so sehr von der Idee des Worldbuildings inspiriert, es ist vielmehr sein erklärtes Ziel, die Verflechtungen zwischen der physischen und der virtuellen Welt darzustellen und über die Mechanismen der menschlichen Wahrnehmung in medialen Netzwerken zu reflektieren – und all das basierend auf dem eigenen Erleben.

Praktiken, die die durchlässige Grenze zwischen offline und online ausloten, stellen unser Denken über das Posthumane in der zeitgenössischen Kunst auf die Probe. Kims unehrerbietiges, aber nichtsdestoweniger introspektives Werk vermittelt keineswegs das Gefühl, dass es sich um ein Meta-Game, ein Spiel jenseits des eigentlichen Spieles, handelt. Während die persönlichen Einsichten und Erfahrungen des Künstlers in den Geschichten herumgeistern, scheint ein bewährtes Stilmittel im Spiel zu sein: ein kommunikationsfreudiger menschlicher Erzähler, der sich zu alledem seine Gedanken macht.

Sleigh Ride Chill (2016) by Kim Heecheon (b. 1989 in Gwangju, South Korea; lives and works in Seoul) is a fable for the electronic age that unfolds largely within the player view of the video game *Gran Turismo 4*. While Kim incorporates emergent and popular technologies across his video practice, that inclusion is driven by intuition, often in a search to connect a personal experience with its most effective visual manifestation at a given time. Technology is more conduit than subject, and interface can guide both content and form, revealing insights or hinting at what there was to say in the first place.

The work opens with a preamble from one Porky Daddy (with the face of the artist on him, whose appearance quivers under the effect of distortion software), a gamer about to broadcast an endurance challenge in the game's Seoul Central Circuit. The second of the video's interweaving strands follows a DJ who loses his laptop at the end of a drunken night. The next day, he experiences the loss of his personal information by seeing his facial features mapped onto every person that he passes (an effect achieved via Faceswap software). This uncanny, grayscale universe is a physical embodiment of the data leak. “My outlines have dissolved ... everything of this world will breathe in and out my data,” bemoans the narrator, who can only wait for time to scatter his online microbiome into digital flotsam and jetsam. The final thread turns to a television broadcast covering a chilling spate

of group suicides in Seoul. While detailing a sobering real-world phenomenon, the program veers toward the sensational before lapsing into a mash-up of salacious dispatches from around social media.

These stories converge in the first-person point of view of *Gran Turismo*, unraveling between laps around central Seoul. Over a jaunty soundtrack, the livestream host points out local sights, praising the game design for best-in-class verisimilitude and relative lack of techno-orientalist stereotypes. *Sleigh Ride Chill* features

filmed and computer-generated imagery, with each narrative given a distinct aesthetic. Kim's unnerving collective portrait is not so much driven by worldbuilding or futuristic notions; instead his stated aim is to express the entanglement between physical and virtual realms and reflect on the mechanics of human perception within media ecologies based on his experience of a current moment.

Mapping the porous border between offline and online seems to test thinking around the posthuman in contemporary art. Kim's irreverent but introspective work does not have the feel of full-on metagame. Rather, as the artist's personal insights and experience haunt the stories, a more tried-and-true device seems to be at play—an evocative human narrator, reflecting on it all.



Kim Heecheon, *Sleigh Ride Chill*, 2016, HD-Video/HD video, 17'27", Farbe/color, Ton/sound



francesc stark

Frances Stark (geb. 1967 in Newport Beach, Kalifornien; lebt und arbeitet in Los Angeles) beschäftigt sich in ihren Collagen, Zeichnungen, Videos, Performances und Gemälden mit der Verwendung und der Bedeutung von Sprache sowie dem wechselseitigen Verhältnis von Literatur und Kunst. Darüber hinaus ist sie Autorin zahlreicher Bücher. Ihren Arbeiten ist eine entwaffnende und zugleich humorvolle Darstellung menschlicher und persönlicher Begierden zu eigen, wobei durch den Einbezug autobiografischer Elemente die Person der Künstlerin selbst in ihrem Werk immer wieder durchscheint. Dieser Aspekt wird besonders in Arbeiten deutlich, die sich auf neue Formen der Onlinekommunikation beziehen, indes sie das Auftreten ihrer Person hier eher als ein Aufführen oder „Performen des Selbst“ versteht.

In *My Best Thing* (2011), Starks Beitrag zur 54. Biennale di Venezia, gewinnt auf unmerkliche Weise die sprachliche Ebene die Oberhand über die visuelle Darstellung. Stark stellt in zehn Episoden ihren Online-Sexchat mit zwei jungen italienischen Männern nach, die von computergenerierten 3-D-Playmobilpüppchen verkörpert werden. Formal erinnert das Video an eine Fernsehserie, da nach jeder Episode das Gesagte in einer musikalisch unterlegten Texteinblendung zusammengefasst wird. Die Stimmen der Figuren sind mittels eines Animationsprogramms erzeugt, das in der Lage ist, Text in Sprache zu übersetzen.

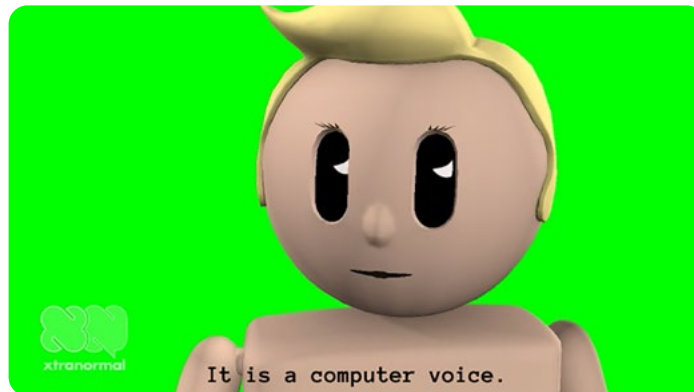
Während zu Anfang die formelhafte technologische Darstellung entfremdend wirkt, werden die Betrachter*innen nach und nach Teil eines intimen, teils tiefgründigen Gesprächs. Sexuelle Themen treten in den Hintergrund, und die Charaktere entdecken ein gemeinsames Interesse an existenziellen Fragen, an den Herausforderungen kreativen Schaffens in der Literatur, im Film und der Kunst und ganz konkret an Schriftstellern wie beispielsweise Robert Walser oder Thomas Bernhard. Die

Figuren erzählen sich ihre persönliche Geschichte und enthüllen schließlich ihre Identität und Profession, ein durchaus ungewöhnliches Verhalten während eines Online-Chats. An einer Stelle vergleicht die Künstlerin ihren Gesprächspartner, Sohn eines bekannten Dokumentarfilmers, mit einer Figur aus dem Roman *Infinite Jest* von David Foster Wallace. Bewusst weicht Stark immer wieder die Grenze zwischen realer Person und fiktivem Charakter auf. In diesem Sinne reflektiert *My Best Thing* auf selbstoffenbarende Weise die Effekte moderner Online-Kommunikation auf unser Selbstverständnis und unser Beziehungsverhalten.

In her collages, sketches, videos, performances and paintings, Frances Stark (b. 1967 in Newport Beach, California; lives and works in Los Angeles) deals with the use and significance of language as well as the reciprocal relationship between literature and art. She is also the author of numerous books. While her work features a disarming yet humorous presentation of human and personal cravings, the inclusion of autobiographical elements enables the artist as a person to shine through time and again. This aspect is particularly clear in works that are based on new forms of online communication, in which she views her appearance as the artist more as an enactment or “performance of herself.”

In *My Best Thing* (2011), Stark's contribution to the 54th Biennale in Venice, the linguistic level imperceptibly gains the upper hand over the visual presentation. In ten episodes, Stark recreates her online sex chat with two young Italian men who are represented by computer-generated 3-D Playmobil dolls. The form of the video is reminiscent of a television series, since after each episode what has been said is summarized in fade-in text accompanied by music. The voices of the figures are created using an animation program that translates text into spoken language. While the formulaic technological presentation of the figures initially appears alienating, viewers gradually become part of an intimate, sometimes profound discus-

sion. Sexual themes regularly surface in the background, and the characters discover a shared interest in existential questions, in the challenges of creativity in literature, in film and art, and more specifically in writers such as Robert Walser or Thomas Bernhard. The figures tell their personal stories and ultimately reveal their identity and profession—thoroughly unusual behavior for an online chat. At one point the artist compares her conversation partner, the son of a well-known documentary filmmaker, to a figure from the novel



Frances Stark, *My Best Thing*, 2011, Video/video, 99'17", Farbe/color, Ton/sound

Infinite Jest by David Foster Wallace.

Stark deliberately and repeatedly blurs the divisions between the real person and fictional character. In this sense, *My Best Thing* reflects the effects of modern online communication on our self-understanding and our behavior in relationships in a self-revealing way.

angela washko

Die künstlerische und theoretische Auseinandersetzung mit der Vielschichtigkeit der Repräsentanz und Unterdrückung von Frauen steht im Zentrum von Angela Washkos (geb. 1986 in Reading, Pennsylvania; lebt und arbeitet in Pittsburgh, Pennsylvania) Schaffen. Washko untersucht mit ihren Arbeiten die Ursprünge der Diskriminierung, denen Personen, die sich als Frauen identifizieren, ausgesetzt sind. In Videospielen, Performances und durch digitale Interventionen erforscht sie die Wurzeln von Misogynie in digitalen und physischen Räumen. Als leidenschaftliche Gamerin hat die Künstlerin eigene Videospiele konzipiert oder sich bereits existierende angeeignet, um deren Strukturen, Darstellungsformen und das Spieler*innenverhalten zu ergründen.

Sechs Jahre lang hat Washko *World of Warcraft*, ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game [Massen-Mehrspieler*innen-Online-Rollenspiel] (MMORPG), gespielt, bevor sie ihr performatives Projekt *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft* (2012–2016) begann. Die Misogynie, die sie beim Spielen eines der am häufigsten gespielten MMORPGs erlebte, bewegte Washko dazu, *The Council* zu kreieren – als „ein Projekt mit dem [sie] Diskussionen mit Spielenden über die Ausgrenzung (oder vielmehr die Diskriminierung) von Gamer*innen aufgrund deren Herkunft, Gender-Identität oder sexueller Orientierung initiieren konnte“.

Anstatt weiterhin den vorgegebenen Missionen des Spieles zu folgen, schaffte Washko mit *The Council* einen sicheren Ort, an dem sie mit anderen Spielenden offen über deren Perspektiven spricht. Angelegt als Performance-Reihe, beabsichtigte die Künstlerin so, die Komplexität dieser Community innerhalb eines virtuellen sozialen Raumes besser zu verstehen und die Ursprünge ihrer Vorurteile zu ergründen. Dabei begegnet sie ihren Gesprächspartner*innen stets auf Augenhöhe, ohne belehrend oder herablassend aus einer Position der angemessenen moralischen und intellektuellen Überlegenheit zu agieren.

Washko konfrontiert uns mit der paradoxen Natur eines anonymen, sozialen Raums, in dem die Zusammenarbeit grundlegend ist für den Erfolg im Spiel, zugleich aber eine unkontrollierte Enthemmung durch die Anonymität der Avatare begünstigt wird. *The Council* führt uns die Performativität erlernter Verhaltensweisen vor Augen und wie in virtuellen Räumen „Individuen, determiniert durch die gleichen gesellschaftlichen Verhältnisse [wie in physischen Räumen], ihre Identitäten performen, jedoch weit skrupelloser“ – und ohne dabei für ihren eklatanten Rassismus, ihre Homophobie oder ihren Sexismus zur Verantwortung gezogen zu werden.

Fantastische Kreaturen wie Orks oder Trolle dabei zu beobachten, wie sie ihre Ansichten über Feminismus diskutieren, reflektiert die Absurdität der bestehenden Fehlannahmen und der unerschütterlichen Ignoranz vieler der Antworten. Die Aufzeichnungen der Performances fungieren als Archiv des flüchtigen digitalen Austauschs und zeigen die tieferliegende Problematik von solch reaktionären Bekundungen der Ablehnung, sowohl im virtuellen als auch im physischen Miteinander.

The artistic and theoretical examination of the manifold faces of the representation and subjugation of women is core to Angela Washko's (b. 1986 in Reading, Pennsylvania; lives and works in Pittsburgh, Pennsylvania) trajectory. Her works seek to develop a deeper understanding of the origins and motivations of the exclusion and discrimination those who self-identify as women are subjected to. Through video games, video work, performance, and digital interventions, Washko investigates the roots of misogyny within digital as well as physical spaces. An avid gamer herself, Washko has created her own video games and appropriated existing ones to comment on and examine their structure, forms of display, and the players' behavior within them.

Washko had been playing the massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) *World of Warcraft* (*WoW*) for six years before she started the performative work *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft* (2012–2016). The misogyny she experienced playing one of the most played MMORPGs led Washko to create “a project through which [she] had been facilitating discussions with the playerbase about the exclusion (or frankly, discrimination) of players on the basis of race, gender, and sexuality.”

Instead of playing the game as intended, the artist sought to create

safe spaces for open conversation within *WoW* and allow players to speak for themselves. Presented as several individual performances, Washko converses with other players, listening to their perspectives to try and grasp the complexity of this community within a virtual social space, to learn about the origins of their prejudice and anger. Rather than trying to educate people from a position of presumed moral and intellectual superiority, Washko levels with her interlocutors, her questions seek to understand, not disabuse or patronize.

She demonstrates the paradoxical nature of a social space in which players depend on collaborative effort to succeed and simultaneously one that allows for an animosity that goes unchecked. An “online disinhibition” granted by the anonymity of the avatars who the players perform as. *The Council* is a performance within a performative realm and lays bare the deeper-rooted issues of how within virtual spaces “individuals perform their identities in ways that are governed by the same social relations [as within physical spaces] with fewer inhibitions”—without being held accountable for their blatant racism, homophobia, and sexism.

The absurdity of witnessing fantastic creatures like Orcs and trolls discussing their understanding of feminism speaks to the absurdity of the misconceptions and adamant ignorance so many of the responses display. As recorded performances, *The Council* functions as an archive of the ephemerality of conversation itself, documenting issues far greater than the reactionary dismissal so candidly expressed in any given space, virtual or physical.



Angela Washko, *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*, 2012–2016, Videospiegel-Intervention/video game intervention/ Performance/performance, Farbe/color, Ton/sound

Lual Mayen

Wie man die Flucht aus einem Kriegsgebiet überlebt und gleichzeitig ganz real Menschen in Flüchtlingscamps hilft, kann jede*r in dem von Lual Mayen (geb. in Südsudan; lebt und arbeitet in Washington, D. C.) entwickelten digitalen Spiel/der mobilen App *Salaam* (2016–fortlaufend) [Arabisch für Frieden] erfahren. Darin schlüpft der*die Spieler*in in die Rolle einer flüchtenden Person aus einem Kriegsgebiet. Um zu überleben, muss diese vor Gegner*innen fliehen, die sie erschießen oder gefangen nehmen könnten. Auch für genügend Nahrung, Wasser und Medizin muss sie sorgen. Zum Einsatz kommen vertraute Mechanismen digitaler Laufspiele wie der sich erschöpfende Energiebalken und die Notwendigkeit, sich Vorräte anzulegen.

Das Thema der Flucht macht *Salaam* zu einem sogenannten „Serious Game“: es dient nicht nur der Unterhaltung, vielmehr vermittelt es spielerisch und gezielt Kompetenzen und Wissen, die die Communities der Spielenden und Geflüchteten zusammenführen. Bei den Spieler*innen wird Empathie für Flüchtende aufgebaut. Sie verantworten die Handlungen ihrer Avatare, was sie in eine aktivere Rolle versetzt als nur über das Thema zu lesen oder Filme darüber zu schauen. Mit *Salaam* entwickelte Mayen außerdem eine neue Kategorie des Serious Games, die er „Gaming for Good“ nennt. Der gute Zweck besteht darin, dass die Spieler*innen für die Bedürfnisse ihrer Spielfiguren real bezahlen. Für alle Ressourcen, die sie im Spiel kaufen, fließt Geld mittels einer App direkt an NGOs, die sich in Flüchtlingscamps humanitär engagieren.

Die verbreitete Illusion, Fluchtbewegungen und das Leben in einem Flüchtlingscamp seien eine zeitlich begrenzte Angelegenheit, mag spätestens seit den Berichterstattungen über das Lager auf der griechischen Insel Samos zerplatzt zu sein. Mayen selbst lebte 22 Jahre in einem Flüchtlingscamp im Norden Ugandas, nachdem er auf der Flucht aus dem Südsudan

zur Welt kam. Im Lager brachte er sich das Programmieren von Videospielen bei und ging über Veröffentlichungen seiner Spiele auf Facebook viral. Heute lebt und arbeitet Mayen in Washington, D. C., wo er seit 2017 sein Unternehmen Junub Games leitet. *Salaam* war sein erstes Projekt nach der Unternehmensgründung. Seine erst kürzlich ins Leben gerufene Stiftung hat sich zum Ziel gesetzt, Dienstleistungen für flüchtende und geflüchtete Menschen anzubieten, die zum Knotenpunkt der Gemeinschaftsbildung werden.

In the digital game/mobile app *Salaam* (2016–ongoing) [Arabic for peace] developed by Lual Mayen (b. in South Sudan; lives and works in Washington, DC), everybody is able to experience how to survive escaping from a war zone while helping people actually living in refugee camps. Players take on the role of a person fleeing a war zone. In order to survive, they must evade enemies attempting to shoot or capture them. They also have to obtain sufficient food, water, and medical supplies. The game employs mechanisms familiar from digital running games such as a depleting energy bar and the need to source provisions.

The subject of fleeing turns *Salaam* into a “serious game,” not only serving to entertain, but also playfully and purposefully conveying the skills and knowledge that bring the communities of the players and refugees together. Players develop an empathy for refugees, becoming responsible for the actions of their avatars, which places them in a more active role than merely reading or watching films about the issue. In *Salaam*, Mayen has developed a new category of serious games that he termed “gaming for good.” The virtuous cause involves the gamers paying in real terms for the needs of their figures in the game; for all the resources they purchase money flows via an app directly to NGOs that are involved in humanitarian work in refugee camps.

The widespread illusion that the movement of refugees and life in

camps are temporary situations may now have been shattered, at least since reports concerning the camp on the Greek island of Samos. Mayen himself lived in a refugee camp in northern Uganda for twenty-two years, after being born while his parents were fleeing South Sudan. While living in the camp, he taught himself how to code video games that went viral when he posted them on Facebook. Mayen now lives and works in Washington, DC, where he has been managing his company, Junub Games, since 2017. *Salaam* was his debut project following the founding of



Lual Mayen, *Salaam*, 2016 –fortlaufend/ongoing, Videospiel/video game, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound

the company. His recently launched foundation provides services for refugees and people fleeing, becoming a hub for the establishing of communities.

ed fornieles

Bathing, Climbing, Falling, Sitting, Sleeping und *Swimming* (2015) sind eine Reihe von Animationen, die sich um den Avatar des Künstlers Ed Fornieles (geb. 1983 Hampshire, Vereinigtes Königreich; lebt und arbeitet in London) drehen: einen Fuchs, der uns in diverse statisch aufgeladene Welten entführt. Während der Protagonist durch Überwachungsfilmmaterial schwimmt, werden seine Ängste von einem dichten Gewebe aus Pixeln aufgefangen. Beim Erklimmen von Datenbergen und kommerziellen Junk-Feeds sieht er sich einer episodischen Abfolge von abstrakten Mustern gegenüber. In diesen Simulationen spiegeln sich diverse Möglichkeiten wider, wie emotionale Zustände durch digitale Hilfsmittel wie Emotikons ausgedrückt werden. Im Falle eines Dilemmas hat der Künstler eine raffiniert-einfache Lösung: Werde dein eigener Avatar.

Fornieles ist für seine gesellschaftsrelevanten Performances bekannt, die sich die Strukturen des Gamings zu eigen machen. Seine Arbeiten erforschen Nuancen der Selbstdarstellung im Zeitalter der virtuellen Realitäten. Seine Praxis knüpft an ein Phänomen an, das der Kurator Paul Luckraft als „emotional supply chains“ [emotionale Lieferketten] bezeichnet hat – die Konstruktion des Selbst in digitalen Räumen mittels der darin angebotenen komplexen Gefühle und Erfahrungen. Diese Bezeichnung geht auf den Psychoanalytiker Otto Fenichel zurück, der 1938 den Begriff der „narcissistic supply“ [narzisstische Bestätigung] geprägt hat und das Bedürfnis von Narzisst*innen nach ständiger Bewunderung durch ihre Umgebung beschreibt. Während virtuelle Räume zunehmend gesellschaftliche Realitäten abbilden, werden die Formen der emotionalen Bestätigung vielfältiger und anspruchsvoller. Emotionen sind in diesen kulturellen Räumen das wichtigste Handelsgut, mit dem sich Kapital vermehren lässt. In seinen partizipativen Arbeiten etabliert Fornieles temporäre gesellschaftliche Strukturen, anhand derer sich alternative Formen der Intimität herausbilden können.

