

WORLDBUILDING: VIDEOSPIELE UND KUNST IM DIGITALEN ZEITALTER

KURATIERT VON HANS ULRICH OBRIST

5. JUNI 2022 - 10. DEZEMBER 2023



Debbie Ding, *Lost Horizons*, 2022, immersive VR-Erfahrung, unbegrenzte Dauer, Farbe, Ton. Courtesy of the artist.

AB 2. SEPTEMBER 2023

ERWEITERUNG DER AUSSTELLUNG MIT WERKEN VON NEIL BELOUFA & EBB, DEBBIE DING, DOMINIQUE GONZALEZ-FOERSTER, HARMONY KORINE, AND GABRIEL MASSAN

Die JULIA STOSCHEK FOUNDATION präsentiert die dritte Erweiterung von WORLDBUILDING. Die mehr als ein Jahr dauernde Ausstellung ist eine fortlaufende Untersuchung der Beziehung zwischen Videospielen und zeitbasierter Kunst und wurde seit ihrer Eröffnung im Juni 2022 kontinuierlich um neue Werke erweitert.

„WORLDBUILDING präsentiert eine Ausstellung in fortlaufender Entwicklung. Viele Videospiele werden als eine Version veröffentlicht und verändern sich über die Zeit. So hat auch die Ausstellung als eine Version begonnen und entwickelt sich stetig durch Feedback und Recherche, zu der Studiovisits mit Kunstschaffenden auf allen Kontinenten gehören. So wächst und verändert sich die Ausstellung zu einer erweiterten Version von sich selbst“, sagt Kurator Hans Ulrich Obrist.

Ab dem 2. September 2023 werden anlässlich des Galerienfestivals DC Open in der dritten und letzten Erweiterung von **WORLDBUILDING** Werke von Neil Beloufa & EBB, Debbie Ding, Dominique Gonzalez-Foerster, Harmony Korine und Gabriel Massan zu sehen sein.



Gabriel Massan, *Third World: The Bottom Dimension*, 2023, Videospiele, unbegrenzte Dauer, Farbe, Ton. Featuring Castiel Vitorino Brasileiro, Novíssimo Edgar & LYZZA. Image courtesy Gabriel Massan

*Screen Talk* (2020/22) von Neil Beloufa & EBB ist eine satirische Miniserie über eine fiktive Pandemie. Während sich die mysteriöse Krankheit über den Globus ausbreitet, konkurrieren Wissenschaftler\*innen gegeneinander, um ein Heilmittel zu finden, während die Weltbevölkerung in den Lockdown gezwungen wird. Die Serie wurde 2014 geschrieben und nimmt auf unheimliche Weise die realen Umstände der COVID-19-Pandemie vorweg. Im Jahr 2020 wurde sie in Zusammenarbeit zwischen Beloufa und dem Kreativstudio EBB zu einem interaktiven Online-Spiel erweitert.

Die VR-Erfahrung *Lost Horizons* (2022) von Debbie Ding beginnt am Schauplatz eines rätselhaften Flugzeugabsturzes. Betrachter\*innen werden durch eine weitläufige virtuelle Welt geführt, in der sich urbane Umgebungen mit abstrakten digitalen Welten vermischen, darunter ein auf Reiseliteratur spezialisierter Buchladen, ein Kartenzimmer und ein abstrakt wirkender Raum gefüllt mit Verschwörungstheorien. Während Hinweise auf das Schicksal der verschollenen Flugzeugpassagiere aufgedeckt werden, liegt der Schwerpunkt des Spiels auf Aspekten der sinnlichen Wahrnehmung von Raum.

1999 kauften Pierre Huyghe und Philippe Parreno die Rechte an einem virtuellen Avatar, der ursprünglich für Computerspiele entwickelt worden war. In Zusammenarbeit mit anderen Künstler\*innen hauchten sie der Figur unter dem Namen Ann Lee ein eigenes Leben ein. Nachdem die Versionen von Parreno und Huyghe bereits in der Ausstellung zu sehen waren, setzt Dominique Gonzalez-Foerster in ihrem Video *Ann Lee In Anzen Zone* (2000) die Erforschung der Persönlichkeit von AnnLee fort und wendet sich ihrer japanischen „Herkunft“ zu.

Der amerikanische Künstler und Filmemacher Harmony Korine (Kids, 1995; Gummo, 1997; Spring Breakers, 2012) ist bekannt für eine vielschichtige Praxis, die Genre Grenzen immer wieder überschreitet. Sein neu produziertes Werk, das in der Julia Stoschek Foundation in Düsseldorf zu sehen ist, spielt mit Programmier- und Hacking-Techniken unter Zuhilfenahme von KI, und steht in Zusammenhang mit seinem nächsten Film Aggro Dr1ft (2023).

Das Videospiel *Third World: The Bottom Dimension* von Gabriel Massan reflektiert die Erfahrungen der Schwarzen Bevölkerung in Brasilien und die Auswirkungen von Kolonialismus, Extraktivismus und Umweltzerstörung. Im Zentrum steht die Frage nach den Möglichkeiten der Imagination besserer Welten ("Worldbuilding"). Die Spieler sind aufgefordert, durch eine Vielzahl von Landschaften zu navigieren und dem Spiel mit Hilfe von digitalen Token ihre eigenen "Erinnerungen" hinzuzufügen. *Third World: The Bottom Dimension* wurde von den Serpentine Galleries mit Unterstützung der Julia Stoschek Foundation in Auftrag gegeben und ist noch bis zum 22. Oktober 2023 in London zu sehen. *Third World: The Bottom Dimension* ist das erste Videospiel in der Julia Stoschek Collection.

## KÜNSTLER\*INNEN

Neil Beloufa (geb. 1985 in Paris; lebt und arbeitet in Paris) arbeitet als Editor, der Szenarien konstruiert, um Überschneidungen zwischen verschiedenen Bedeutungen zu ermöglichen. Beloufa untersucht etablierte Machtstrukturen, insbesondere die der "Kreativwirtschaft", und setzt sich mit der Autorität auseinander, die Künstler\*innen in der heutigen Gesellschaft zukommt. Er hebt seine dominante Rolle auf, indem er Akteur\*innen oder Materialien einsetzt, die sich gegenseitig informieren und in Installationen koexistieren, als wären sie Schauspieler\*innen und Requisiten auf einer Bühne. Er hatte Einzelausstellungen im Palais de Tokyo, Paris (2018); Schirn Kunsthalle, Frankfurt (2018); MoMA PS1, New York (2016); ICA, London (2014) und Hammer Museum, Los Angeles (2013). Seine Werke waren in Gruppenausstellungen im Centre-Pompidou, Paris (2022), auf der Biennale von Venedig (2019), in der Kunsthalle Düsseldorf (2015) und auf der Biennale von Lyon (2013) vertreten.

Debbie Ding (geb. 1984 in Singapur; lebt und arbeitet in Singapur) ist eine Künstlerin und Technologin, deren Interessen von historischer Forschung bis zu Zukunftsvisionen reichen. Sie nutzt Game-Engines und digitales Prototyping, um immersive Werke und virtuelle Räume zu schaffen, die über alternative Wissenssysteme spekulieren und das menschliche Verlangen nach Erkundung erforschen. Sie hatte Einzelausstellungen in The Substation Gallery, Singapur (2010) und Galerie Steph, Singapur (2013). Ihre Werke waren in Gruppenausstellungen wie der Kochi-Muziris Biennale, Indien (2022), National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipeh (2022), HEK - Haus der elektronischen Künste, Basel (2021), Singapore Art Museum (2021), ArtScience Museum, Marina Bay Sands (2019), National Museum of Singapore (2017), Singapore Biennale (2016) und NUS Museum, Singapur (2015) vertreten.

EBB (gegründet 2021; Sitz in Montreuil, Frankreich) ist ein dezentrales Kreativstudio, das an der Schnittstelle zwischen zeitgenössischer Kunst und Technologie arbeitet. Mit einem multidisziplinären Team aus Künstler\*innen, Kurator\*innen, Forscher\*innen und Entwickler\*innen produziert EBB immersive Erfahrungen, die Kunst, Technologie und gesellschaftliches Engagement miteinander verbinden.