In seiner Performance *Dorm Daze* (2011), einer Sitcom auf Facebook, waren Spieler*innen eingeladen, sich Social-Media-Profile anzueignen. Sie verknüpften sich untereinander, setzten Hierarchien durch, protestierten und verliebten sich. Fornieles Performance *Ce/* (2019) nutzt Live-Rollenspiele, um die patriarchalischen Ideologien zu erforschen, von denen gewisse düstere Onlineräume durchdrungen sind. Fornieles bot den Teilnehmenden dafür eine symbolische Infrastruktur, um improvisierte Erzählungen zu entwickeln. Die Spieler*innen konstruierten Bezugsrahmen für alternative Realitäten und bestimmten die darin geltenden sozialen Normen, gruppenspezifischen Verhältnisse und politischen Strukturen. Der Begriff Bezugsrahmen legt nahe, dass eine solche Welt nicht einfach existiert. Sie wird vielmehr durch Wahrnehmung konstruiert. In seiner Praxis manipuliert Fornieles emotionale Netzwerkökonomien, überdenkt gesellschaftliche Mechanismen neu und hackt ganze Gesellschaften.

Bathing, Climbing, Falling, Sitting, Sleeping, and Swimming (2015) is a series of animations that follow the avatar of artist Ed Fornieles (b. 1983 Hampshire, United Kingdom; lives and works in London), a fox hijacked into static-soaked worlds. As the protagonist swims through surveillance footage, his anxieties are entangled in a web of pixels. Climbing data mountains and corporate junk feeds, he is overwhelmed by a series of abstract challenges. These simulations reflect the ways in which we express emotional states through digital appendages. In the face of quandaries, the artist's proposition is cunningly simple: become your avatar.

A digital ethnographer, Ed Fornieles is known for social performances that appropriate gaming structures. His immersive installations, films, and sculptures investigate the nuances of self-representation in an era of virtuality. Fornieles's practice draws on what curator Paul Luckraft has aptly termed “emotional supply chains”—the fabrication of the self in digital environments, through the supply of complex emotions and experiences. This term originates from psychoanalyst Otto Fenichel's 1938 idea of “narcissistic supply,” namely the requirement of narcissists to have a constant supply of admiration from their environments. As virtual spaces increasingly map social worlds, the emotional supplies that we require to maintain our identities are multiple and demanding. Affect is the chief commodity

of such cultures, a powerful tool to gain capital. In his participatory works, Fornieles establishes temporary social structures through which alternative forms of intimacy can emerge.

The artist's early performance work, the Facebook sitcom *Dorm Daze* (2011), enlisted players to scalp social media profiles. Over the course of months, the group embodied online profiles, interconnected in a set of networked relations, asserting hierarchies, protesting, and falling in love. More recent performances include *Ce/* (2019), which employed live-action role-play to explore ideologies that shape the patriarchal structures in “dank” online spaces.

A social architect, Fornieles sets up symbolic infrastructures of play, establishing a framework for participants to create improvised narratives. Players then construct frames of reference for alternate realities. These dictate social norms, group dynamics, and political structures. Frames of reference suggest that a “world” does not simply exist in and of itself. Rather, it is constructed through different modes of perception. The power in Fornieles's practice lies in his use of play to manipulate emotional network economies, to rethink social mechanisms, and to hack societies.



Ed Fornieles, *Bathing*, 2015, HD-Video/HD video, 3'04", Farbe/color, Ton/sound
Ed Fornieles, *Climbing*, 2015, HD-Video/HD video, 3'06", Farbe/color, Ton/sound
Ed Fornieles, *Falling*, 2015, HD-Video/HD video, 3'03", Farbe/color, Ton/sound
Ed Fornieles, *Sitting*, 2015, HD-Video/HD video, 3'04", Farbe/color, Ton/sound
Ed Fornieles, *Sleeping*, 2015, HD-Video/HD video, 3'04", Farbe/color, Ton/sound
Ed Fornieles, *Swimming*, 2015, HD-Video/HD video, 3'07", Farbe/color, Ton/sound

thomas webb

Das *Worldwide Webb* (2022–fortlaufend) des Künstlers Thomas Webb (geb. 1991 in Ashford, Vereinigtes Königreich; lebt und arbeitet in London) hat eine Geschichte, ebenso wie das World Wide Web: Im Jahr 2020 begann es als eine virtuelle Welt, die von künstlicher Intelligenz (KI) und Echtzeitdaten angetrieben wird. Über den Browser des Smartphones betraten die Besucher*innen die digitale Ausstellung in der KÖNIG GALERIE und waren eingeladen, sich in auswegloser Nostalgie zu üben. Das *Worldwide Webb* ist eine Multiplayer-Simulation, ein digitaler Ausstellungsraum und eine Welt voller Kunst und Charaktere.

Webb hatte eine Welt erschaffen, in der Daten Allgemeingut sind. Das Unternehmen Cambridge Analytica ließ Facebook-Nutzer*innen Quizfragen beantworten, um ihre Persönlichkeit zu erfassen. Die gesammelten Daten wurden verwendet, um die Wähler*innen während der US-Präsidentenwahlen im Jahr 2016 zu beeinflussen. Webb trainierte stattdessen KI-Avatare, die mit den emotionalen und logischen Entscheidungen der Spieler*innen arbeiten und ihre Erzählungen in Echtzeit daran anpassen. Mit Blick auf neue Technologien wird oft ein dystopisches Bild gezeichnet, in dieser Welt allerdings ist das Ziel der KI, eine Utopie anzubieten.

Laut dem Kulturtheoretiker Mark Fisher ist die Zukunft verloren gegangen, weil immer wieder in die Vergangenheit zurückgekehrt und in Nostalgie geschwelgt wird, wenn Zukunftskonzepte entwickelt werden. Webb spielt mit der Faszination für die Vergangenheit, wenn er die Videospiele-Ästhetik der 1980er-Jahre imitiert.

Eine alte Technologie ist für ihn Ausgangspunkt, um sich die nahe Zukunft vorzustellen und ein vollständig interoperables Metaversum aufzubauen – wie von Wade Owen Watts im Film *Ready Player One* beschrieben: „Wo Menschen wegen all der Dinge hingehen, die sie tun können, aber sie bleiben wegen all der Dinge, die sie sein können.

Groß, schön, beängstigend, ein anderes Geschlecht, eine andere Spezies, Live-Action, Cartoon. Es ist ihre Entscheidung. Ja, das bin ich. Nun, das ist mein Avatar. Zumindest, bis ich Lust habe, es zu ändern.“

Spieler*innen können das *Worldwide Webb* als Profilbild (PFP) betreten, das sie als NFT (Non-Fungible Token) besitzen. PFP-Projekte treiben die NFT-Community auf Twitter und den Handel auf dem Markt an. Die CryptoPunks, 10.000 einzigartig generierte Avatare des Studios Larva Labs, waren der Proof of Concept für digitalen Besitz. Heute, sechs Jahre nach ihrer kostenlosen Veröffentlichung auf der Ethereum-Blockchain, sind die CryptoPunks die wertvollste Sammlung von Collectibles. Sie werden zwischen 170.000 USD und 23 Millionen USD gehandelt.

Das *Worldwide Webb* ist eine virtuelle Welt, in der Communities miteinander interagieren können, Spieler*innen Land besitzen und Räume bauen können. Im Spiel wird das Potenzial der Blockchain voll ausgeschöpft: Die Wirtschaft basiert auf realen Erfahrungen. Spieler*innen kaufen und verkaufen NFTs und können NFTs oder Teile von NFTs verdienen, indem sie Spiele spielen.

Als Mark Zuckerberg seine Vision für Meta teilte, war dies ein „Aufruf an Tausende von ‚Schöpfer*innen‘, beim Aufbau eines funktionierenden Metaversums mitzuhelfen, und ein Versprechen, dass sie dafür bezahlt werden“,¹ schrieb Dean Kissick in der *New York Times*. Webb hat dies erreicht und eine funktionierende virtuelle Welt gebaut, die jede*r bewohnen kann.

The *Worldwide Webb* (2022–ongoing) by British artist Thomas Webb (b. 1991 in Ashford, United Kingdom; lives and works in London) has a history like the World Wide Web. In 2020 it started as a virtual world driven by artificial intelligence and real-time data. The digital visitor entered Webb's digital solo show at KÖNIG GALERIE in Berlin through the browser on a smartphone and was invited to do an exercise in hopeless nostalgia. The *Worldwide Webb* was a multiplayer simulation, a digital exhibition space, and a world full of art and characters the visitors could interact with.

Webb created a world in which data is used as a common property. Cambridge Analytica had Facebook users take quizzes designed to summarize their personality, using the harvested data to sway voters during the 2016 US presidential election. Webb instead trained artificially intelligent avatars that were capable of sensing the players' emotional and logical decisions, allowing these in-game characters to change their narratives in real time. While technology is often deemed dystopian, in Webb's world, the AI's aim was to offer a utopia.

Cultural theorist Mark Fisher states that the future has been lost because we keep returning to the past and wallow in nostalgia when trying to develop concepts for the future. Webb lets us play with our fascination for the past by creating a 1980s video game aesthetic.

This old technology is the starting point for Webb to imagine a possible near future and to keep building a fully interoperable metaverse—as described by Wade Owen Watts in the film *Ready Player One*—“where people come to for all the things they can do, but they stay because of all the things they can be. Tall, beautiful, scary, a different sex, a different species, live-action, cartoon. It's your call. Yeah, that's me. Well, that's my avatar. At least, until I feel like changing it.”

Players can enter the *Worldwide Webb* as the profile picture (PFP) they own as an NFT (non-fungible token). PFP projects are what drive the NFT com-

munity on Twitter and the trading on the market. The CryptoPunks, ten thousand uniquely generated avatars by Larva Labs, were the proof of concept for digital ownership. Today, six years after their release for free on the Ethereum blockchain, the CryptoPunks are the most valuable collection of collectibles. They trade in the range of 170,000 to 23 million US dollars.

The *Worldwide Webb* is a virtual world for communities to meet and engage, and for players to own land and build spaces. It's a game that makes use of the blockchain to its full potential: the economy is based on real-world experiences. Players buy and sell NFTs, but they can also earn NFTs or fractions by playing games.

When Mark Zuckerberg explained his vision for Meta, it was a “call for thousands of ‘creators’ to help build a functioning metaverse and a promise that they'll be paid to do so,” Dean Kissick wrote in the *New York Times*.¹ Thomas Webb has delivered on this, building a functioning virtual world for everyone to inhabit.



Thomas Webb, *Worldwide Webb*, 2022–fortlaufend/ongoing, Videospiele/video game, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound

LuYang

Ein Superheld im Raumanzug, eine magische Waffe, eine schwierige Mission: LuYangs (geb. 1984 in Shanghai; lebt und arbeitet in Shanghai) *The Great Adventure of Material World* (2019) entspricht auf den ersten Blick einem klassischen Gaming-Szenario, in dem Spieler*innen verschiedene Level durchlaufen müssen und mit Aufgaben konfrontiert werden, um einen Endgegner zu besiegen. In diesem Fall schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle des Material World Knight [Ritter der materiellen Welt], der sich aufmacht, eine Waffe namens Vajra aus einem Tempel zu holen, um sich mithilfe dieser seinen Weg durch das Spiel zu bahnen.

Das aus dem Sanskrit stammende Wort *vajra* bedeutet „hart“ oder „mächtig“. *Vajra* bezeichnet aber auch ein tatsächliches Ritualobjekt, das vor allem im tibetischen Buddhismus bekannt ist und mit dem Wort „Diamant-Zepter“ übersetzt wird. In zahlreichen Werken verarbeitet LuYang unter einer popkulturell anmutenden Oberfläche zentrale Themen des Mahāyāna-Buddhismus. Zu dessen Grundlagentexten zählt das Diamant-Sūtra, das die Lehre eines nicht-dualistischen, nicht-egozentrierten Denkens vermittelt. Die Videoarbeit greift diesen religiösen Text bis ins wörtliche Zitat hinein auf, dessen philosophische Position den Plot der Arbeit maßgeblich bestimmt. So sieht sich der Material World Knight am Ende konsequenterweise mit sich selbst als Gegner konfrontiert.

Die Arbeit ist gleichermaßen geprägt durch Selbstreferenzialität (das Wiederauftauchen älterer Charaktere und Elemente aus LuYangs Œuvre) sowie durch Selbstreflexivität (die fiktiven Spielcharaktere reflektieren über die Fiktionalität des Spieles an sich). Sie lässt sich als Akkumulation von Themen, Figuren und Szenarien wie beispielsweise Höllendarstellungen, Superheld*innen, Gottheiten und Tod beschreiben, die LuYang bereits seit Jahren künstlerisch verarbeitet und die sich hier zu einer komplexen Welt verdichten. Eine Metaebene wird während des Videospieles erreicht, indem sich das Spiel als Illusion offenbart und das Vertrauen der Spieler*innen in die eigenen Wahrnehmungen sowie sprachlichen Begriffe erschüttert und somit im Kern die Aussage des Diamant-Sūtras über die reale Welt wiederholt: Die (materielle) Welt *ist nicht* die Welt und *ist* deshalb die Welt. Das Spiel ist erfolgreich durchgespielt, wenn diese Erkenntnis einsetzt.

Der Material World Knight lässt sich als Vorwegnahme des von LuYang generierten Avatars DOKU – seine digitale Reinkarnation – interpretieren, mit dem er seit 2020 arbeitet. Jegliche Form von binärem Denken, insbesondere aber die Idee von fixen Geschlechtsidentitäten werden mit diesem Avatar radikal hinterfragt.

A superhero in a space suit, a magical weapon, and a challenging mission: at first glance, *The Great Adventure of Material World* (2019) by LuYang (b. 1984 in Shanghai; lives and works in Shanghai) resembles a conventional gaming scenario where players have to pass through differing levels and are confronted with tasks in order to defeat a boss. In this case, players assume the role of the Material World Knight, who sets out to acquire a weapon called Vajra from a temple, which they are able to consequently employ in storming their way through the game.

The Sanskrit word *vajra* means “hard” or “powerful.” *Vajra* may, however, also designate an actual ritual object, primarily known in Tibetan Buddhism and generally translated as “diamond scepter.” Under the guise of pop culture, LuYang engages in numerous works with the central themes of Mahāyāna Buddhism. One of the practice’s fundamental texts is the Diamond Sūtra, which teaches nondualistic, nonegocentric ways of thinking. The video piece commandeers the religious text, complete with literal quotation, its philosophical approach being pivotal in determining the plot of the work. It is therefore only consistent that in the end the Material World Knight encounters himself as an opponent.

The work is permeated to an equal extent by self-referentiality (the reappearance of older characters and elements from LuYang’s

oeuvre) and self-reflexivity (the fictional game characters reflecting on the fictive nature of gaming itself). It could be described as an accumulation of themes, figures, and scenarios encompassing depictions of hell, superheroes, deities, and death that LuYang has been engaging with as an artist for years and that here condense into a complex world. A meta-level is eventually reached during the video game where it reveals itself as an illusion, shattering the faith of players in both their own perceptions and linguistic concepts, and essentially reiter-

ating the Diamond Sūtra’s assertion concerning the real world: the (material) world *is not* the world and therefore *is* the world. The game is successfully completed with the achieving of such awareness.

The Material World Knight can be interpreted as anticipating the DOKU avatar that LuYang has created—his digital reincarnation—which he has been working with since 2020. Any form of binary thinking, but especially any notions of fixed gender identities are radically challenged by the avatar.



LuYang, *The Great Adventure of Material World*, 2019, Videospiele und Dreikanal-Videoinstallation/video game and 3-channel video installation, 26'22". Farbe/color, Ton/sound

Suzanne Treister

Suzanne Treister (geb. 1958 in London; lebt und arbeitet in London) erforschte in den 1980er-Jahren mit ihrer Malerei, wie das Verschmelzen von Bild und Text neue Narrative und Bedeutungen generieren kann. Im Kontext der zeitgenössischen Debatten über die Postmoderne zeichnen sich Treisters Gemälde durch ihre Auseinandersetzung mit europäischer Geschichte und Literatur sowie den Narrativen der jüdischen Diaspora des 20. Jahrhunderts aus, geprägt durch ihren familiären Hintergrund. In den späten 1980er-Jahren kollidierten diese Themen mit ihrem wachsenden Interesse für Videospiele, etwa in dem Gemälde *Video Game for Primo Levi* (1989). Im Jahr 1991 kaufte sich Treister einen Amiga-Computer, ein Jahr später stellte sie in der Edward Totah Gallery in London computer-generierte Fotografien von Bildschirmen fiktiver Videospiele aus.

Treisters bahnbrechende interaktive Arbeit, das Computerspiel mit dem Titel *No Other Symptoms – Time Travelling with Rosalind Brodsky* (1995–1999), resultierte aus ihren Untersuchungen zu Technologien, die komplexer waren als der 0,5 MB-Computer. Das Game spielt im Institute of Miltronics and Advanced Time Interventionality des Jahres 2058. Die Spieler*innen begleiten Treisters Alter Ego Rosalind Brodsky durch Raum und Zeit auf ihrer Mission, ihre Großeltern vor dem Holocaust zu retten. Sie reist an unterschiedliche Orte und in unterschiedliche Zeitperioden, darunter die Russische Revolution, das London der 1960er-Jahre und Siedlungen auf dem Mars. Dabei spielt sie diverse Rollen, etwa eine Sängerin oder den Star einer TV-Kochshow. Eine zentrale Frage der Arbeit lautet, in welchem Maß Brodsky Wahnvorstellungen unterliegt. Auf der Suche nach Offenbarung nimmt sie an psychoanalytischen Sitzungen mit Sigmund Freud, Carl Jung, Melanie Klein, Jacques Lacan und Julia Kristeva teil, die allesamt dokumentiert sind. Die Suche der Spieler*innen nach Schlüsseln, die ihnen helfen, die Spielarchitektur zu durchschiffen, bildet eine Analogie zu Brodskys Suche nach Schlüs-

seln zu ihrer eigenen Psyche und Wirklichkeit. Das Werk untersucht, wie sich die Lösungen, die Erzählstrategien und Fiktion anbieten, von historischen Lösungen unterscheiden; etwas, das unterstrichen wird, wenn Brodsky in der Kulisse zu *Schindlers Liste* auftaucht und nicht etwa in dem wirklichen Lager, in dem ihre Großeltern gefangen waren. Treister erforscht in *No Other Symptoms*, wie das im Entstehen begriffene digitale Universum vielfältige neuartige halluzinatorische Beziehungen zwischen dem Realen und dem Virtuellen generieren sollte.

Spätere Projekte entwickeln diesen Ansatz weiter und führen zu überwältigenden Abbildungen zu Geschichte, Technologie und Potenzialität. Die Serie *TECHNOSHAMANIC SYSTEMS* (2020–2021) vereint Ideen aus Bereichen der Zukunftsforschung, Ökologie, Biosphärendesign, hypothetischen Soziologien und Kristallarchitektur. Dahinter steckt die Intention, einen Bewusstseinswandel herbei zu führen und neue politische Organisationsmodelle zu entwickeln, die weit über die begrenzten Logiken heutiger Regierungen und privater Raumfahrtunternehmen hinausgehen.

Suzanne Treister (b. 1958 in London; lives and works in London) came to prominence as a painter in the UK in the 1980s, exploring ways that collisions of images and text might generate new narratives and meaning. Linked to contemporary discussions of postmodernity, Treister's paintings were notable for their engagement with European history, literature, and the narratives of twentieth-century Jewish diaspora, informed by her family background. In the late 1980s these concerns thrillingly collided with her growing interest in video games in paintings such as *Video Game for Primo Levi* (1989). In 1991 Treister bought an Amiga computer, and in 1992 her exhibition at the Edward Totah Gallery in London showed computer-generated photographs of screens from imaginary video games.

Treister's groundbreaking interactive computer work/game *No Other Symptoms—Time Travelling with Rosalind Brodsky* (1995–1999) was the result of her exploration of technologies more complex than the 0.5 meg computer. Set in the Institute of Miltronics and Advanced Time Interventionality of 2058, the viewer/player follows Treister's alter ego Rosalind Brodsky across space and time in her quest to rescue her grandparents from the Holocaust. She visits different places, such as the Russian Revolution, 1960s London,

and Martian settlements, and plays different roles, including the lead singer of a band and the star of a TV cooking show. A central question in the work is the degree to which Brodsky is delusional, and in search of revelation she time-travels to psychoanalytic sessions with Sigmund Freud, Carl Jung, Melanie Klein, Jacques Lacan, and Julia Kristeva, all of which are documented in detailed case notes. The players' search for keys to navigate the architecture of the game parallels Brodsky's search for keys to her own psyche and reality. The work explores how the resolutions offered by narrative and fiction might differ from those of history, as is underlined when Brodsky materializes on the set of *Schindler's List* rather than



Suzanne Treister, *No Other Symptoms—Time Travelling with Rosalind Brodsky*, 1995–1999, CD-ROM-Computerspiel/CD-ROM computer game, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound
Suzanne Treister, *TECHNOSHAMANIC SYSTEMS*, 2020–2021, Serie von zehn Aquarellen auf Papier/
series of ten watercolors on paper, 29,7 x 21 cm

the actual camp of her grandparents. Described as “one of the most sustained fantasy trips of contemporary art,”¹ this remarkable work explores ways that the emerging digital universe generates multiple new hallucinatory relationships between the real and the virtual.

Subsequent projects develop these approaches to generate dazzling mappings and meditations on history, technology, and potentiality. The series *TECHNOSHAMANIC SYSTEMS* (2020–2021) collides ideas from diverse fields including futurology, ecology, biosphere design, hypothesized sociologies, and crystal architectures to propose models of transformative consciousness and political organization far beyond the limited logics of today's government and private space industries.

sarah friend

Im Zentrum von Sarah Friends (geb. 1988 in Toronto; lebt und arbeitet in Berlin) Arbeit steht die Interaktion zwischen Mensch und Computer in Wirtschaft, Spieltheorie und Lyrik. Seit 2016 liegt ihr Augenmerk, als Künstlerin und Software-Entwicklerin, auf Blockchain- und Peer-to-Peer-Technologien.

Nach ihrem Malerei-Studium am Ontario College of Art and Design brachte Friend sich das Programmieren bei und richtete ihre Praxis auf digitale Formen aus. „Ich würde sagen, dass ich ortsspezifische Arbeiten für Plattformen erstelle“,¹ erklärt die Künstlerin, die „Software als eine Art plastisches Medium“ versteht.²

Friend ästhetisiert keineswegs technische Werkzeuge, sondern provoziert kritisches Denken. *ClickMine* (2017), zum Beispiel, ist ein auf Blockchain basierendes Spiel aus der Zeit vor *CryptoKitties*. Die Spielenden können per Mausklick einen Token [Einheit Kryptowährung] münzen: eine direkte Darstellung von Wertextraktion durch Ausgrabung in einer virtuellen Landschaft. Ebenso referiert das Spiel auf die Anfangszeit des Kryptomining [Validierungsprozess der Kryptowährung] auf dem PC sowie auf das ICO-Fieber (Initial Coin Offering) 2017 und die Risiken der schnellen Akkumulierung von Vermögen, die seither zutage treten. Ab einem bestimmten Punkt im Spiel verlieren die Spieler*innen die zuvor gesammelten Token wieder.

Dass der Wert nicht dort liegt, wo man diesen vermuten würde, ist auch die Moral von *Lifeforms* (2021–fortlaufend), eine Arbeit, die sich als „relationale NFT-Kunst“ beschreiben lässt. Der Wert eines jeden NFT (Non-Fungible Token) aus dieser Serie ergibt sich allein daraus, diesen zu erhalten. Diese Token wurden derart programmiert, dass sie innerhalb von neunzig Tagen nach Erhalt verschwinden, wenn sie nicht an eine andere Person weitergegeben werden: ein kryptografisches Portemonnaie also.

Ein weiteres Projekt, *Circles UBI* (2020–fortlaufend), das sich ebenfalls an der Schnittstelle von Mensch und Computer bewegt, nutzt *Social Trust Networks* [Soziale Vertrauensnetzwerke], um verschiedenen Communities ein bedingungsloses Grundeinkommen anzubieten. Ausgehend von der Erfahrung, die Friend mit dieser Arbeit machte – die Entwicklung einer alternativen Währung, die auf eine gerechtere Vermögensverteilung abzielt – ließ sie ihren Kurzfilm *Eve and the Interface* (2021) in einem utopischen Währungspluriversum spielen. Die Hauptfigur tritt hier wie in einem Videospiel auf: Während sie sich mit ihrer virtuellen Assistentin unterhält, können Betrachter*innen sie lediglich von hinten sehen. Wissend um ein ehemals universelles System von Vermögenswerten, stolpert die Protagonistin über eine Information, die einem Staatsgeheimnis ähnelt: Eine mysteriöse Entität, die das Interface hindert, mehr zu diesem Thema zu enthüllen.

If human-computer interaction appears to be central to the reflections of Sarah Friend (b. 1988 in Toronto; lives and works in Berlin), one could argue that her works manifest more fascination with the human than with the computer. Economy, game theory, and poetry are among the main spheres explored by the artist and software engineer who has been focusing on blockchain and peer-to-peer technologies since 2016.

After studying painting at the Ontario College of Art and Design University, Friend taught herself to code, orienting her practice toward digital and mostly online forms. “I like to say that I make site-specific work for platforms and protocols”¹ states the one who regards “software as sort of a sculptural medium.”²

Far from merely aestheticizing technological tools, Sarah Friend produces critical thinking under the guise of simple computer games. *ClickMine* (2017) is a pre-*CryptoKitties* blockchain-based game enabling players to mint a token with each of their clicks—a literal representation of value extraction from digging virtual land, echoing both the dawn of cryptomining on personal computers and the 2017 ICO (Initial Coin Offering) craze as well as the risks associated with fast wealth accumulation since, at a certain point in the game, the player will start losing the tokens accumulated when reaching an undisclosed threshold.

That the value does not lie where one would think is also the

moral of *Lifeforms* (2021–ongoing), which could be described as “relational NFT art.” The value of each NFT (non-fungible token) in this series equals indeed the conservation of the NFT in itself, as these tokens are programmed to disappear if they are not passed on to another person—a synecdoche for a cryptographic wallet—within ninety days after being received.

At the intersection of the human and the computer worlds, Friend has already built a real impact project making use of

social trust networks to offer an unconditional basic income inside communities: *Circles UBI* (launched at the end of 2020). Drawing on this experience of creating an alternative currency aimed at a more equal distribution of wealth, she set her short film *Eve and the Interface* (2021) in a utopian currency pluriverse. The main character performs there as if in a video game, allowing the viewer to only see her from behind while she is in conversation with her virtual assistant. As she is being told of a former “universal system of asset values,” she stumbles over what resembles a state secret, a mysterious entity that prevents the interface from sharing some more information on the topic.



Sarah Friend, *Eve and the Interface*, 2021, Video/video, 6'12", Farbe/color, Ton/sound

¹ Jack Booth, "NFT Perspective – Interview with Sarah Friend", in: *Medium*, 31.08.2021, online: www.medium.com/oasis-protocol-project/nft-perspective-interview-with-sarah-friend-3424a97e14b7, [29.04.2022].

² Hallie Frost, "Trust, Tokens, Tyranny. A conversation with Sarah Friend on the social construction of value, quitting the art world, and how to explain the blockchain in haiku form", in: *Weird Economies*, 07.11.2021, online: www.weirdeconomies.com/contributions/conversation-with-sarah-friend, [29.04.2022].

¹ Jack Booth, "NFT Perspective—Interview with Sarah Friend," in: *Medium*, 31.08.2021, online: www.medium.com/oasis-protocol-project/nft-perspective-interview-with-sarah-friend-3424a97e14b7, [29.04.2022].

² Hallie Frost, "Trust, Tokens, Tyranny. A conversation with Sarah Friend on the social construction of value, quitting the art world, and how to explain the blockchain in haiku form," in: *Weird Economies*, 07.11.2021, online: www.weirdeconomies.com/contributions/conversation-with-sarah-friend, [29.04.2022].

ed atkins

Ed Atkins (geb. 1982 in Oxford, Vereinigtes Königreich; lebt und arbeitet in Kopenhagen) nutzt 3-D-computergenerierte Bewegtbilder und deren Ästhetik, um zwischen verführerischer Hyperrealität und lebloser Künstlichkeit die (Un-)Möglichkeiten von Emotionen im Digitalen auszudrücken. Seine körperlosen Avatare rücken dem Menschen durch die Imitation starker Gefühlsregungen befremdlich nahe. Oft stecken sie jedoch mit ihren unbeholfenen, ruckartigen Bewegungen im Digitalen fest, wie Figuren in Plattformspielen. Gänzlich in 3-D-Software erzeugt, reflektieren Atkins' Werke das verworrene Verhältnis von Mensch und Maschine mit den sich kontinuierlich weiterentwickelnden stilistischen Mitteln der Gaming- und Filmbranche.

In der Videocollage *Even Pricks* (2013) wird in virtuellen Kamerafahrten durch Computerspielumgebungen mit explodierenden Titeltexten geworben als seien es Gametrailer. Ob Glasscherben, Schneeflocken, Flammen oder Wasser: Atkins integriert zahlreiche Simulationen, die situative Einzigartigkeit vortäuschen. Doch ähnlich der hochauflösenden Renderings von Haut, Haaren oder Fingernägeln muten derartige Simulationen oft zu perfekt und glatt an. Textur, Materialität und Körperlichkeit fordern bis heute die Film- und Werbeindustrie in ihrem Täuschungspotenzial heraus und stören das immersive Erlebnis.

Als Hauptmotiv der surrealistisch-kompilierten Arbeit *Even Pricks*

taucht angelehnt an das Signet der Like-Kultur ein Arm mit erhobenem Daumen auf. Dieser Finger wird gesenkt, als reine Hauthülle entleert, phallich aufgeblasen oder in verschiedene Körperöffnungen eingeführt. Ein Schimpanse, der unheimlich vermenschlicht in die Kamera spricht, Grimassen zieht oder ebenfalls zustimmend den Daumen hebt, ist ein wiederkehrendes Motiv. Er bringt anthropomorphe Züge in die digitale Hochglanzwelt, die trotzdem in ihre unüberwindbare Artificialität zusammenfällt. Derweil

führen Sequenzen eines zerwühlten Bettes, dessen Liegefläche wie Glatteis einbricht oder zu Brennen beginnt, die doppelbödige, fast grausame Assoziationskette des Daumens fort: Von Penetration und Erektion, zum *Geliktwerden* und Versagen. Das eingespielte Lied *Hotel California* ist eine düstere Metapher auf die Kehrseite des American Dreams. Je genauer wir hinschauen, umso evidenter wird, dass Atkins nichts dem Zufall überlässt.

Wie in einem alpträumartigen Versuch, das Portal in eine algorithmische Parallelwelt zu überqueren, öffnet sich in Atkins' Werken der glatte, inhumane Black Mirror humorvoll und zugleich abstoßend für genuin menschliche Themen wie Liebe, Hoffnung, Trauer oder Depression. So will sich auch der Menschenaffe in der Schlusszene von *Even Pricks* vergewissern: „to make sure you're not dead, to make and see if you're alive [...] But I just wanted to be here for you because I love you“ [„um sicherzugehen, dass du nicht tot bist, um zu sehen, ob du noch lebst [...] Aber ich will nur für dich da sein, weil ich dich liebe“].

Ed Atkins (b. 1982 in Oxford, United Kingdom; lives and works in Copenhagen) uses 3D computer-generated moving images and its aesthetics, situated between seductive hyperreality and lifeless artificiality, to express the (im)possibility of emotions in the digital. His disembodied avatars eerily approach the human by imitating powerful emotions. Yet, they frequently remain stuck in the digital, their awkward, jerky movements reminiscent of figures in platform games. Entirely generated in 3D software, Atkins's works reflect the intricate relations between human and machine through the ever-evolving stylistic devices of the gaming and film industries.

In the video collage *Even Pricks* (2013), virtual tracking shots through templates from After Effects are advertised by exploding title sequences as if they were part of a game preview. Whether shards of glass, snowflakes, flames, or water, Atkins integrates a range of simulations that simulate the singularity of a situation. However, similar to the high-resolution renderings of skin, hair, and fingernails, such simulations often appear overly slick and perfect. Texture, materiality, and the corporeal continue to challenge the cinema and advertising industry's skills in creating illusion, disrupting any immersive experience.

The main motif in the surrealist montage of *Even Pricks* is an arm with a raised thumb, based on "like" culture's ubiquitous symbol. The

digit sags, deflating to a mere envelope of skin, then reinflates phallically and is inserted into various orifices. A chimpanzee, speaking into the camera in an eerily human manner, making faces, or likewise giving an affirmative thumbs-up, is a recurrent subject. The animal infuses the glossy world of the digital with anthropomorphic traits, which nonetheless collapse into irreconcilable artificiality. Meanwhile, sequences showing a disheveled bed, its mattress shattering like ice or igniting, continue the ambiguous, almost brutish

chain of associations with the thumb: from penetration and erection to being liked, but also failure. In addition, the strains of *Hotel California* are a gloomy metaphor for the downside of the American Dream. The closer we look, the more evident it becomes that Atkins is leaving nothing to chance.

As if in a nightmarish attempt to pass through the portal into a parallel world, Atkins's works open a slick, inhuman digital "mirror" in a both humorous and repellent way. Thereby, it reflects genuinely human issues such as love, hope, grief, and depression. Similarly, the chimp in the final scene of *Even Pricks* is seeking certainty: "to make sure you're not dead, to make and see if you're alive ... But I just want to be there for you because I love you."



Ed Atkins, *Even Pricks*, 2013, HD-Video/HD video, 7'32", Farbe/color, Ton/sound

KAWS

Kennzeichnend für die Karriere von KAWS (Brian Donnelly, geb. 1974 in Jersey City, New Jersey; lebt und arbeitet in Brooklyn, New York City) ist seine Fähigkeit, interdisziplinär zu arbeiten und unsere Vorstellung dessen, was Künstler*innen, Kunstwerke, Ausstellungen, Sammlungen und Publikum sein können, zu erweitern. Er hat ein umfangreiches und einflussreiches Werk im Rahmen der Pop Art-Tradition geschaffen, das junge Menschen zur Auseinandersetzung mit zeitgenössischer Kunst anregt. KAWS' Arbeiten verknüpfen die Welten von Kunst und Design so miteinander, dass diese Street Art, Grafik- und Produktdesign, Malerei, Wandmalerei und großformatigen Skulpturen Raum bieten.

WORLDBUILDING präsentiert eine Videodokumentation von *NEW FICTION* (2022), einem vielschichtigen, globalen Projekt der Serpentine Galleries in Zusammenarbeit mit KAWS, das dieser in Kollaboration mit Acute Art und dem weltweit beliebten Online-Videospiel *Fortnite* entwickelt hat. In seiner Ausstellung mit dem Titel *NEW FICTION*, zeigte KAWS neue und jüngere Arbeiten in der physischen wie der erweiterten Realität der Serpentine Galleries. Eine virtuelle Rekonstruktion von *NEW FICTION* wurde zeitgleich in *Fortnite* veröffentlicht. In diesem Rahmen konnten Millionen Spieler*innen aus aller Welt die Ausstellung erleben. Die Creative Community von *Fortnite* hat all das gebaut, sodass die Spieler*innen den Park um die Serpentine Galleries mit seinen berühmten Skulpturen auf völlig neuartige Weise erkunden konnten. Das hier gezeigte Video ist eine Dokumentation eines Spielablaufs: Das Publikum beobachtet den Avatar eines*r Spieler*in, wie dieser sich durch KAWS' virtuelle Ausstellung in *Fortnite* bewegt.

The career of KAWS (Brian Donnelly, b. 1974 in Jersey City, New Jersey; lives and works in Brooklyn, New York City) has been marked by his ability to cross disciplines' boundaries and push our conceptions of what an artist, artwork, exhibition, collector, and audience can be. Within the Pop Art tradition, he has created a prolific body of influential work, which both engages young people with contemporary art and straddles the worlds of art and design to include street art, graphic and product design, paintings, murals, and large-scale sculptures.

WORLDBUILDING presents a video documentation of *NEW FICTION* (2022), the Serpentine Galleries' multilayered global project with KAWS, developed in collaboration with Acute Art and the globally popular online video game *Fortnite*. For his exhibition *NEW FICTION*, KAWS presented new and recent works in physical and augmented reality at Serpentine Galleries. A virtual recreation of the show was launched simultaneously in *Fortnite*, allowing millions of players from all over the world to experience the exhibition from anywhere. All built by the *Fortnite* Creative Community, players were able to explore the Serpentine's grounds and experience KAWS's artworks and his iconic sculptures in a completely new way. The video shown in the exhibition is a documentation of a gameplay: viewers can watch the player's avatar moving through KAWS's virtual exhibition in *Fortnite*.



KAWS, *NEW FICTION*, 2022, Videospiele/video game/
Performance/performance, 1'20", Farbe/color, Ton/sound

peggy ahwesh

Kaum ein*e Künstler*in hat wohl mit einer größeren Vielfalt an Bewegtbildmedien gearbeitet als Peggy Ahwesh (geb. 1954 in Pittsburgh, Pennsylvania; lebt und arbeitet in Brooklyn, New York City): von Super-8- und 16-mm-Film über Video, dem heute nicht mehr existierenden PixelVision Camcorder von Fisher-Price für Kinder oder gefundenem Bildmaterial bis hin zu Duchamp'schen rotierenden Scheiben und verschiedenen Formen angeeigneter *Machinima* (machine cinema). Ihre Aufmerksamkeit galt stets Kindern und ihren Spielzeugen – immer wieder machte sie Kinder zu ihren Sujets oder eignete sich das Kino als eine Art Tummelplatz der chiffrierten psychosexuellen Verhaltensweisen an. Gleichmaßen konstant blieb ihr Umgang mit angeeigneten oder gefundenen Bewegtbildern, um ein *détournement* [Französisch für Umleiten oder Kapern] ihrer kulturellen Funktion zu vollziehen.

In *She Puppet* (2001) kombiniert Ahwesh ihr Interesse an Kinderspielzeug mit dem Einsatz gefundener Bildmaterialien: Sie zeichnete sich auf Videoband auf, während sie das Computerspiel *Tomb Raider* spielte. Diese Aufzeichnungen schnitt sie zu einem 15-minütigen Todestrip zusammen. Die Hauptfigur, Lara Croft, ist eine Art virtuelle Puppe, und Ahwesh weiß, dass Kinder, die mit ihren Puppen spielen, gern zwischen deren Tötung und ihrem Liebesspiel abwechseln.

Der Tod ist das erste, was die Betrachter*innen beim Anschauen von *She Puppet* wahrnehmen. Über das gesamte Video hinweg muss der klobig animierte Star wiederholt sterben. An einem Punkt wird Croft von Geiern attackiert bis der Energiebalken der Figur komplett leer ist. Ahwesh schöpft die perspektivischen Möglichkeiten des Videospieles aus und verändert die „Kameraperspektive“ fast so häufig, wie sie die Spielfigur bewegt. Wenn sie den Kamerablick zum wiederholten Mal an Crofts ausladendem, pixeligem Gesäß und ihrer undeutlich gerenderten, unverhüllten Bauchgegend vorbei manövriert, stellen sich unschwer Gedanken an die wohl leicht angeturnten Programmierer ein, die mit der Kodierung von Crofts Körper beschäftigt sind und verschiedene Wege austüfeln, auf denen sie ums Leben kommt.

In Anbetracht von Crofts besonderer Misere vermittelt Ahweshs Video den Betrachter*innen dennoch das Gefühl, dass ihr Sterben womöglich keine Bestrafung ist. Zur ewigen Wiederkehr verdammt, bedeutet der Tod für Croft vielmehr die Erlösung vom Zustand der unablässigen virtuellen Unterwerfung. Doch diese Befreiung ist nur von kurzer Dauer: Nicht nur kehrt Croft jedes Mal zurück, um erneut zu sterben, der flüchtige Moment ihrer Errettung durch den Tod ist auch die *Jouissance* für jene, die sie kontrollieren: die Spieler*innen. Ahweshs Werk nimmt dieses Dilemma in den Blick, damit wir es alle sehen können, damit wir es alle fühlen.

It would be challenging to find an artist who has worked with a greater variety of moving-image media than Peggy Ahwesh (b. 1954 in Pittsburgh, Pennsylvania; lives and works in Brooklyn, New York City). Encompassing Super 8 and 16mm film, diverse generations of video, the now-defunct children's Fisher-Price PixelVision camcorder, found footage, Duchampian spinning discs, and various forms of appropriated machinima (machine cinema), Ahwesh has never met a medium she couldn't use. Throughout her career, she has paid special attention to children and their toys, sometimes working with children who are subjects and using cinema itself as a kind of playground for encoded psychosexual behaviors. Likewise, her use of appropriated and found footage to *détourner*—a French term meaning to “reroute” or “hijack”—their cultural function has remained constant.

In *She Puppet* (2001), Ahwesh unites both her use of children's toys and found footage. To make *She Puppet* the artist played the video game *Tomb Raider* on her computer, recording her actions on videotape. She then treated the record of her activities as found footage, assembling the film into a fifteen-minute death trip. The main character of *Tomb Raider* is a kind of virtual doll, and Ahwesh knows children

love to play with their dolls by alternating between their death and lovemaking.

Indeed, the first thing one notices while watching *She Puppet* is death. Throughout the video's fifteen minutes, *Tomb Raider*'s clunkily animated star Lara Croft is made to die over and over. At one point Croft is attacked by vultures until the character's health bar empties completely. Ever the masterful camera user, Ahwesh takes care to explore the possibilities of in-game perspective, moving the game's “camera angles” almost as much as she moves the Croft figure herself. As Ahwesh cycles the angles past Croft's large, bumpy, pixelated bottom and her fuzzily rendered bare midriff, it's difficult

not to think of the titillated programmers coding Croft's body and preparing all the ways in which she will be killed.

Yet given Croft's unique predicament—that of a character in a video game—Ahwesh's video gives us the sense that death is perhaps not mainly a punishment. Condemned to eternal return, Croft's death offers instead the only shadow of release from constituent virtual subjugation. Yet this relief is itself short lived: not only does Croft return, always, to die again, her fleeting moment of deathly liberation is the *jouissance* of her controller, her player. It's the dilemma of the she puppet that Ahwesh's work engages for all to see, for all to feel.



Peggy Ahwesh, *She Puppet*, 2001, Video/video, 15', Farbe/color, Ton/sound

Larry Achiampong & David Blandy

In ihrer kollaborativen Praxis zeigen Larry Achiampong (geb. 1984 in London; lebt und arbeitet in Essex, Vereinigtes Königreich) und David Blandy (geb. 1976 in London; lebt und arbeitet in Brighton, Vereinigtes Königreich) die tiefgreifenden Auswirkungen kolonialer Denkweisen auf, die sie in ihren zeitgenössischen wie auch historischen Formen thematisieren. Für ihre Befragungen des fiktiven Selbst und Untersuchungen persönlicher und kollektiver Geschichten nutzen sie die virtuellen Räume des Gamings. Für Achiampong ist die Welt des Gamings „nicht nur Mittel zur Realitätsflucht [...], sondern vielmehr ein Raum, in dem wir uns philosophischen Fragen widmen und uns selbst entdecken können“.¹ Es gibt einen Aspekt an diesem Werk, den man als digitale Archäologie beschreiben könnte: „Sanko-time“ nennt Achiampong ein von ihm entwickeltes Konzept, das die Vergangenheit nutzt, um sich auf die Zukunft vorzubereiten. Der Begriff verweist auf das ghanaische Twi-Wort *Sankofa* und bedeutet so viel wie „für das, was zurückgelassen wurde, zurückgehen“.

Ihre gemeinsame Leidenschaft für Videospiele und die virtuellen Welten, in denen sich ein Großteil ihrer Arbeit abspielt, beschreibt Blandy als „Hingabe zur Erforschung durch Praxis“.² Dennoch wissen sie um die problematischen Aspekte des Gamings und verfolgen daher den Plan, das Handwerkszeug des Herren zu benutzen, um das Haus des Herren abzureißen.³ Sie beziehen sich mit *A Lament for Power* (2020) auf *Resident Evil 5*, um den rassistischen Umgang mit Schwarzen Charakteren am Beispiel dieses Videospieles herauszustellen.⁴ „Mich interessieren die Möglichkeiten des Hackens sehr [...], wenn eine Community etwas aufgreift, das öffentlich publiziert wurde, und [...] in diesem Rahmen ihre eigene Sprache erschafft [...], werden die Entwickler*innen nicht mehr als Götter oder göttliche Wesen wahrgenommen, da diese unsichtbare Wand niedergelassen wurde.“⁵

Die Arbeit ist der Afroamerikanerin Henrietta Lacks gewidmet und befasst sich mit Ethik sowie komplexen Beziehungen zwischen Wissenschaft und der Frage des ethnischen Ursprungs. Lacks, eine Frau aus der Arbeiter*innenklasse, verstarb 1951 an Gebärmutterhalskrebs. Während ihrer Behandlung wurden ihr ohne ihre Zustimmung Zellen entnommen, aus denen eine der wichtigsten Zelllinien in der medizinischen Forschung kultiviert wurde. Achiampong und Blandy war es wichtig, der Stimme dieser Schwarzen Frau Gehör zu verschaffen und ihre barbarische Geschichte sichtbar zu machen. Lacks wurde anonym bestattet, ihre geraubten Zellen hingegen könnten in einem alpträumerhaften Szenario als „zombifiziert“ betrachtet werden und weit über ihre eigene Lebenszeit auf der Erde herumgeistern.

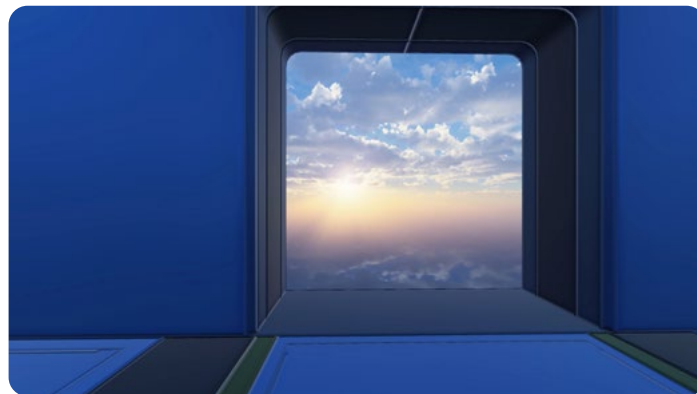
The collaborative practice of Larry Achiampong (b. 1984 in London; lives and works in Essex, United Kingdom) and David Blandy (b. 1976 in London; lives and works in Brighton, United Kingdom) unearths and addresses the sedimented narratives and pervasive influences of colonial attitudes both contemporary and historic. Examining the self as fiction, they use the virtual spaces of gaming to hold up a mirror to the structures to which we are bound, investigating communal and personal histories. Achiampong has described the world of gaming as “not just a space for escapism ... but a space for philosophical inquiry and self-discovery.”¹ There is an element of digital archaeology to the work. “Sanko-time” is a concept developed by Achiampong using the past to prepare for the future and relating to the Ghanaian Twi word *Sankofa*, roughly meaning “to go back for what has been left behind.”

They have what Blandy describes as a “dedication to exploration through practice” with a mutual passion for gaming and the virtual realms in which much of their work is set.² However, they are cognizant of problematic elements of these games and are interested in the idea of using the master’s tools to dismantle the master’s house.³ Referencing *Resident Evil Five*, which is used in *A Lament for Power* (2020), the artists flagged the racist treatment of Black characters in the game.⁴ “I’m very interested in the possibilities of hacking ... when

a community takes something that’s been released into the public and ... they create their own language within it ... the developers, as deities or gods, become invalid because that invisible wall has been broken.”⁵

Dedicated to Henrietta Lacks, this work explores ethics and the ongoing complexities of the relationship between science and race. Lacks was a working-class African American woman who died from cervical cancer in 1951. During her treatment, her cells were sampled without her consent and cultured into one of the

most important cell lines in medical research. For both artists, privileging a Black woman’s voice and story was crucial, drawing attention to her barbaric treatment. Lacks was buried in an unmarked grave but nightmarishly, her stolen cells could be thought of as “zombified,” living on far beyond her time on earth.



Larry Achiampong & David Blandy, *A Lament for Power*, 2020, Video/video, 13'16", Farbe/color, Ton/sound

1 „Making Art from Grand Theft Auto“, in: *BBC News*, 29.05.2016, online: www.bbc.com/news/entertainment-arts-36344758, [06.05.2022].

2 David Blandy, John Bloomfield und Larry Achiampong, *A Lament For Power Transcript*, S. 12, online: [www.wysingbroadcasts.art/discover/a-lament-for-power-screening-and-in-conversation/A%20Lament%20For%20Power%20Transcript_0tara%20\(1\).pdf](http://www.wysingbroadcasts.art/discover/a-lament-for-power-screening-and-in-conversation/A%20Lament%20For%20Power%20Transcript_0tara%20(1).pdf), [01.04.2022].

3 Vgl. Audre Lorde, *The Master's Tools Will Never Dismantle The Master's House*, 1979.

4 Blandy, Bloomfield, Achiampong, S. 8.

5 Rebecca Irvin, „Larry Achiampong and David Blandy Use Video Games to Explore Issues around Race and Class“, in: *It's Nice That*, 11.11.2019, online: www.itsnicethat.com/features/larry-achiampong-and-david-blandy-digital-art-111119, [01.04.2022].

1 „Making Art from Grand Theft Auto“, in: *BBC News*, 29.05.2016, online: www.bbc.com/news/entertainment-arts-36344758, [06.05.2022].

2 David Blandy, John Bloomfield, und Larry Achiampong, *A Lament for Power Transcript*, p. 12, online: [www.wysingbroadcasts.art/discover/a-lament-for-power-screening-and-in-conversation/A%20Lament%20For%20Power%20Transcript_0tara%20\(1\).pdf](http://www.wysingbroadcasts.art/discover/a-lament-for-power-screening-and-in-conversation/A%20Lament%20For%20Power%20Transcript_0tara%20(1).pdf), [01.04.2022].

3 See Audre Lorde, *The Master's Tools Will Never Dismantle The Master's House*, 1979.

4 Blandy, Bloomfield, Achiampong, p. 8.

5 Rebecca Irvin, „Larry Achiampong and David Blandy Use Video Games to Explore Issues around Race and Class“, in: *It's Nice That*, 11.11.2019, online: www.itsnicethat.com/features/larry-achiampong-and-david-blandy-digital-art-111119, [01.04.2022].

Jakob Kudsk Steensen

Seit Ende der 1980er-Jahre gilt die Vogelspezies Kaua'i 'ō'ō [Schuppenkehlmohe] als ausgestorben, der letzte Vogel starb im Jahr 1987. Etwa zwanzig Jahre später, im Jahr 2009 wurde eine Tonaufnahme seines Paarungsrufes auf YouTube hochgeladen. Seither wurde der vergebliche Ruf des Kaua'i 'ō'ō nach einer Partnerin mehr als eine halbe Million Mal abgespielt. Unter den Zuhörer*innen ist der dänische Künstler Jakob Kudsk Steensen (geb. 1987 in Køge, Dänemark; lebt und arbeitet in Berlin), geboren im selben Jahr, in dem der letzte Kaua'i 'ō'ō starb. *RE-ANIMATED* (2018) ist eine Reaktion auf diesen Lockruf: Die Arbeit ist eine Neuinszenierung seines Gesangs, eine grandiose Wiederauferstehung des Vogels und eine Rekonstruktion seines ursprünglichen Lebensraums, der hawaiianischen Insel Kaua'i, in einer völlig neuen, verzerrten Version.

Mit *RE-ANIMATED* liefert Steensen eine Neuinterpretation, die totem Ausgangsmaterial neue Lebensgeister einhaucht. Die Arbeit reflektiert das Paradox unserer wissenschaftlich-technischen Entwicklung: In dem Versuch, Kontrolle über Naturereignisse zu gewinnen, hat der Mensch Prozesse angestoßen, die sich nicht mehr aufhalten lassen; Prozesse, die Furcht vor Naturkatastrophen schüren und zugleich Hoffnung auf Auferstehung und ein ewiges Leben geben. Steensens Landschaft spiegelt diese Träume und Alpträume wider. Als digitaler Gärtner sammelt, pflanzt und pflegt der Künstler ein breites Spektrum an Fauna und Flora, so programmiert, dass es letztlich die gesamte Insel überwuchern wird. Diese virtuelle Landschaft ist ein bezauberndes Ökosystem aus Wasser, Licht, Pflanzen, Vögeln, Fischen und Insekten sowie ein Biotechnologielabor für einen wieder auferstandenen gigantischen Vogel.

Die Arbeit taucht in die Geschichte der fünf Millionen Jahre alten vulkanischen Insel Kaua'i ein. Diese ist bekannt für ihre heimischen Spezies, darunter die Kaua'i 'ō'ō, die sonst nirgends auf der Welt zu finden sind. Kaua'i ist auch ein Fallbeispiel für die voranschreitende Klimakrise: Ein Mikrokosmos des massenhaften Artensterbens. Sie ist eine der vielen Inseln, die von westlichen Entdeckern, Missionaren, Kolonialherren und Wissenschaftlern unterworfen wurde, angefangen mit Kapitän James Cooks Ankunft im Jahr 1778. Die Artenvielfalt auf der Insel litt währenddessen permanent unter den Viren und invasiven Spezies, die die Neuankömmlinge einschleppten: Mücken, die tödliche Krankheiten übertrugen, zwangen die die Kaua'i 'ō'ō, sich in die Berge zurückzuziehen, wo der Nestbau aufgrund von Wirbelstürmen immer schwieriger wurde. Kurz gesagt: *RE-ANIMATED* ist die Geschichte eines Vogels, der im 20. Jahrhundert ausgestorben und im 21. Jahrhundert auferstanden ist.

The last Kaua'i 'ō'ō bird died in 1987, and with it, so did the species. In 2009, a recording of its mating call was uploaded on YouTube. Since then the song of the Kaua'i 'ō'ō calling in vain to a mate no longer there has been played more than half a million times. One listener is Danish artist Jakob Kudsk Steensen (b. 1987 in Køge, Denmark; lives and works in Berlin), born the year the bird went extinct. His VR and video work *RE-ANIMATED* is a response to this call. It's a restaging of its song, a grandiose resurrection of the bird, and a reconstruction of its original habitat, the Hawaiian island of Kaua'i, in a wholly new, distorted version.

With *RE-ANIMATED*, Steensen reinterprets his starting point in animation as a form of reanimation by imbuing dead material with life and spirit.

RE-ANIMATED meditates on our paradoxical technoscientific development. Advancements in man's control of nature have triggered processes that humans no longer control, setting a process in motion that simultaneously stokes fears of increasingly fatal catastrophes and hopes for resurrection and eternal life. This process is mirrored in Steensen's landscape of both dreams and nightmares. As a digital gardener, the artist has collected and planted a broad range of flora and fauna, which he has algorithmically programmed to take over the island. The virtual landscape is equally an entrancing ecosystem

filled with water, light, plants, birds, fish, and insects and a biotech laboratory for a resurrected, monstrously scaled bird.

RE-ANIMATED dives into the history of the five-million-year-old volcanic island of Kaua'i in the Hawaiian archipelago known for its endemic animal species such as the Kaua'i 'ō'ō not found anywhere else in the world. The island is a study in the accelerating eco crisis, a microcosm of mass extinction often presented as the sixth in the history of the earth, after the dinosaurs went extinct sixty-six million years ago. It is the story

of an island overrun by Western explorers, missionaries, colonial masters, and scientists since Captain James Cook's arrival in 1778. While Western visitors have been immortalized through their work, the island's diverse life has continuously suffered from the viruses and invasive species that have accompanied newcomers. Mosquitoes carrying fatal disease forced the Kaua'i 'ō'ō into the mountains, where nesting became virtually impossible due to increasingly frequent hurricanes. In brief, *RE-ANIMATED* is the story of a bird that became extinct in the twentieth century and was resurrected in the twenty-first century.



Jakob Kudsk Steensen, *RE-ANIMATED*, 2018, Video/video, 24', Farbe/color, Ton/sound; Virtual-Reality-Installation/virtual reality installation, 15', Farbe/color, Ton/sound

rindon johnson

Neuerdings treffen Oktopusse in großen Gruppen auf dem gesamten Planeten zusammen. Sie treten in Erscheinung, werden zahlreicher, gleiten durch die anderen hindurch, grüßen einander mit ihren Tentakeln, überlappen und ballen sich zu gigantischen Massen aus Oktopus-Leibern – um so plötzlich, wie sie aufgetaucht sind, wieder zu verschwinden.

Was hat es mit dem Oktopus auf sich? Nun, Oktopusse fühlen mit dem ganzen Körper, sie bewegen sich durch die Welt mit einer Intelligenz, die ihr ganzes Wesen umhüllt und nicht an einer bestimmten Stelle zentriert ist – sie fühlen rundum, ganz und gar. Sie denken über ihre dichte, vielschichtige und nuancierte Gegenwart nach, die voller Veränderungen und Interaktionen ist. Wie lieben Oktopusse? Wie werden sie intim? Wie zeigen sie mit ihren hypersensiblen Körpern einander Liebe? Wie gehen sie mit der Unendlichkeit des Ozeans um, wenn es doch darum geht, einen Moment zu finden, sich mit einem anderen Exemplar ihrer Spezies zu vereinen? Was können wir als multivalente Wesen von ihnen hinsichtlich Liebe und lieben lernen? Welche neuen Wege können wir erschließen, um uns anderen Wesen nahe zu fühlen, während sich unser Planet und unsere Beziehungen zueinander stetig im Wandel befinden?

May the moon meet us apart, may the sun meet us together (2021) [Möge der Mond uns fern voneinander begegnen, möge die Sonne uns gemeinsam begegnen] – nach einem aus unerklärlichen Gründen in Teilen Afrikas, den USA und Nordeuropa verwendeten Sprichwort benannt – bietet seinen Betrachter*innen eine Form der physischen Intimität mit Kreaturen, die im Ozean beheimatet sind und keine Gliedmaßen haben: den sogenannten Bists. Die Betrachter*innen finden sich in einem sanften, ruhigen, für uns nicht zu deutenden Meer wieder – ohne Körper treibend. Mit der Zeit erscheinen ein paar Bists; gemächlich vermehren sich die kugelförmigen, gallertartigen Kreaturen, reiben sich aneinander. Was nicht ausdrücklich gesagt wird: Die Bists haben eine Bestimmung, einen Zweck. Sie filtern Plastik aus den Ozeanen, nehmen Kunststoffteilchen in ihre Körper auf und ermöglichen es anderen Lebewesen so, organisch zu bleiben. Sie absorbieren unseren Müll, damit das Meer die Chance hat, als Ökosystem zu überleben.

Die Fluidität der Oktopusse und die der Bists, die fließende Natur ihrer Treffen untereinander und ihr Vermögen, mit dem ganzen Körper zu empfinden, stehen in direktem Bezug zu den Verflechtungen, die von entscheidender Bedeutung sind, wenn uns daran gelegen ist, weiterhin auf unserem multivalenten, sich unablässig ändernden Planeten zu leben, wenn wir weiterhin gegenwärtig und offen sein wollen. Wie setzen wir uns zu den verschiedenen Formen von Kontrolle und Bedürfnissen in Beziehung? Schaut euch die Versammlung der Oktopusse an und macht euch bewusst, wie sehr wir uns an solche Ereignisse als Form der heilsamen Katharsis gewöhnen sollten: Wir müssen tief fühlen, die Hände ausstrecken, langsam schwimmen, die Haare, Haut, die Poren anderer Lebewesen fühlen, um mit anderen vereint gemeinsam in die Zukunft zu wirbeln.

Um das Gesagte klarzustellen: Der Ausgangspunkt des Kunstwerkes ist eine intime und eher deplatzierte Begegnung in einem Flugzeug. Ein Gedicht, das diese Geschichte erzählt, begleitet die Arbeit.

Recently, around the planet, octopuses have been meeting in large groups. They arrive multiplying, sliding through one another, acknowledging one another through their tentacles, overlapping and gathering into huge masses of octopuses; then as suddenly as they arrive, they dissipate.

What of the octopus? Well, the octopus feels through their entire body, they move through the world with an intelligence that surrounds their being and is not centered on one particular point, they feel completely, wholly. Thinking about their thick present, layered, nuanced, heaping with change and interaction. How does the octopus love? How are they intimate? How do they show love to one another through their hyperemotional bodies? How do they approach the endlessness of the ocean in relation to finding a moment of being with another of their species? What can we learn as we try to love and express love as multivalent beings? With our planet changing and our relationships to one another morphing, deepening, what new ways can we feel close to other beings?

Named for a proverb that is mysteriously said in parts of Africa, the US, and Northern Europe, *May the moon meet us apart, may the sun meet us together* (2021) provides for its viewers a new form of physical intimacy with a series of limbless, ocean-dwelling creatures named Bists. Viewers find themselves without a body, floating in a

gentle, placid, ambiguous sea. Slowly, a few Bists arrive. These orby, gelatinous critters slowly multiply, rubbing up against one another. What isn't said is that the Bists were made to filter the plastic from the oceans, to absorb the plastic within their own bodies so as to allow other creatures to remain a more familiar kind of organic. They absorb our detritus to give the sea a chance.

The fluidity of the octopus and the fluidity of the Bists, of their meeting, of their nameless, full-body emotions speak directly to the necessary entangling that is crucial to live within our

multivalent ever-changing planet, to maintain a presence and openness. How do we relate to forms of desire and control? Look to the meeting of the octopuses and see that we must become used to the event as a form of cherishable catharsis, we must feel deeply, reaching our hands out, swimming slowly, feeling the hairs, the skin, the pores of our fellow beings, spinning and commingling into the future.

All this to say, the starting point of the artwork is an intimate and incongruous encounter in a plane. A poem telling this story accompanies the piece.



Rindon Johnson, *May the moon meet us apart, may the sun meet us together*, 2021. Virtual-Reality-Videospiel/virtual reality game, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound

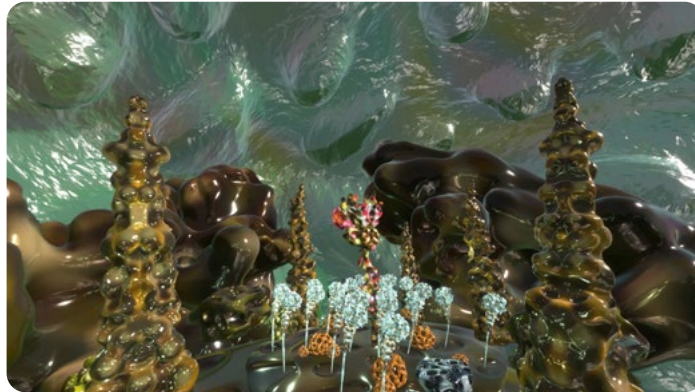
Transmoderna

Transmoderna (gegründet 2018 in Berlin; Künstler*innen leben und arbeiten zwischen Berlin und Lissabon) ist ein hybrides Kollektiv, das sich immer wieder neu an der Schnittmenge zwischen Computerkünsten und elektronischer Musik zusammenfügt. Ihre Gründer*innen und Kernkünstler*innen sind Ana Ofak, Steffen „Dixon“ Berkhahn, Timur Novikov, Carlos Minozzi und Felix Loftus. Das Kollektiv beschäftigt sich mit Worldbuilding in der erweiterten und virtuellen Realität und versucht, durch 3-D-Modellierungen, künstliche Intelligenz (KI), spekulatives Schreiben und Klangerforschung, die andersartige Existenz von technologischen Artefakten und nicht-menschlichen Wesen in ihrer Arbeit zu verkörpern. Das laufende Projekt *Terraforming* widmet sich dem heutigen Phänomen des post-ökologischen Freizeitreisens zu unbewohnten Planeten des Sonnensystems. In drei Filmszenen erzählt die zweite Virtual-Reality-Iteration von *Terraforming – Terraforming CIR* (2022) – von dem Übergang der Gegenwart in die Vergangenheit, in welcher künftige Generationen von Reisenden das Leben in planetarischen Kolonien erleben werden. Zu sehen sind Artefaktreste, die nach dem technologischen Überfluss übriggeblieben sind, die utopischen Ideen der Verwendung dieser und die gespenstischen Erinnerungen, die ihr Antrieb sind. Inspiriert wurde *Terraforming* von Jennifer Gabrys Arbeit. *Terraforming CIR* erschließt diese Erinnerungen und erlaubt den Betrachtenden, den nicht-menschlichen Kreativmodus überholter Maschinen zu inspizieren, während diese neue Welten aus der Asche verlorener erzeugen.

Die Betrachtenden erleben das transplanetarische Reisen durch erratische Kameraschwenks, hyperrhythmische Perspektivenwechsel und Audioreaktivität fast physisch. Während sich der Meeresspiegel hebt und senkt, ringen die Meeresbewohner darum, ihre außerweltliche Schönheit in der sengenden Hitze zu erhalten. Die Zerbrechlichkeit der Natur wird jedoch durch das Mitwirken der KI aufgehoben. Die Betrachtenden werden aus dem Narrativ entlassen und hinterfragen die unterschweligen Operationen der KI, die zugleich die Bedingung wie auch die Aufforderung zur posthumanen Form von performativen Assemblagen zu sein scheint.

Transmoderna (founded in 2018 in Berlin; artists live and work between Berlin and Lisbon) is a hybrid collective being shaped and reshaped with each new work at the intersection of computational arts and electronic music. The collective's cofounders and core creators include Ana Ofak, Steffen "Dixon" Berkhahn, Timur Novikov, Carlos Minozzi, and Felix Loftus. Exploring worldbuilding in extended and virtual reality the collective seeks to encapsulate otherwise existences of technological artifacts and nonhuman entities in their work through 3D sculpting, machine learning, speculative writing, and sound-scaping. The ongoing project *Terraforming* turns to the current phenomenon of post-ecological leisure travel to the solar system's uninhabitable planets. Rendered in three cinematic scenes, the second virtual reality iteration of *Terraforming—Terraforming CIR* (2022)—narrates the crossing from our present into the past, where future generations of voyagers will encounter life in planetary colonies. On display are artifact leftovers from technological obsolescence, the utopian ideas of planned usage, but also spectral memories. *Terraforming* was inspired by Jennifer Gabry's work. *Terraforming CIR* taps into these memories and allows the viewer to browse the nonhuman creativity modus of bygone machines while these generate new worlds on top of lost ones.

The viewers experience transplanetary travel almost physically through erratic camera pans, audio-reactivity, and hyperrhythmic changes of perspective. While the sea levels rise and fall, the marine creatures struggle to sustain their otherworldly beauty in scorching heat. Seeking to extend yet another frontier, the fragility of nature is suspended in recursive loops of artificial intelligence, however. The narrative leaves the viewer questioning the subliminal operations of machine learning as being the precondition and affordance of the posthuman performative assemblages.



Transmoderna, *Terraforming CIR*, 2022, Virtual-Reality-Installation/virtual reality installation, 8', Farbe/color, Ton/sound

gabriel massan

Im Werk des*der Künstlers*in Gabriel Massan (geb. 1996 in Rio de Janeiro; lebt und arbeitet in Berlin) steht das Recht auf Bewegungsfreiheit und der Wunsch nach Dezentralisierung im Fokus. Massan, der*die seine*ihre Praxis als „fiktive Archäologie“ beschreibt, schafft mit seinen*ihren Arbeiten häufig digitale Ökosysteme, in denen jenen Stimmen Gehör verschafft und eine Plattform geboten wird, die ausgegrenzt werden oder denen die Möglichkeit versagt bleibt, ihr Potenzial zu entwickeln.

Die vom digitalen Kollektiv Transmoderna entwickelte Virtual-Reality-Installation *Terraforming CIR* (2022) – der Begriff Terraforming [Erdformung] beschreibt den Prozess, eine unbewohnbare Umgebung bewohnbar zu machen – umfasst unter anderem kollaborative Arbeiten von Massan. Zunehmend daran interessiert, die performativen Aspekte des Lebens in die eigene Arbeit einzubinden, erschuf Massan für die digital-organische Welt in *Terraforming* digitale, frei modellierte Skulpturen – Formen, die voller Empfindungen, Gefühle und Erfahrungen und von Interaktion und Spiel geprägt sind. Die glasmorphischen Blumen, Insekten, Klumpen aus Pamppe (einer weichen, nassen, breiartigen Masse), Felsbrocken, Totems, Bäume und Portale wurden von den Biomen, der Flora und Fauna des Globalen Südens inspiriert und verkörpern laut Massan die „Imagination der Dritten Welt in 3-D“.

Dies wird mit der Arbeit *THIRD WORLD* (2022–fortlaufend) fortgesetzt. Das Auftragswerk wurde in Kooperation mit dem Arts-Technologies-Programm der Serpentine Galleries entwickelt und von der JULIA STOSCHEK COLLECTION gefördert. Kollaborateur*innen sind Castiel Vitorino Brasileiro, Novissimo Edgar, Masako Hirano, LYZZA, Carlos Minozzi und Alexandre Pina. Die Ausstellung *WORLDBUILDING* zeigt *THIRD WORLD: THE BOTTOM DIMENSION* (2022), das wiederum Elemente aus dieser Arbeit präsentiert. Es handelt sich um



Gabriel Massan, *THIRD WORLD: THE BOTTOM DIMENSION*, 2022–fortlaufend/ongoing, 4K-Video/4K video, Farbe/color, ohne Ton/no sound, Loop/loop; Videospiel/video game, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, ohne Ton/no sound

eine verwirrende, vielschichtige, vom Metaversum des Gamings inspirierte Welt, die aus gelebten Erfahrungen der Immobilität, Ungleichheit, der unregulierten Ausbeutung der Umwelt, Misswirtschaft mit natürlichen Ressourcen in vorwiegend von Schwarzen-indigenen Bevölkerungsgruppen bewohnten Teilen Lateinamerikas entstand. Das zentrale Anliegen ist es, eine neue Art der Navigation und ein anderes Bewusstsein in den Spieler*innen zu erzeugen: eines, das von den bis heute nachklingenden Einflüssen des Kolonialismus losgelöst ist. Massan, der*die dem Gaming als fortschrittliches technologisches Mittel der Kommunikation und Verbindung mit anderen prinzipiell positiv gegenübersteht, fragt darin, wie Videospiele, statt die existierenden Machtverhältnisse weiter zu perpetuieren, diesen entgegenwirken können, wie darin kolonialistische Hierarchien und Strukturen unterminiert werden können und unsere Beziehung zur Umwelt neu justiert werden kann. Indem in der Arbeit Zeit und unser Dasein als begrenzt und von kurzer Dauer betrachtet wird, legt Massan nahe, neue Wege zu beschreiten und umfassender und vernetzter zu agieren und uns nicht nur auf die Position eines*einer zentralen Protagonist*in zu beschränken. In *THIRD WORLD* wird Wissen offenbart, das allzu lange verdrängt wurde. Somit trägt Massans Arbeit zur Ermächtigung Schwarzer-indigener Bevölkerungsgruppen bei.

The work of Brazilian-born artist and digital free sculptor Gabriel Massan (b. 1996 in Rio de Janeiro; lives and works in Berlin) is shaped by dreams of free movement and a desire to decentralize. Dubbing their practice “fictional archaeology,” their work often features digital ecosystems built to house other voices or beings marked by marginalization or threatened by delimited potential.

The VR (virtual reality) experience *Terraforming CIR* (2022), the term Terraforming meaning “earth shaping” or “making an environment habitable,” developed by the digital collective Transmoderna, includes collaborative pieces by Massan, among others. Increasingly focused on bringing the performance of life into their work, Massan created hypnotically oscillating digital free sculptures to inhabit Terraforming’s digital-organic world, forms imbued with sensation, feeling, and experience and shaped through interaction and play. These glassmorphic flowers, insects, mush (soft, wet, pulpy masses), rocks, totems, trees, and portals, inspired by the biomes, flora, and fauna of the Global South, materialize what Massan calls a “3D Third World Imagination.”

This continues through their work *THIRD WORLD* (2022–ongoing), developed with Arts Technologies at Serpentine Galleries and co-commissioned by the JULIA STOSCHEK COLLECTION, with collaborators including Castiel Vitorino Brasileiro, Novissimo

Edgar, Masako Hirano, LYZZA, Carlos Minozzi, and Alexandre Pina. *WORLDBUILDING* exhibits *THIRD WORLD: THE BOTTOM DIMENSION* (2022), evolving elements of this work: a disorienting, multilevel, metaverse-inspired game world spawned from lived experiences of immobility, inequality, unregulated environmental exploitation, and resource mismanagement within Black-Indigenous Latin America that instead aims to install a different mode of navigation and consciousness in the player untethered from the reverberating directives of colonialism. Generally embracing games as advanced technological mediums for communication and connection (with inspirations such as the 1990s cult anime *Serial Experiments Lain*), Massan asks how gaming might disturb rather than reproduce power relations, sensitively exploring their potential to subvert colonialist stratifications and structures, and help us shift our relationship and attention to the environment around us. What does it mean to outgrow a character and to shift into another way of being? Treating time and existence themselves as finite and transient, *THIRD WORLD* ushers a more expansive and connected wayfinding than the problematic “central protagonist” positionality, and empowers Black and Indigenous peoples by resurfacing knowledge made distant.

ian cheng

Ian Chengs (geb. 1984 in Los Angeles; lebt und arbeitet in New York City) *BOB (Bag of Beliefs)* (2018–2019), ein feuerrotes, kaktusähnliches Ding mit Hydrakopf, weist viele Charakteristika einer lebenden Kreatur auf. BOB frisst – es verschlingt Opfergaben wie Früchte oder Kakteen, die ihm von Besucher*innen in personalisierten Schreinen dargeboten werden. BOB reagiert auf äußere Impulse – es prallt auf Objekte, lässt Frustration erkennen oder langweilt sich. BOB stirbt – tatsächlich existieren viele BOBs, und so sind wir ebenso flüchtige Erscheinungen in ihrer Existenz wie sie in der unseren. BOB lernt auch – wir können beeinflussen, wie es kalkuliert, ob es schlafen, umherstreifen oder die Flucht antreten soll. Ja, BOB ist eine Software, eine in Echtzeit simulierte Lebensform, in einem Ausstellungsraum wie ein Zootier des 21. Jahrhunderts zur Schau gestellt – unseren Schikanen ausgesetzt, desinteressiert an unserer Liebe.

Kann eine Software Geschichten erzählen? Kann ein Computerprogramm so automatisiert werden, dass das Ende offen bleibt und sich für die menschlichen Beobachter*innen dennoch ein narrativer Sinn ergibt? Ausgehend von Chengs Erfahrungen in einer Firma für visuelle Effekte beschäftigen sich seine frühen Arbeiten mit Glitches [Pannen oder Störungen] und Schmetterlingseffekten, wie sie in digitaler Animationssoftware auftreten können. In *BBRRAATTSS* (2012) tragen Bugs Bunny und Elmer Fudd ihre Slapstick-Blutfehde aus: Ihre Skelette schlackern ineinander verhakt, ihre Gliedmaßen dehnen sich aus, sie überleben Explosionen in einem Cartoon-Filmstreifen der nächsten Generation. Spätere Arbeiten setzen digitale Figuren in Bewegung: *Entropy Wrangler* (2013) zeigt ein Sammelsurium aus Spielzeugsoldaten, Krokodilen, Utensilien, Badenden, Planeten und Waffen, allesamt planlos durcheinander gewürfelt und ihren ursprünglichen Bestimmungen entsprechend (inter)agierend. Es gibt durchaus Regeln in der Simulation – manche sind unabänderlich, wie die Gesetze der Physik, andere können sich mit der Zeit ändern, wie unsere Überzeugungen oder Wünsche. Chengs Trilogie *Emissaries* (2015–2017) erfindet einen Mythos über künstliche Intelligenz, in dem digitale Avatare ein Bewusstsein erlangen und die Menschheit verdrängen. Alsbald stellt sich jedoch Erschöpfung ein, und sie setzen ihrer Existenz ein Ende.

BOBs Physiognomie ähnelt sich gabelnden Nervensträngen oder einem elegant dahingleitenden Parasiten. In seiner Arbeit *Life After BOB* (2021) kehrt Cheng wiederum zur Idee des Wordbuildings mit offenem Ende zurück: demselben Ansatz, den er bereits in den *Emissary*-Arbeiten verfolgte, diesmal jedoch um die in *BOB* gewonnenen Einsichten bereichert. Chengs Konzept besteht hier aus einer Reihe kurzer, mithilfe einer Videospiel-Engine in Echtzeit erzeugter Filme, in denen die Entscheidungen der Figuren vom Input der Nutzer*innen abhängen. Im immer größer werdenden narrativen Universum von *Life After BOB* leiten die BOBs die Nutzer*innen dazu an, das eigene Leben zu optimieren – etwa was sie erforschen oder wen sie heiraten sollen – und informieren sie, sobald sie ihr volles Potenzial erreicht haben. Die Serie hat die Gabe der Vorausschau: Während BOB immer mehr Merkmale des echten Lebens dazu gewinnt, macht es uns offenbar nichts aus, immer mehr unserer Funktionen an BOB auszusourcen.

BOB (Bag of Beliefs) (2018–2019) by Ian Cheng (b. 1984 in Los Angeles; lives and works in New York City), a fire-red, hydra-headed, cactus-like thing, has many of the hallmarks of a living creature. BOB eats—it consumes gifts of fruit and cactuses from visitors, deposited into personalized shrines. BOB reacts to stimuli—it bumps into objects, gets frustrated, gets bored. BOB dies—there are many BOBs, and we pass through their existences just as briefly as they flicker through ours. And BOB learns—we may make an impact on the way it calculates whether to sleep, explore, or flee. Yes, BOB is a piece of software, a real-time simulated lifeform, displayed in a gallery like a twenty-first-century zoo animal—subject to our harassment, indifferent to our love.

Can software tell a story? Can a computer program be automated in an open-ended way that nonetheless makes narrative sense to human observers? Cheng has spent the last decade exploring this tangled territory. Drawing on his experience with a visual effects firm, his early work pushed on the glitches and butterfly effects of digital animation software. In *BBRRAATTSS* (2012), Bugs Bunny and Elmer

Fudd take their slapstick blood feud into the mainframe: their skeletons flap into one another, their limbs distend, they survive explosions in a next-gen cartoon filmstrip. Subsequent works set digital characters in motion, then step back—*Entropy Wrangler* (2013) features a jagged polygonal toy pile of soldiers, alligators, utensils, bathers, planets, and weapons, all clattered together, interacting based on their given settings. In the simulation, there are rules—some are inviolable, like physics; others, like beliefs or desires, change over time. Cheng's *Emissaries* trilogy (2015–2017) imagines an AI (artificial intelligence) mythology, in which digital avatars gain consciousness, supersede humanity, then grow weary and commit suicide.

BOB's physiognomy resembles a globule of forking paths as much as it does a floating parasite. Cheng's next step—aptly titled *Life After BOB* (2021)—returns to the idea of open-ended worlding explored in the *Emissary* works, with the insights gathered from BOB. Cheng imagines a series of short films, generated in real time using a video game engine, in which user input might influence the characters' choices. The BOBs in the expanding narrative universe of *Life After BOB* direct their in-world users to optimize their lives—what to study, who to marry—and tell them when they've reached their full potential. The series itself is prescient: as BOB gains more and more of the qualities of true life, we seem happy to outsource more and more of those functions to BOB.



Ian Cheng, *BOB (Bag of Beliefs)*, 2018–2019, künstliche Lebensform/artificial lifeform, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound, Dimensionen variabel/dimensions variable

rebecca allen

In Rebecca Allens (geb. 1953 in Michigan; lebt und arbeitet in Los Angeles) *The Bush Soul #3* (1999) wird das Publikum in eine virtuelle Umgebung versetzt, die eine von autonomen Charakteren bewohnte Lebenswelt simuliert. Die Betrachter*innen kontrollieren ihren Avatar, eine abstrakte und gespenstische, aus Partikeln gebildete Kugel, mithilfe eines Joysticks, der sie durch die virtuelle Welt navigieren und mit den dort lebenden Kreaturen interagieren lässt. Die Arbeit fragt, welche Funktion der Mensch in einer simulierten Natur einnehmen kann, und nimmt dabei insbesondere das Sozialverhalten in den Blick: Unsere Begegnungen mit unterschiedlichen Entitäten können zu ganz verschiedenen Formen des Austausches führen. Als kodierte, künstliche Lebensformen sind die computergenerierten Kreaturen fähig, gegenüber jedem Objekt und jeder Präsenz in der Welt, einschließlich der Avatare der Nutzer*innen, eine Bandbreite an Gefühlen auszudrücken. Von diesen Gefühlen werden auch ihre Bewegungen und Reaktionen bestimmt: Eine Kreatur kann sich feindselig oder freundlich zeigen. Nutzer*innen können die Erfahrung machen, einen Charakter, der ihren Avatar absorbiert hat, temporär zu „bewohnen“, oder empfangen haptische Signale in Form von Vibrationen des Joysticks. *The Bush Soul #3* ist ein von vermeintlichem Leben erfülltes, scheinbar autonomes Kunstwerk, darüber hinaus aber auch eine ästhetische Untersuchung virtueller Identitäten in Bezug zu Konzepten der Verkörperung und Entkörperung. Das Projekt ist in den größeren Kontext des Gamings einzuordnen, allerdings ist die Arbeit nicht zielorientiert, sondern ausschließlich auf die Erkundung der virtuellen Welt und der Entitäten ausgerichtet.

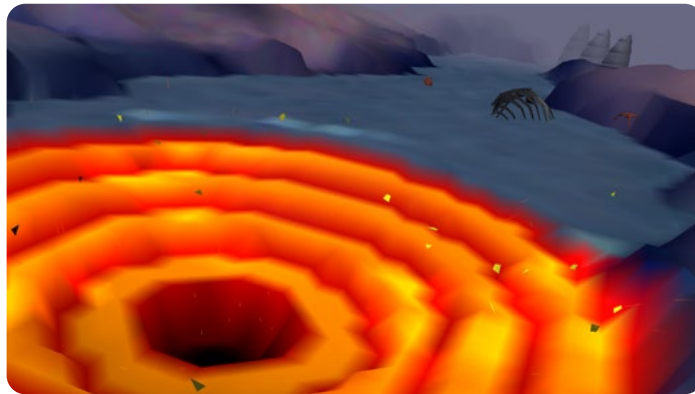
The Bush Soul #3 gehört zu einer Reihe von Kunstwerken, die Allen mithilfe von *Emergence* produzierte, einem von ihr gemeinsam mit einem Team entwickelten Softwaresystem. Dieses basiert auf einer Skriptsprache, die es erlaubt, die Persönlichkeiten künstlicher Lebensformen

auszugestalten, und gilt als wegweisendes, innovatives Tool für die Entwicklung digitaler Kunst. Die frühe 3-D-Grafik-Engine *Emergence*, ein System für künstliches Leben und künstliche Intelligenz, fungierte als Plattform und schuf einen Prototyp für eine neue Form der Kunstproduktion mittels Live-Simulationen. So antizipierte sie die Auseinandersetzung mit künstlicher Intelligenz als narrative Engine, eine Praxis, die heute in der digitalen Kunst viel verwendet wird.

Die simulierten Charaktere und Umgebungen sind an der Grenze zwischen malerischer Abstraktion und einem animierten Naturalismus zu verorten: Wir nehmen sie an der Schwelle zwischen Darstellung und Lebendigkeit wahr. Der Soundtrack von Mark Mothersbaugh erhöht die Spannung zwischen Bekanntem und Unerwartetem und fügt den Bildern eine höchst effektive atmosphärische Ebene hinzu. Die Videoinstallation ist von dem Glauben mancher westafrikanischer Kulturen inspiriert, demzufolge ein Mensch mehrere Seelen besitzt, unter anderem eine „bush soul“ [„Buschseele“], die in wilden Tieren lebt. Allen setzt dies wirkungsvoll als narrative Strategie für die Erzählung ein, um die Übertragung von Handlungsmacht und die Identifikation mit computergenerierten Charakteren mit autonomen Verhaltensweisen zu erforschen. Dabei lotet sie nicht nur das Wesen und die Natur der generativen digitalen Kunst aus, sondern auch die der Darstellung als solcher.

The Bush Soul #3 (1999) by Rebecca Allen (b. 1953 in Michigan; lives and works in Los Angeles) implicates the viewer into a virtual environment that simulates a living system inhabited by autonomous characters. The audience controls their avatar—an abstract and ghostly sphere of particles—with a joystick, navigating a virtual world and interacting with the creatures living in the environment in ever-changing encounters. The project explores the role of human presence in a simulated nature and focuses on social behaviors: encounters with different entities can lead to very different exchanges. As coded, artificial life forms, the computer-generated creatures can express a range of feelings toward any object and presence in the world, including the user's avatar. Movements and reactions of the characters are driven by these feelings: a creature may be hostile or friendly, the user may be able to temporarily “inhabit” a character that absorbs their avatar or receive feedback through vibrations of the joystick. *The Bush Soul #3* is a seemingly living and autonomous artwork and an aesthetic exploration of virtual identity in its relation to concepts of embodiment and disembodiment. Visually and aesthetically, the project is embedded in the larger context of computer games, which are now based on increasingly sophisticated artificial intelligence. However, *Bush Soul* is not in any way goal-driven, but entirely focused on exploration of its virtual world and the entities populating it.

The Bush Soul #3 is part of a series of artworks that Rebecca Allen created within the software system *Emergence*, which she developed together with a team. *Emergence* relies on a scripting language that allows to shape personalities of artificial life forms and has been pioneering and groundbreaking within the field of digital art. As an early 3D graphics engine and artificial life and intelligence system, *Emergence* created a platform and prototype for the creation of a new kind of art through live simulation. It anticipated the exploration of artificial intelligence



Rebecca Allen, *The Bush Soul #3*, 1999, interaktive Software-Installation/interactive software installation, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound

as a narrative engine that has become a widely used practice in today's digital art.

Aesthetically, *The Bush Soul #3* is characterized by a unique visual language that situates its simulated characters and environments between painterly abstraction and animated naturalism, balancing it on the threshold between representation and liveness. The accompanying soundtrack by Mark Mothersbaugh both underscores the tensions between the scored and the unexpected and adds a strong atmospheric layer to the visuals. *The Bush Soul #3* is inspired by the belief of some West African cultures that a person has multiple souls, among them a “bush soul” dwelling within wild animals. Allen effectively uses this premise as a narrative conceit for exploring the transference of agency and identification into computer-generated characters with autonomous behaviors, probing the essence and “nature” of generative digital art and representation itself.

Keiken

Seit acht Jahren erforscht Keiken (gegründet 2015 in Falmouth, Vereinigtes Königreich; Künstlerinnen leben und arbeiten zwischen London und Berlin) die Bedeutung von digitalen Erfahrungen. Mithilfe von Worldbuilding untersucht das Kollektiv unser Verständnis von Realität. In interaktiven Filmen, multidimensionalen Spielen, unter Anwendung von Augmented-Reality-Filtern und einer Vielzahl anderer computergenerierter Erfindungen fragt Keiken, wie wir das Metaversum bewohnen können – sei es durch radikalere Spielumgebungen oder indem wir unser Augenmerk verstärkt auf die ätherischen Manifestationen des Selbst und des*der anderen richten.

Die in der Ausstellung gezeigten Arbeiten *The Life Game* (2021) und *Bet(a) Bodies* (2021–2022) sind Bestandteile der interaktiven Installation *PLAYER OF COSMIC REALMS* (2022). *The Life Game* ist aus drei separaten Game-and-Watch-Folgen zusammengesetzt. In ihnen begleiten die Spielenden die Hauptfigur ME und ihren digitalen Zwilling MI auf einer Entdeckungsreise durch ein grenzenloses Metaversum. Hier wird Keikens multidimensionale Strategie des Game-designs und der Videospieleerfahrung sichtbar. In seiner holistischen Praxis entwickelt das Kollektiv Szenarien, die neben dem Spielen ein intimes Erleben des Werkes ermöglichen und die Spieler*innen subtil in die Narrative einbinden. Durch die Integration von Beleuchtung, benutzer*innendefinierten Sitzgelegenheiten, Requisiten und einer Reihe von Vorrichtungen, die die Arbeit kontrollier- und erlebbar machen, werden die Körper der Spielenden künstlich erweitert. Darüber hinaus haben sie Zugriff auf diverse Geräte, die es ihnen erlauben, in Gestalt von Avataren zu performen. Ein exemplarisches Beispiel dieser Technik ist *Bet(a) Bodies*: Haptische Silikon-Gebärmütter fungieren hier als Prothesen, um die Körper der Besucher*innen direkt mit der Arbeit zu verbinden. Durch die taktile Empfindung – das Spüren von Vibrationen im Inneren der künstlichen Gebärmutter – entsteht ein Gefühl der Intimität. Die haptische Gebärmutter etabliert die Verbindung des Menschen zur digitalen Welt neu. Sie fungiert

als Stellvertreterin für die Wahrnehmung unserer selbst in diesen ineinander verschmelzenden digitalen und physisch-realen Welten, die wir womöglich noch nicht bis ins Letzte verstanden haben.

Die Avatare in *The Life Game* handeln wohl überlegt. Die Momente der Live-Interaktion sind dabei entscheidend, um die Beziehung der Hauptfigur zu ihrem digitalen Selbst und ihre Abhängigkeit von Projektionsflächen zu begreifen. Die animistische Natur dieser Abhängigkeit wird im Laufe der Live-Erfahrung deutlich: Zu Beginn ist das Verwirrspiel um ME und MI bewusst inszeniert und trägt zum Verständnis bei, wie ihre eigene Abhängigkeit von skeuomorphen Interfaces mit der ihres digitalen Gegenübers zusammenhängt. Auf diese Weise ist die Selbstdarstellung in der digitalen Welt, dem Metaversum, lebendig und beseelt.

Für Keiken ist das Metaversum ein Prozess, in dem es um Entkörperung und Neuverkörperung geht: ein inneres Bewusstsein, transzendiert in einem spirituellen Akt, der formbar und offen ist, um Anderssein und Transformation zu akzeptieren.

In eight years of collaborating, Keiken (founded in 2015 in Falmouth, United Kingdom; artists live and work between London and Berlin) has explored what experience means in the digital realm through a practice that involves worldbuilding as a way to question what reality is. Through interactive films, multidimensional games, augmented reality filters, and various other computer generated creations, Keiken asks how we might inhabit the metaverse through more radical gaming environments and by focusing on ethereal manifestations of the self and the other.

The works shown in the exhibition, *The Life Game* (2021) and *Bet(a) Bodies* (2021–2022), are part of the interactive installation *PLAYER OF COSMIC REALMS* (2022). *The Life Game* is formed of three separate game-and-watch episodes that follow the protagonist ME and their digital twin MI on a journey of discovery through a borderless metaverse and encompasses Keiken's multidimensional technique of game design and game experience. Keiken has adopted a holistic practice of building scenarios and experiences to encourage play and intimacy with its work and to subtly transport players into the narrative. By including lighting, custom seating, props, and devices used to control and experience the work, players' bodies can be extended through the use of various input devices that allow them to perform through avatars. This is most evident in *Bet(a) Bodies*,

where haptic, silicone wombs are prostheses used to connect the visitor's body directly to the work—feeling the soundwaves vibrate from inside the artificial womb forms an intimacy that is often not afforded to experiencing sonic work publicly. The haptic womb reestablishes the human-to-digital connection and acts as a replacement for a perception of ourselves within these blurred digital and physical worlds that we may not yet fully understand.

Thoughtful actions are implicit in the hybridity of human-centered interaction within the avatar-populated landscape in *The Life Game*: this subtle connection to the digital through live interactional moments be-

comes paramount to understanding the protagonist's relationship to their digital self, and their dependency on screens and other self-centered technologies. The animistic nature of their dependency becomes clear as the live experience unfolds: the blurring of ME and MI at the beginning is intentional and creates an opening for players to understand how their own reliance on skeuomorphic interfaces is shared with their digital counterparts. Self-representation in the digital world, their metaverse, in this way is alive and animated: players are bodiless but not entirely disembodied.

For Keiken, the metaverse is a process of disembodiment and reembodying: an internal consciousness transported in a spiritual act not tied to tangibility, but malleable and open to embracing otherness and transformation.



Keiken, *PLAYER OF COSMIC REALMS*, 2022, interaktive Installation/interactive installation, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound, Dimensionen variabel/dimensions variable
Bestehend aus/Consisting of:

Keiken, *The Life Game*, 2021, Mehrkanal-Videospiel/multiscreen game, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound

Keiken, *Bet(a) Bodies*, 2021–2022, tragbare haptische Gebärmutter/wearable haptic womb, digitale Audiodatei/digital audio, 9'12", Ton/sound, Silikon/silicone, LED-Licht/LED light, Minicomputer/mini computer, Haptik/haptics, AMP/amp

LaTurbo Avedon

LaTurbo Avedon (geb. 1988 im Internet) ist ein junger, blonder, nicht-binärer Avatar, der seit 2008 ein Leben auf verschiedenen Social-Media-Plattformen und in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games [Massen-Mehrspieler*innen-Online-Rollenspielen] führt. Darüber hinaus ist er*sie auch Künstler*in und erschafft Kunst in den virtuellen Welten, die viele von uns inzwischen als Realitäten erleben. Das Video *Permanent Sunset* (2020–fortlaufend), einem Genre der Digitalkunst zugehörig, das als *Machinima* (machine cinema) bekannt ist, zeigt Aufnahmen, in denen Avedon in Videospiele wie *Star Citizen* oder *Counter-Strike* zu sehen ist, den Blick auf die untergehende Sonne gerichtet. Während der normalen Spielzeit stellen solche stillen Momente – begleitet von sanften Melodien, Lauten aus der Natur oder gedämpften Stadtgeräuschen – nur kurze Intermezzis zwischen den Actionszenen dar. Avedons Arbeit zwingt uns jedoch, das Tempo zu drosseln und die Szenerien als eigenständige Erlebnisse zu würdigen: Die Zeit dehnt sich, während ein Übergangsstadium zum permanenten Zustand wird.

Mit der Darstellung von Künstler*innenpersönlichkeiten, die in die Betrachtung der Natur versunkenen sind, ruft die Arbeit uns nicht nur die Videokunst der 1970er-Jahre in Erinnerung (für die Künstler*innen in der Abgeschiedenheit des eigenen Ateliers allein für die Kamera performten), sondern lässt auch an die Malerei der deutschen Romantik und den Begriff des Erhabenen denken. Im Falle von *Permanent Sunset* ist der*die schöpferisch Tätige zwar ein Avatar und die Umgebung digital, doch ist die flüchtige Schönheit der Abenddämmerung in Pixeln genauso beeindruckend wie in Ölfarbe. Dies legt den Gedanken nahe, dass digitales Worldbuilding eine Art zeitgenössische (Landschafts-) Malerei sein kann oder sogar, dass Kunst seit jeher virtuell gewesen ist. Das Video fordert die Betrachter*innen vor allem dazu auf, sich mit der immensen Macht digitaler Werkzeuge zu befassen. Seit den 1960er-Jahren verwenden Wissenschaftler*innen den Begriff des „technologisch Erhabenen“, um den offenbar ansteckenden Enthusiasmus zu beschreiben, mit dem unweigerlich jede technologische Innovation begrüßt wird. Allerdings vernebelt ein solcher Enthusiasmus unseren Blick für die Grenzen jener Innovationen und die gesellschaftlichen, ökonomischen und politischen Zusammenhänge, denen sie entspringen. So wie sich die Romantik des 19. Jahrhunderts mit ihrer eigenen Zeit – einer Ära des rasanten Wandels – auseinandersetzte, lädt uns Avedons Werk ein, den Blick auf die – physischen und metaphorischen – Horizonte unseres immer mehr von globalen Großkonzernen beherrschten Metaversums zu richten und uns zu fragen, was jenseits davon liegen mag.

LaTurbo Avedon (b. 1988 on the internet) is a young, blonde, non-binary avatar who since 2008 has lived on various social media platforms and massively multiplayer online role-playing games. They are also an artist who creates art within the virtual worlds that many now experience as reality. Their ongoing video *Permanent Sunset* (2020–ongoing), which belongs to a genre of digital art known as machinima (machine cinema), comprises recordings of Avedon gazing toward the setting sun in games such as *Star Citizen* and *Counter-Strike*. During normal game play, such calm moments—accompanied by gentle melodies, nature sounds, or muffled city noises—are merely brief interludes between action scenes. Avedon’s work forces us to slow down and appreciate these settings as experiences in their own right; time dilates as a transitional state transforms into a permanent one.

With its depiction of the artist contemplating nature, *Permanent Sunset* recalls not only the history of 1970s video art (in which artists performed for the camera alone in their studios), but also German Romantic painting and theories of the sublime. While the artist is now an avatar and the environment is digital, the evanescent beauty of crepuscular skies is as powerful in pixels as in paint. This suggests that digital worldbuilding can be a type of contemporary landscape “painting”—and perhaps even that art has always been “virtual.”

Most urgently, the video asks us to consider the awesome power of digital tools. Since the 1960s scholars have used the term “technological sublime” to name the intoxicating fervor that accompanies new technologies, clouding our view of their limitations and the social, economic, and political contexts from which they emerge. Just as nineteenth-century Romanticism grappled with its own era of rapid changes, Avedon’s work invites us to gaze toward the literal and metaphorical horizons of our increasingly corporate metaverse and wonder what lies beyond.



LaTurbo Avedon, *Permanent Sunset*, 2020–fortlaufend/ongoing, Video/video, 6'13", Farbe/color, Ton/sound

cao fei

Die Werke der chinesischen Künstlerin Cao Fei (geb. 1978 in Guangzhou, China; lebt und arbeitet in Peking) erzählen eingehend von der gesellschaftlichen und urbanen Situation des modernen China, die von massiven Veränderungen geprägt ist. Die Künstlerin verschränkt in ihren Arbeiten reale Bezüge und fiktive Erzählung miteinander zu einer immersiven Bildsprache. Dafür nutzt sie neueste digitale Technologien, die sie mit großer Virtuosität und technischer Perfektion zum Einsatz bringt. Ihre Werke spiegeln ihre persönlichen Interessen, Beobachtungen und Erfahrungen wider und weisen teilweise konkrete autobiografische Bezüge auf.

Cao wurde 1978 in Guangzhou geboren. In der Staatlichen Kunstakademie Guangzhou lernte sie die Grundlagen der Malerei kennen, ihr Studium schloss sie 2001 ab. Schon während des Studiums öffnete sie sich anderen Medien. Unter Einfluss der US-amerikanischen und japanischen Jugend- und Popkultur erprobte sie Performances, es entstanden erste Videoarbeiten. 2004 feierte Cao mit ihrem kurzen Film *Cosplayers* (2004) den ersten Erfolg als Solokünstlerin. Seit 2005 nimmt sie an internationalen Ausstellungen und Biennalen teil.

i.Mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei) (2007) ist die Erste in einer Reihe von Arbeiten, die Cao auf der virtuellen Plattform *Second Life (SL)* realisierte. Als Avatar China Tracy erkundete sie die virtuelle Welt. Was Cao dort sah und erlebte, dokumentierte sie mithilfe einer spezifischen Computerspiel-Technik. Aus dem mehrstündigen Material schnitt sie anschließend den 28-minütigen Film. *i.Mirror* wurde auf der 52. Biennale di Venezia 2007 zum ersten Mal gezeigt.

Wie viele andere Arbeiten beruht auch *i.Mirror* auf persönlichen Erfahrungen der Künstlerin. In der Doppelrolle von Regisseurin und Hauptdarstellerin knüpfte China Tracy soziale Kontakte zu anderen Avataren und führte sogar eine virtuelle Beziehung mit einem Mann namens Hug Yue, der sich als sechzigjähriger Amerikaner entpuppte.

Vor allem interessierte Cao sich für die gesellschaftlichen Veränderungen, die mit der damals ganz neuen virtuellen Welt von *SL* einhergingen: Fließende Identitäten und die Flucht ins Imaginäre werden zu bedeutenden Themen. Dabei verwischen die Grenzen zwischen Dokumentation und Fiktion, sowie zwischen realem und virtuellem Raum.

Einst sehr populär und von Millionen Avataren bewohnt, spielt *SL* heute als Kommunikationsmittel nur noch eine marginale Rolle. Cao, die sich der virtuellen Plattform zwischen 2007 und 2011 widmete und dort die Stadt RMB City entwickelte, ist Chronistin einer ehemals neuen und aufregenden Welt, die langsam wieder in Vergessenheit gerät.

The oeuvre of Chinese artist Cao Fei (b. 1978 in Guangzhou, China; lives and works in Beijing) meticulously narrates the social and urban circumstances in modern China that are epitomized by massive change. In her works, the artist interweaves factual references and fictional narratives to create an immersive visual language. Cao employs the latest digital technologies with great virtuosity and technical perfection to create said immersion. Her works reflect her personal interests, observations, and experiences, sometimes making specific autobiographical references.

Born in Guangzhou in 1978, Cao learned the fundamentals of painting at the Guangzhou Academy of Fine Arts, graduating in 2001, where she had already become interested in using other media. Influenced by American and Japanese youth and pop culture, she experimented with performance-based works and created her first video works. In 2004 Cao was able to celebrate her first success as a solo artist with her short film *Cosplayers* (2004). Since 2005 she has been participating in international exhibitions and biennials.

i.Mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei) (2007) is the first in a series of works Cao created on the virtual platform *Second Life (SL)*, exploring the virtual world as the avatar China Tracy. What Cao observed and experienced was documented using technology specific to computer gaming. She subsequently edited a twenty-eight-minute film from material spanning several hours. *i.Mirror* was shown for the first time at the 52nd Venice Biennale in 2007.

Like many of her other works, *i.Mirror* is based on the artist's personal experiences. In the dual role of director and leading actress, China Tracy not only socialized with other avatars but even engaged in a virtual relationship with a man named Hug Yue, who later turned out to be a sixty-year-old American man.

Cao was especially interested in the social changes accompanying the then completely new virtual world of *SL*; identities in flux and the flight into the imaginary became key subjects.

The boundaries between documentary and fiction as well as those between real and virtual space became blurred.

Once very popular and inhabited by millions of avatars, *SL* only plays a marginal role today as a communication tool. Cao, who dedicated herself to the virtual platform between 2007 and 2011, developing RMB City there, chronicles a once novel and exciting world that is slowly being forgotten.



Cao Fei, *i.Mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei)*, 2007, Video/video, 28', Farbe/color, Ton/sound

jacolby satterwhite

Jacolby Satterwhite's (geb. 1986 in Columbia, South Carolina; lebt und arbeitet in Brooklyn, New York City) afrofuturistisches Worldbuilding macht es ihm möglich, Vorstellungen von Räumen zu entwickeln, die er nach Belieben frei durchstreifen, transformieren und in ihrer Multidimensionalität erforschen kann – ohne Einschränkungen, die ihm als Schwarze Person so häufig auferlegt werden. Will man die Architekturen seiner Welten verstehen, gilt es, sich ihrer Ursprünge bewusst zu werden. Seine Mutter Patricia Satterwhite spielt in seinem Werk eine fundamentale Rolle und ist von wiederkehrender Präsenz. Sie ist Muse wie Vorbild und soll uns daran erinnern, dass wir von all jenen geprägt sind, die uns zu hassen und zu lieben lehrten. Wenn du zweifelst, so folge der Stimme deiner Mutter.

We Are in Hell When We Hurt Each Other (2020) ist ein 24-minütiges virtuelles Konzert in der Natur. Der Soundtrack entstand gemeinsam mit dem Produzenten Nick Weiss. Satterwhite stellt in seiner visuellen Utopie einen Bezug zu Tizian her, wobei er die tradierte Art und Weise, den Schwarzen Körper zu betrachten, transformiert. Tizian war einer der Renaissance-Künstler, der maßgeblich verantwortlich für die hypersexualisierte Darstellung Schwarzer Frauen war – in einer Zeit, die mit dem Beginn des transatlantischen Handels mit Sklaven aus Afrika zusammenfiel. Patricia Satterwhite's Stimme ist a cappella zu hören, sie verwandelt den Track, der dem Acid House zugeordnet werden kann, in eine Form der Audio-oesie. Ihre Stimme erlangt eine nahezu göttliche Präsenz, wenn sie in lyrischen Rhythmen singt: „We are in hell when we fail to exist“ [„Wir sind in der Hölle, wenn wir in unserer Existenz scheitern“]. Im Echo hallt der reale Klang unserer eigenen Mütter nach: Ihre Stimmen sind die ersten, die wir im Leben erkennen, sie leben in unseren Seelen für alle Zeiten fort, und wir hören nie auf, unterbewusst ihnen zu folgen. Die Schwarze Mutter steht hier für die Schwarze Madonna, die nur

allzu häufig aus der Geschichte getilgt wurde. Das Video stellt sich der Auslöschung ihrer Existenz entgegen und erschafft einen imaginären utopischen Raum, der den beharrlichen Kampf der Schwarzen Frauen um ihr eigenes Überleben feiert. In dieser alternativen Utopie sehen sie sich gewürdigt – als die Gründer*innenfiguren, die sie in unserer zeitgenössischen globalen kolonialen Realität tatsächlich sind. Die femininen Schwarzen Körper, die wir erblicken, wurden aus den Schatten, aus den Randbereichen unserer Geschichten und unserer Erinnerungen geholt, in die sie oftmals verbannt wurden. Der Schwarze Körper in Bewegung ist ins Zentrum gerückt, und zwar nicht erotisiert, sondern vielmehr ritualisiert, in sakraler Gestalt. Seine Verrenkungen repräsentieren eine Flexibilität, die diesen Körpern angesichts der nahezu erdrückenden gesellschaftlichen Normen, die vorherrschen, wenn es um ethnische Ursprünge, Gender und Sexualität geht, abgerungen wird: Sie leisten diesen Zwängen vehement Widerstand.

Jacolby Satterwhite's (b. 1986 in Columbia, South Carolina; lives and works in Brooklyn, New York City) Afro-futuristic worldbuilding allows him to imagine spaces where he is free to roam, transform, and explore the multidimensionality often restricted when living within Black flesh. In order to understand the architecture of his worlds, one must mind the memories that shaped his origins. The recurring presence of his mother and muse, Patricia Satterwhite, in the work serves as a blueprint and guide, suggesting that we are each the sum of those who taught us how to hate and how to love. When in doubt, follow the voice of the mother.

We Are in Hell When We Hurt Each Other (2020) is a twenty-four-minute virtual pastoral concert space that is set to the sounds of a collaborative production with producer Nick Weiss. Satterwhite's visual utopia references Titian and transforms the inherited way of witnessing the Black body. Titian was one of the originators of imagery that hypersexualized the Black woman during the Renaissance, a period that coincided with the commencement of the African slave trade. Patricia Satterwhite's voice can be heard a capella transforming the acid-house-style track into a form of audio poetics. Her voice appears with a God-like presence when her lyrical cadence sings out, “We are in hell when we fail to exist.” The echo effect speaks to the reality the sound of our mothers, the first voice we ever know,

living inside the soul for an eternity, ringing out in repetition in the subconscious. The Black mother is the Madonna often erased in history. The video subverts the erasure of Black woman's existence and creates an imagined utopic space that celebrates their insistence on survival and creates an alternative utopia where they thrive as the foundation figures that they are in our contemporary global colonial reality. The Black femme figures featured are taken from the marginal shadows where they are often confined, centralizing the Black body in motion not as



Jacolby Satterwhite, *We Are in Hell When We Hurt Each Other*, 2020, HD-Video und Virtual-Reality-Installation/
HD video and virtual reality installation, 24'22", Farbe/color, Ton/sound

erotic, but as ritualistic and divine. The contortions represent flexibility and resistance to being broken by the impossibilities of societal norms around race, gender, and sexuality.

Lawrence Lek

Die auf einer tropischen Insel gelegene *Nepenthe Zone* (2022) ist eine in architektonischer und psychologischer Hinsicht reflexive Welt. Der mentale Raum der Spielenden spiegelt sich in den Hochglanzwänden des Gebäudes, die auf die vorangegangenen Installationen des Projekts auf der Ljubljana Biennale und im Goldsmiths CCA in London basieren. *Nepenthe Zone*, hier als Open-World-Spiel präsentiert, gibt den Spieler*innen keinen zeitlichen Rahmen vor. Diese fließende und reflexive Inselumgebung wird auch in den virtuellen Welten von Lawrence Leks (geb. 1982 in Frankfurt am Main; lebt und arbeitet in London) *2065* (2018) und *Geomancer* (2017) simuliert: Spekulative Fiktion dient hier, in einer Welt der posthumanen Intelligenz, als Methode, um die Bedingungen der Gegenwart zu hinterfragen. Leks künstlerische Praxis, die Konstruktion möglicher Zukunftsszenarien, umfasst Spielfilme, Videospiele, ortsspezifische Simulationen, Web3-Projekte, Virtual Reality und Musik.

Nepenthe Zone führt uns die Flüchtigkeit unseres Erinnerungsvermögens in naher Zukunft vor: Aufmerksamkeitsverlust als Folge eines Wirtschaftssystems, für das die menschliche Aufmerksamkeit Ressource und rares Handelsgut ist. Soundtrack sowie die Ästhetik der virtuellen Welt sind an die Wellnesskultur angelehnt. Dabei ließ er sich vom „doorway effect“ [Türöffner-Effekt] inspirieren, einem Phänomen, das auftritt, wenn wir in dem Moment, in dem wir durch eine Tür treten, vergessen, warum wir den Raum betreten wollten. Dieser Effekt stellt sich ein, wenn wir zwischen verschiedenen Absichten oder Aktionen hin- und herspringen während sich unsere physischen und mentalen Umstände verändern.

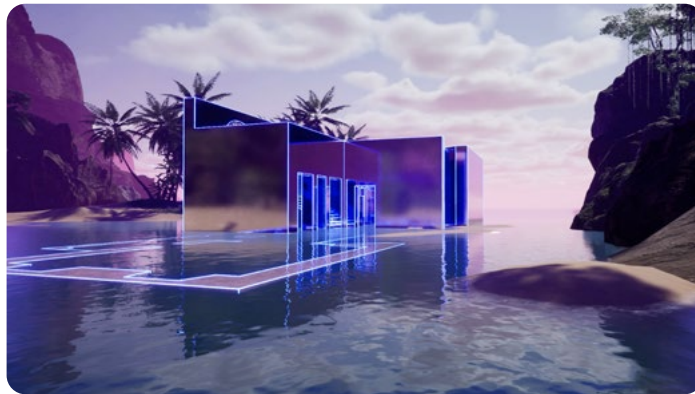
Unsere Erinnerungen haben in Alltagsobjekten und technologischen Geräten eine objektivierte Form gefunden. Der Abbau der Gedächtnisleistung ist für uns alle Realität, da wir uns auf künstliche Erinnerungshilfen verlassen. Derartige Gedächtnisstützen sind wie ein Pharmakon: Therapeutikum und Gift zugleich. Leks Werktitel geht auf eine fiktive Medizin aus der griechischen Mythologie, die Kummer kurieren soll, zurück: eine Droge des Vergessens. *Nepenthe Zone* ist kein Ort des Erinnerns, sondern fragt die Spieler*innen: „You came here to forget. Don't you remember?“ [„Ihr kamt hier her, um zu vergessen. Erkennt ihr euch nicht?“] Beim Streifzug durch die Soundscapes [Klanglandschaften] ist das Erinnerungsvermögen der Spielenden temporär außer Kraft gesetzt, sodass er*sie – für den Moment – alle Sorgen dieser Welt vergisst.

Located on a tropical island, *Nepenthe Zone* (2022) is an architecturally and psychologically reflective environment. The player's mental space is mirrored through the glossy walls of the buildings, which are based upon the project's previous installations at the Ljubljana Biennale and at Goldsmiths CCA in London. Presented here as an open-world game, *Nepenthe Zone* gives the player autonomy to escape any prescribed temporal framework. This fluid and reflective island setting is also simulated in the virtual world of *2065* (2018) and *Geomancer* (2017) by Lawrence Lek (b. 1982 in Frankfurt am Main; lives and works in London), in which speculative fiction is employed as an invention in the realm of posthuman intelligence that questions the conditions of the present. Through the worldbuilding of possible futures, Lek's artistic explorations span feature films, video games, site-specific simulations, Web3 projects, virtual reality experiences, and music.

In *Nepenthe Zone*, Lek captures the ephemeral quality of our memory in the near future, since memory is conditioned by an economy that treats human attention as a resource and scarce commodity. Manifesting against the backdrop of wellness cultures and healing lifestyle, Lek scored the cyclical rhythms of the soundtrack and built the virtual world while inspired by the “doorway effect,” the psychological term for when somebody forgets the reason for entering a room upon passing through a doorway. This effect crops up when our attention shifts between the different levels of goals, plans, and actions while the physical and mental environments change, which in turn reflects the unreliability of our memories.

Memories as forms of knowledge are now objectified in everyday objects and apparatuses. The transformation and destruction of memory in contemporary consumerism is a reality for all of us who rely on artificial memory aids. Artificial memory is a *pharmakon*, a remedy that is also a poison, since dependence on

artificial memory makes the training of one's own memory less imperative. *Nepenthe Zone* takes its name from a fictional medicine for sorrow, a drug of forgetfulness from Greek mythology. *Nepenthe Zone* is not a memory palace, but a place that asks the player: “You came here to forget. Don't you remember?” Wandering through this virtual sonic zone of blue—the hue of mythology, sorrow, and eternity—the player's memory is suspended, and he or she can forget all the troubles in the world.



Lawrence Lek, *Nepenthe Zone*, 2022, Open-World-Videospiel/open-world video game, unbegrenzte Dauer/infinite duration, Farbe/color, Ton/sound; Video/video, 21', Farbe/color, Ton/sound

meriem bennani

Inmitten des atlantischen Ozeans liegt die Insel CAPS. Eine Bricolage aus informellen Siedlungen, Flüchtlingsunterkünften unter einer magnetischen Hochsicherheitskuppel. Dies ist der fiktive Schauplatz von Meriem Bennani (geb. 1988 in Rabat, Marokko; lebt und arbeitet in Brooklyn, New York City) *Party on the CAPS* (2018): Bewohnt von Immigrant*innen, die bei ihrem illegalen Transport mittels Teleportation über das Meer von Drohnen der US Army abgefangen wurden. Das Szenario ist eine Mischung aus Bruce Sterlings *Favela Chic* – eine Zukunftsvision, in der die Menschen umfassend digital vernetzt sind, während es jedoch an Ressourcen mangelt – und dem legendären *Black Atlantis* oder *Drexciya*, das von den Nachfahren versklavter Personen bevölkert wird, die während der Maafa ins Meer geworfen wurden oder über Bord sprangen. Wir begegnen marokkanischen Apotheker*innen, einem als Krokodil animierten Influencer und beobachten eine ausgelassene Geburtstagsparty für eine Achtzigjährige.

Das Leben auf der CAPS ist nicht leicht und erfordert das Hacken von Körpern und der Umgebung in *Jugaad*-Manier – ein kontinuierliches Innovieren, bei dem es nicht um Wachstum, sondern schlichtweg ums Überleben geht. Es handelt sich um eine Dystopie, die von Albernheiten und purem Vergnügen geprägt ist. Das Video lässt einen für Bennani charakteristischen Stil erkennen, der sich überganglos zwischen filmischen Genres hin und her bewegt und gefundenes Filmmaterial, Animationselemente und Tropen aus dem Bereich Science-Fiction einbindet – genussvoll die Linearität von Raum und Zeit mit Spezialeffekten außer Kraft setzend.

Nicht alle überleben das Quantenchaos, das sich infolge der unterbrochenen Teleportation einstellt. Diejenigen, die imstande sind, sich wieder zusammenzusetzen, leiden an Folgeerscheinungen wie dem Plastikgesicht-Syndrom oder dem Megaohr: äußerlichen Symptomen der Vertreibung sowie der Zersplitterung, der nicht vollständig vollzogenen Ganzwerdung, Erfahrungen, die Geflüchteten wie auch der Diaspora auf der ganzen Welt nicht unbekannt sind. Das CAPS ist ein Ort, an dem es nicht mehr selbstverständlich ist, im Besitz eines normal funktionierenden Körpers zu sein: ein Sinnbild für unsere Körper im Zeitalter des Spätkapitalismus, unter dem Einfluss einer globalen Pandemie, in Strukturen, in denen so mancher Körper zu einer Art Wegwerfartikel degradiert wird. Für diejenigen, die über die nötigen Mittel verfügen, besteht die Möglichkeit, in einen neuen Körper portiert zu werden, vielleicht sogar in eins der begehrten westlichen Exemplare. Wie es ein profitgieriger Schleuser anpreist: „I have gorgeous bodies in America ready for a second run. Still so steamy it will give you a facial“ [„Ich habe prachtvolle Körper in Amerika, bereit für eine zweite Runde. Noch so warm, dass ihr eine komplett neue Gesichtsbehandlung bekommt“].

In the middle of the Atlantic lies the island CAPS. A bricolage of refugee shantytowns under a magnetic, highly securitized dome, it is the fictional site of *Party on the CAPS* (2018) by Meriem Bennani (b. 1988 in Rabat, Morocco; lives and works in Brooklyn, New York City). Its denizens are immigrants whose illegal crossings were intercepted—teleportation has replaced air travel—by US trooper drones and their descendants. It is where Bruce Sterling’s future scenario of “Favela Chic,” where people are highly plugged in but resource poor, meets the legendary “Black Atlantis” or “Drexciya,” populated by the descendants of enslaved people who were thrown or jumped overboard during the Maafa. There are Moroccan pharmacists gossiping about mean Tunisians, an animated crocodile influencer, and a riotous green-on-green-on-green birthday party for an eighty-year-old who has recently been “rejuvenated.”

Life on the CAPS isn’t easy and requires a *jugaad*-like hacking of both bodies and environments—a constant innovating that is oriented not toward scaling but simply surviving. But if this is a dystopia, it’s one characterized by silliness, fun, and pure pleasure. The video features Bennani’s now characteristic style that moves seamlessly between filmic genres, splicing in found footage, animated elements, and sci-fi tropes, all bound together with delightfully yeehaw special effects that bend the fabric of space and time. The fluid editing contrasts sharply with the interminable stasis of the CAPS residents, trapped between one place and the next, between flesh and blood, and moreover dematerialized.

Not everyone survives the quantum mess that follows interception. Those who were able to reassemble themselves suffer aftereffects like Plastic Face Syndrome or Mega Ear—cosmetic symptoms of the displacement, dispersal, and incomplete reintegration that characterizes both refugee and diasporas the world over. The CAPS is a place where having a normatively func-

tioning body is no longer taken for granted. It represents our bodies under late capitalism and a deadly global pandemic that has brought into high-res the disposability of some bodies, some lives. Those who can afford it can be ported into a new body, maybe even a coveted Western one: as one mercenary grinder offers, “I have gorgeous bodies in America ready for a second run. Still so steamy it will give you a facial.”



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

sondra perry

Die US-amerikanische Künstlerin Sondra Perry (geb. 1986 in Perth Amboy, New Jersey; lebt und arbeitet in Newark, New Jersey) beschäftigt sich in ihren Videos, Performances und Installationen mit Schwarzer Weiblichkeit, Schwarzsein und dem afroamerikanischen Erbe. Ihr künstlerisches Werk ist somit stets mit ihrer eigenen Biografie verknüpft. Durch den Einsatz von digitalen Werkzeugen und Material wie Found Footage, computergenerierten Avataren und Animationen oder Blue-Screen-Technologien, hinterfragt Perry digitale Darstellungstechnologien sowie die Repräsentation Schwarzer Identitäten in Medien und Kunst.

Ausgangspunkt des Videos *IT'S IN THE GAME '17* (2017) ist die persönliche Geschichte des Zwillingbruders der Künstlerin: Sandy Perry spielte als Basketballspieler für die nationale Hochschulmeisterschaft der Georgia State University. Sein Konterfei sowie seine persönlichen Daten und Spielerstatistiken und die seiner Mannschaftskameraden wurden von der National Collegiate Athletic Association (NCAA) ohne deren Wissen und Zustimmung an den Videospielentwickler EA Sports verkauft. Letzterer verwendete digitale Avatare der Spieler in den NCAA-Videospielen aus den Jahren 2009 und 2010. Ursprünglich bestritt EA Sports jegliche Verbindung zwischen den realen Spielern und deren digitalen Verkörperungen. In einem Gerichtsverfahren machte die NCAA geltend, dass die Spieler aufgrund ihrer Stipendien keinen Anspruch auf eine Gewinnbeteiligung hätten, eine Entschädigungszahlung erhielten die Kläger nicht.

Die Betrachter*innen begleiten Sandy Perry, wie er sich durch das Spiel navigiert, seine Mannschaftskameraden und sich selbst unter den auswählbaren Spielfiguren eindeutig identifizieren kann, und wie er die jungen Männer, die Menschen hinter den Avataren, beschreibt. Diese wahre Begebenheit und die Narrative dahinter kombiniert die Künstlerin mit Aufnahmen afrikanischer Artefakte, die als geplünderte Objekte aus ehemaligen Kolonien als Grundsteine für die Sammlungen vieler renommierter Museen des Globalen Nordens dienen und wodurch Schwarze Kultur ohne Einverständnis oder finanzielle Entschädigung in andere Kontexte transferiert wurde. Dadurch zieht *IT'S IN THE GAME '17* eine Parallele zu den Schwarzen Körpern, deren Gestalt sowohl in der digitalen als auch in der materiellen Welt gestohlen und ausgebeutet wurden und nach wie vor werden, hinterfragt das Recht am eigenen digitalen Abbild und zeigt neue digitale Formen der Kolonialisierung auf.

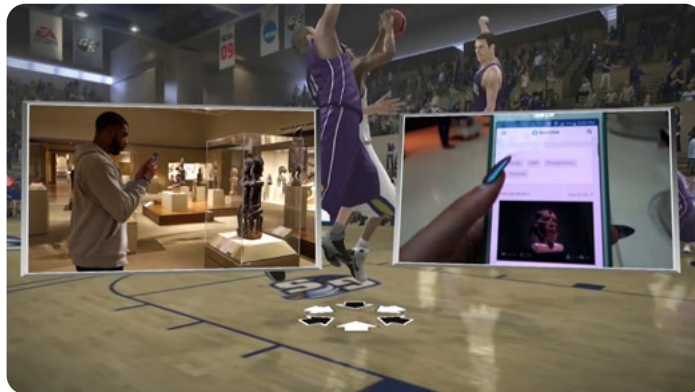
In her videos, performances, and installations, American artist Sondra Perry (b. 1986 in Perth Amboy, New Jersey; lives and works in Newark, New Jersey) addresses Black femininity, Blackness, and Afro-American heritage, linking her art invariably to her biography. Employing digital tools and found footage, computer-generated avatars and animations, and blue-screen technologies, Perry not only explores digital imaging technologies but also forms of representation of Black identities in both the media and art.

Point of departure for the video *IT'S IN THE GAME '17* (2017) deals with the personal story of the artist's twin brother, Sandy Perry, who played Division I basketball for Georgia State University. His likeness, personal information, and player statistics, along with those of his teammates, were sold by the National Collegiate Athletic Association (NCAA) to the video game developer EA Sports without the players' knowledge or consent. The company used digital avatars of the players in the 2009 and 2010 editions of NCAA video games. Originally, EA Sports denied any correlation between the real players and their digital effigies. During a court case, the NCAA then asserted that the players were not entitled to any share of profits because of their scholarships. As a result, the plaintiffs did not receive any indemnities.

Viewers of the video can follow Sandy Perry as he navigates the game, describing the young men, the actual people behind the

avatars, clearly identifying his teammates and himself among the players who can be selected in the game. The artist combines the true events and underlying narrative with photographs of African artifacts, looted objects from former colonies that make up integral parts of many renowned museums' collections in the Global North, a testimony to Black cultures being removed from their original contexts without any consent or financial compensation. Perry's *IT'S IN THE GAME '17* draws parallels to Black bodies, whose form has been and still is being expropri-

ated and exploited in both the digital and material world, while also examining the individual's rights to their own digital image and revealing new digital forms of colonization.



Sondra Perry, *IT'S IN THE GAME '17*, 2017, HD-Video/HD video, 16'20", Farbe/color, Ton/sound

harun farocki

Der Begriff „Serious Games“ beschreibt Videospiele, die primär in Bereichen wie Militär, Politik, Bildung, Forschung, Gesundheitsfürsorge oder Stadtplanung zur Anwendung kommen. Harun Farockis (geb. 1944 in Neutitschein, Tschechien; gest. 2014 in Berlin) Zyklus *Serious Games* besteht aus vier Teilen, die den Einsatz von virtueller Realität und Videospiele bei der Rekrutierung, dem Training sowie der Traumatherapie von Soldat*innen erforschen.

Der erste Teil, *Serious Games I: Watson is Down* (2009–2010), spielt in der kalifornischen Basis des US-Marine Corps Twentynine Palms und filmt vier Marines, die vor Laptops in einem Schulungsraum sitzen. Sie steuern ein Panzerfahrzeug durch eine computeranimierte Wüste, die auf geografischen Daten aus Afghanistan basierend modelliert wurde. Der Ausbilder platziert improvisierte Sprengkörper in das Gelände und wählt Feinde aus einem typisierten Repertoire von Aufständischen aus. Ein Scharfschütze erschießt den Soldaten am Maschinengewehr des Panzers. Trotz der Präzision der Details wird in der Simulation darauf verzichtet, die Schrecken des Krieges abzubilden. Inszeniert wird stattdessen eine Fantasievorstellung, die Führung, Rationalität und Kontrolle über repräsentative Mittel demonstriert.

Ungeachtet der Tatsache, dass keinerlei Bilder des eigentlichen Krieges gezeigt werden, dringt der reale Krieg symptomatisch in das Werk ein. Der dritte Teil zeigt eine Therapiesitzung, in der ähnliche Videospiele die traumatischen Erfahrungen der Soldat*innen simulieren: Reale Kriegstraumata infiltrieren die sterile virtuelle Landschaft. Der vierte Teil nimmt Parallelen zwischen Krieg und Simulation in den Blick, die mitunter jedoch in asymmetrischer Relation in Erscheinung treten.

Während Farockis frühe Filme die mit der Darstellung von Kriegen verbundenen Widersprüchlichkeiten thematisieren – die Schwierigkeit, ihre Bedeutung in unserer „Kontrollgesellschaft“

(Deleuze) und in den Massenmedien angemessen wiederzugeben – befasst er sich in seinen späteren Arbeiten mit Bildern, die als Kriegsinstrumentarium eingesetzt werden. Er fokussiert hier auf die dialektische Beziehung zwischen Produktion und Destruktion, insofern als „den Produktions- und Organisationsformen einer Gesellschaft die Waffen und Waffensysteme entsprechen.“¹ Solch wechselseitige Einflüsse werden mittels eines erweiterten Konzepts der Montage erforscht – Split Screen oder Museuminstallationen – aber auch mithilfe von „operativen Bildern“. Letztere, ein Schlüsselbegriff in Farockis Spätwerk, verweisen auf Bilder, die in der Funktion miteinander verbundener Schnittstellen stehen: Bilder, die von Maschinen für andere Maschinen produziert werden. Sie bilden nichts ab, stellen nichts dar; stattdessen tracken, steuern, kontrollieren und identifizieren sie.

The term “serious games” refers to games primarily designed for non-entertainment purposes, addressing spheres such as defense, education, scientific research, health care, city planning, and politics. The *Serious Games* cycle by Harun Farocki (b. 1944 in Neutitschein, Czech Republic; d. 2014 in Berlin) consists of four parts exploring virtual reality and games in recruiting, training, and trauma therapy for soldiers.

The first part, *Serious Games I: Watson is Down* (2009–2010), was filmed in 2009 at the California Marine Corps Base Twentynine Palms. We see four marines sitting in front of laptops in a classroom. They are steering an armored vehicle through a computer-animated desert based on real geographical data from Afghanistan. The simulation integrates details of the landscape such as vegetation, light, and mountain ranges. Their trainer places “improvised explosive devices” in the area and selects enemies from a typecast repertoire of insurgents. A sniper shoots the vehicle gunner. Despite its precision in details, the simulation evades both contingency and the horrors of war, offering a fantasy of governance, rationality, and mastery of representation.

Despite the absence of images of war itself throughout *Serious Games*, the real war enters the work symptomatically. In *Immersion*, the cycle’s third part, the camera captures a therapy session in which similar computer games help simulate their traumatic experiences. The real trauma of war disrupts the aseptic virtual landscape of the

simulation and causes soldiers’ nausea, resurfacing the affective state of the event. The cycle’s fourth part undertakes comparisons revealing a correspondence between war and its simulation consisting in asymmetrical relations. For instance, while training games contain shadows, therapeutic games are cheaper: the objects don’t cast shadows.

While Farocki’s early films address the contradictions within

the representation of wars—the difficulties to grasp their consequences within mass mediation and “society of control” (Deleuze)—his later work turns to images as instruments of wars. Here he focuses on the dialectical relation between production and destruction, in as much as “forms of production and organization in a society correspond to their weapons and weapon systems.”¹ Such cross influences are explored through an expanded notion of montage—split screen or museum installations—and “operational images.” The latter, a key term in Farocki’s late work, refers to images that are interfaces articulated to one another, images made by machines for other machines. They do not depict or represent, but rather track, navigate, control, and identify.



Harun Farocki, *Serious Games I: Watson is Down*, 2009–2010, Video/video, 8', Farbe/color, Ton/sound

¹ Harun Farocki, „Quereinfluss / Weiche Montage“, in *new filmkritik*, 12.06.2002, www.newfilmkritik.de/archiv/2002-06/quereinflussweiche-montage/, [16.05.2022].

¹ Harun Farocki, „Cross Influence / Soft Montage“, in: Antje Ehmman and Kodwo Eshun (Eds.), *Against What? Against Whom?*, Koenig Books, London, 2009, p. 71.

besucher*inneninformation

visitor information

WORLDBUILDING

VIDEOSPIELE UND KUNST IM DIGITALEN ZEITALTER/
GAMING AND ART IN THE DIGITAL AGE

Mit / With Larry Achiampong & David Blandy,
Peggy Ahwesh, Rebecca Allen, Cory Arcangel, Ed Atkins,
LaTurbo Avedon, Meriem Bennani, Danielle Brathwaite-Shirley,
Cao Fei, Ian Cheng, Harun Farocki, Basmah Felemban,
Ed Fornieles, Sarah Friend, The Institute of Queer Ecology,
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

AUSSTELLUNGSDAUER / DURATION

5. Juni 2022 – 10. Dezember 2023
5 June 2022 – 10 December 2023

ÖFFNUNGSZEITEN / OPENING HOURS

Sonntags, 11–18 Uhr
Sundays, 11 a.m.–6 p.m.

EINTRITT / ADMISSION

Frei / Free

Für weitere Informationen zum Eintritt und zu öffentlichen
Führungen besuchen Sie bitte unsere Website www.jsc.art/.
For further information on admission and public guided tours,
please visit our website www.jsc.art.

JULIA STOSCHEK COLLECTION

Schanzenstraße 54
40549 Düsseldorf
www.jsc.art

KURATOR / CURATOR

Hans Ulrich Obrist

LEITUNG RECHERCHE VON /
RESEARCH MANAGER TO
HANS ULRICH OBRIST
Adele Koechlin

AUSSTELLUNGSMANAGEMENT /
EXHIBITION MANAGEMENT
Andreas Korte, Anna-Alexandra Pfau

AUSSTELLUNGSTECHNIK /
EXHIBITION TECHNOLOGY
Fred Flor, Christian Kummertat

PRESSE / PRESS
Pickles PR

LEIHGABEN / LOANS

Rebecca Allen, *The Bush Soul #3*, 1999
Leihgabe der Künstlerin und ZELDA / On loan from the artist
and ZELDA

Cory Arcangel, *Space Invader*, 2004
Leihgabe des Künstlers / On loan from the artist

LaTurbo Avedon, *Permanent Sunset*,
2020–fortlaufend/ongoing
Leihgabe des*der Künstlers*in / On loan from the artist

Danielle Brathwaite-Shirley, *SHE KEEPS ME DAMN ALIVE*, 2021
Danielle Brathwaite-Shirley, *DECISION MAKER*, 2021
Leihgabe des*der Künstlers*in und ZELDA / On loan
from the artist and ZELDA

Harun Farocki, *Serious Games I: Watson is Down*, 2010
Leihgabe der Harun Farocki GbR, Berlin / On loan from
Harun Farocki GbR, Berlin

Basmah Felemban, *The Jerry Tribe Stop*, 2021
Leihgabe der Künstlerin und Athr Gallery, Dschidda,
Saudi-Arabien / On loan from the artist and Athr Gallery,
Jeddah, Saudi Arabia

Sarah Friend, *Eve and the Interface*, 2021
Leihgabe der Künstlerin und Galerie Nagel Draxler,
Berlin/Köln/München / On loan from the artist
and Galerie Nagel Draxler, Berlin/Cologne/Munich

The Institute of Queer Ecology, *H.O.R.I.Z.O.N.*
(*Habitat One: Regenerative Interactive Zone of Nurture*), 2021
Leihgabe der Künstler*innen / On loan from the artists

JODI, *Untitled Game. Modifications of Video Game*
(*Quake 1*), 1998–2001
Leihgabe der Künstler*innen / On loan from the artists

Keiken, *PLAYER OF COSMIC REALMS*, 2022
Leihgabe der Künstlerinnen / On loan from the artists

Kim Heecheon, *Sleigh Ride Chill*, 2016
Leihgabe des Künstlers / On loan from the artist

Lawrence Lek, *Nepenthe Zone*, 2022
Leihgabe des Künstlers / On loan from the artist

LuYang, *The Great Adventure of Material World*, 2019
Leihgabe des Künstlers / On loan from the artist

Gabriel Massan, *THIRD WORLD: THE BOTTOM*
DIMENSION, 2022
Leihgabe des*der Künstlers*in / On loan from the artist

Lual Mayen, *Salaam*, 2016–fortlaufend/ongoing
Leihgabe des Künstlers / On loan from the artist

Jacolby Satterwhite, *We Are In Hell When We Hurt*
Each Other, 2020
Leihgabe des Künstlers / On loan from the artist

Jakob Kudsk Steensen, *RE-ANIMATED*, 2018
Leihgabe des Künstlers / On loan from the artist

Transmoderna, *Terraforming CIR*, 2022
Leihgabe von Transmoderna / On loan from Transmoderna

Suzanne Treister, *No Other Symptoms – Time Travelling with*
Rosalind Brodsky, 1995–1999
Leihgabe der Künstlerin und Annely Juda Fine Art, London /
On loan from the artist and Annely Juda Fine Art, London

Suzanne Treister, *TECHNOSHAMANIC SYSTEMS*, 2020–2021
Leihgabe der Künstlerin und Annely Juda Fine Art, London / O
n loan from the artist and Annely Juda Fine Art, London

Theo Triantafyllidis, *Pastoral*, 2019
Leihgabe des Künstlers und The Breeder, Athen / On loan
from the artist and The Breeder, Athens

Angela Washko, *The Council on Gender Sensitivity*
and *Behavioral Awareness in World of Warcraft*, 2012–2016
Leihgabe der Künstlerin / On loan from the artist

Thomas Webb, *Worldwide Webb*, 2022–fortlaufend / ongoing
Leihgabe des Künstlers / On loan from the artist

impresum

colophon

Diese Broschüre erscheint anlässlich der Ausstellung **WORLDBUILDING: VIDEOSPIELE UND KUNST IM DIGITALEN ZEITALTER** in der JSC Düsseldorf, 2022. This booklet is published in conjunction with the exhibition **WORLDBUILDING: GAMING AND ART IN THE DIGITAL AGE** at JSC Düsseldorf, 2022.

HERAUSGEBER / PUBLISHER
JULIA STOSCHEK FOUNDATION

REDAKTION / EDITORIAL CONCEPT
Jasmin Klumpp, Meral Ziegler

REDAKTIONSASSISTENZ / EDITORIAL ASSISTANCE
Matthias Theis, Ahmed Shukur

PRODUKTION / PRODUCTION
Şirin Şimşek

TEXTE VON / TEXTS BY
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, Aicha Mehrez, Anika Meier, Ana Ofak, Christiane Paul, Anna-Alexandra Pfau, Sarah Rifky, Tina Rivers Ryan, Elisa Schaar, Elena Vogman, Joni Zhu

DEUTSCHES LEKTORAT / GERMAN COPYEDITING
Anne Diestelkamp, Luise Pilz

ENGLISCHES LEKTORAT / ENGLISH COPYEDITING
Tas Skorupa

DEUTSCHE ÜBERSETZUNGEN / GERMAN TRANSLATIONS
Art language, Volker Ellerbeck

ENGLISCHE ÜBERSETZUNGEN / ENGLISH TRANSLATIONS
Art language

GESTALTUNG / GRAPHIC DESIGN
Office Ben Ganz
with Chase Booker, Pablo Genoux, and Jake Truax

DRUCK / PRINTING
Digitaldruck Koplin

© 2022 für alle abgebildeten Werke die Künstler*innen und deren Rechtsnachfolger*innen.

© VG Bild-Kunst, Bonn 2022: Larry Achiampong, JODI.

© 2022 für alle Texte die Autor*innen und die JULIA STOSCHEK FOUNDATION.

Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in Deutschland. /

All images © 2022 the artists and their legal heirs.

© VG Bild-Kunst, Bonn 2022: Larry Achiampong, JODI.

All texts © 2022 the authors and JULIA STOSCHEK FOUNDATION.

All rights reserved. Printed in Germany.

COURTESYANGABEN FÜR DIE ABBILDUNGEN / COURTESY CREDITS FOR THE IMAGES

- 1 Sturtevant: © Estate Sturtevant, Paris. Courtesy of Galerie Thaddaeus Ropac, London / Paris / Salzburg / Seoul.
- 2 Cory Arcangel: Courtesy of the artist and Thaddaeus Ropac, London / Paris / Salzburg / Seoul.
- 3 JODI: Courtesy of the artists.
- 4 Danielle Brathwaite-Shirley: Courtesy of the artist and ZELDA.
- 5 The Institute of Queer Ecology: Courtesy of the artists. Concept & Production: Nicolas Baird, Raphaëlle Cormier, Ceci Moss, Lee Pivnik, Jake Sillen; 3D Modelling & Sound Design: Valerie Caputo; Soundtrack: Mechatok. Commissioned by the Solomon R. Guggenheim Museum, New York, as a form of public programming for Countryside, The Future.
- 6 Basmah Felemban: Courtesy of the artist and Athr Gallery, Jeddah, Saudi Arabia. Commissioned by SAC, Jeddah, Saudi Arabia.
- 7 Theo Triantafyllidis: Courtesy of the artist and The Breeder Gallery, Athens.
- 8 Kim Heecheon: Courtesy of the artist.
- 9 Frances Stark: Courtesy of the artist and Gladstone Gallery, New York / Brussels / Seoul / Los Angeles.
- 10 Angela Washko: Courtesy of the artist.
- 11 Lual Mayen: Courtesy of the artist.
- 12 Ed Fornieles: Courtesy of the artist and Cabinet, London.
- 13 Thomas Webb: Courtesy of the artist.
- 14 LuYang: Courtesy of the artist and Société, Berlin.
- 15 Suzanne Treister: Courtesy of the artist, Annelly Juda Dine Art, London, and P.P.O.W. Gallery, New York.
- 16 Sarah Friend: Courtesy of the artist and Galerie Nagel Draxler, Berlin / Cologne / Munich.
- 17 Ed Atkins: Courtesy of the artist and Cabinet, London.
- 18 KAWS: Courtesy of the artist and Fortnite.
- 19 Peggy Ahwesh: Courtesy of the artist and Electronic Arts Intermix (EAI), New York.
- 20 Larry Achiampong & David Blandy: Courtesy of the artists, Copperfield, London, and Seventeen, London. Commissioned by Art Exchange, Colchester, United Kingdom. Supported by Arts Council England.
- 21 Jakob Kudsk Steensen: Courtesy of the artist.
- 22 Rindon Johnson: Courtesy of the artist and Ghebaly Gallery, Los Angeles / New York. Commissioned and produced by Fabbula.
- 23 Transmoderna: Courtesy of Transmoderna. In collaboration with Sofia Crespo, Feileacan McCormick, Moisés Horta, Alan Ixba, and Gabriel Massan.
- 24 Gabriel Massan: Courtesy of the artist. Commissioned by Serpentine Galleries London, and JULIA STOSCHEK COLLECTION, Berlin / Düsseldorf.
- 25 Ian Cheng: Courtesy of the artist, Gladstone Gallery, New York / Brussels / Seoul / Los Angeles and Pilar Corrias, London.
- 26 Rebecca Allen: Courtesy of the artist and ZELDA.
- 27 Keiken: Courtesy of the artists.
- 28 LaTurbo Avedon: Courtesy of the artist.
- 29 Cao Fei: Courtesy of the artist and Creative Vitamine Space, Guangzhou.
- 30 Jacolby Satterwhite: Courtesy of the artist and Mitchell-Innes & Nash, New York.
- 31 Lawrence Lek: Courtesy of the artist and Sadie Coles, London. Commissioned for 34th Ljubljana Biennale of Graphic Arts.
- 32 Meriem Bennani: Courtesy of the artist, BIM 2018 and C L E A R I N G, New York / Brussels.
- 33 Sondra Perry: Courtesy of the artist, Bridget Donahue, New York, and Electronic Arts Intermix (EAI), New York.
- 34 Harun Farocki: Courtesy of Harun Farocki Filmproduction, 2022.

COURTESYANGABEN FÜR DAS COVER / COURTESY CREDITS FOR THE COVER

Courtesy of (von links nach rechts / from left to right)
Jacolby Satterwhite, Meriem Bennani, LuYang, Ian Cheng, Basmah Felemban, The Institute of Queer Ecology, Sturtevant, Cory Arcangel, Ed Fornieles, Rebecca Allen, Theo Triantafyllidis

Designed by Office Ben Ganz

JULIA STOSCHEK FOUNDATION

Leipziger Straße 60
10117 Berlin
info@jsc.art

WEBSITE www.jsc.art
FACEBOOK /juliastoschekcollection
INSTAGRAM @juliastoschekcollection
#jsc #jscduesseldorf #juliastoschekcollection
#fifteenyyearsanniversary #gaming #worldbuilding

GRÜNDERIN / FOUNDER
Julia Stoschek

TEAM JSC DÜSSELDORF
Jasmin Klumpp, Christian Kummetat, Anna-Alexandra Pfau, Şirin Şimşek, Matthias Theis

TEAM JSC BERLIN
Eugene Yiu Nam Cheung, Andreas Korte, Lisa Long, Robert Schulte, Sven Weigel

larry achiampong & david blandy
peggy ahwesh
rebecca allen
cory arcangel
ed atkins
laturbo avedon
meriem bennani
danielle brathwaite-shirley
cao fei
ian cheng
harun farocki
basma felemban
ed fornieles
sarah friend
the institute of queer ecology
jodi
rindon johnson
kaws
keiken
kim heecheon
lawrence lek
luyanq
gabriel massan
lual mayen
sondra perry
jacolby satterwhite
frances stark
jakob kudsik steensen
sturtevant
transmoderna
suzanne treister
theo triantafyllidis
angela washko
thomas webb