Dominique Gonzalez-Foerster (geb. 1965 in Straßburg, Frankreich; lebt und arbeitet in Paris) erforscht die verschiedenen Modalitäten der sensorischen und kognitiven Beziehung zwischen Körpern und Räumen, real oder fiktiv, bis hin zur Frage nach der Distanz zwischen organischem Leben und Arbeit. Gonzalez-Foersters Arbeiten wurden ausgestellt in Einzelausstellungen in den Serpentine Galleries, London (2022); Bourse de Commerce - Pinault Collection, Paris (2022); Wiener Secession (2021); Galerie für Zeitgenössische Kunst, Leipzig (2018); Schinkel Pavillon, Berlin (2016); MAAT Museum für Kunst, Architektur und Technologie, Lissabon (2016); K20, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf (2016); Centre Pompidou, Paris (2015); und Temporama, Museum für Moderne Kunst, Rio de Janeiro (2015). Ihre Arbeiten wurden in Gruppenausstellungen in der Bundeskunsthalle, Bonn (2022); Sammlung

Philara, Düsseldorf (2021); Biennale Venedig (2019); Gropius Bau, Berlin (2018); Whitney Museum, New York (2016); Palais de Tokyo, Paris (2013) und Stedelijk Museum, Amsterdam (2013) gezeigt.

Harmony Korine (geb. 1973 in Bolinas, Kalifornien; lebt und arbeitet in Miami, Florida) ist ein multidisziplinärer Künstler, der sich einer Kategorisierung widersetzt und international für seine Fähigkeit zur Improvisation, Humor, Wiederholung, Nostalgie und Poesie bewundert wird, die sein Schaffen vereint. Seine Praxis basiert auf unermüdlichen Experimenten, was Korine als "Mistakist Art" bezeichnet. Korines Werk ist sowohl absichtlich als auch unberechenbar, figurativ und abstrakt, und wie seine Filme verwischt es die Grenzen zwischen "high" und "low" auf eine Weise, die den Betrachter mit ihrer hypnotischen, jenseitigen Atmosphäre gleichzeitig anzieht und abstößt. Er hatte Einzelausstellungen bei Gagolian, New York (2019); Centre Pompidou, Paris (2017) und SMAK, Gent (2000). Seine Werke waren in Gruppenausstellungen im Brooklyn Museum (2023), im Whitney Museum, New York (2000) und im CAPC, Bordeaux (2000) zu sehen.

Gabriel Massan (geb. 1996 in Rio de Janeiro; lebt und arbeitet in Berlin) verbindet Methoden des Geschichtenerzählens und des Worldbuildings, um Situationen der Ungleichheit zu schaffen und zu erzählen, welche durch die Live-Performances seiner digitalen Skulpturen im Metaversum simuliert werden. Massans Interesse liegt in der Untersuchung der Begriffe von Fremdheit und Unwissenheit in Vorstellungen rund um die Idee der „dritten Welt“. Gabriel war 2019 Stipendiat des ETOPIA – Center for Art & Technology und beteiligter Künstler am „IMS Convida“-Programm 2020 des Instituto Moreira Salles (IMS). Massan wurde für das Circa „Class Of 2021“-Programm in Partnerschaft mit Dazed ausgewählt, ist Auftragskünstler 2022 der „Artist World“-Reihe der Serpentine Galleries und Mitwirkender der Online-Rechercheplattform „Rotten TV“, die vom British Council Digital Collaboration Fund unterstützt wird.

## ÜBER DIE JULIA STOSCHEK FOUNDATION

Die JULIA STOSCHEK FOUNDATION ist eine 2017 gegründete Non-Profit-Organisation, die sich der öffentlichen Präsentation, Vermittlung, Förderung, Konservierung sowie der wissenschaftlichen Aufarbeitung zeitbasierter Kunst widmet. Die Stiftung verfügt über zwei Ausstellungshäuser in Berlin und Düsseldorf, in denen wegweisende Medien- und Performance-Kunst der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird, und verwaltet eine der weltweit umfangreichsten Privatsammlungen zeitbasierter Kunst.

Mit über 900 Werken von mehr als 300 Künstler\*innen umfasst die JULIA STOSCHEK COLLECTION Video, Film, Ein- und Mehrkanal-Videoinstallationen, Multimedia-Environments, Performance-, Sound- und Virtual-Reality-Arbeiten. Fotografie, Skulptur und Malerei ergänzen den zeitbasierten Schwerpunkt. Ausgehend von den ersten künstlerischen Experimenten mit Bewegtbild der 1960er- und 1970er-Jahre, liegt der Fokus der Sammlung auf zeitgenössischen Positionen.

## ALLGEMEINE INFORMATIONEN

### PRESSEBILDER

[www.jsfoundation.art/press/](http://www.jsfoundation.art/press/)

### ORT

JSF Düsseldorf  
Schanzenstraße 54, 40549 Düsseldorf

### AUSSTELLUNGSDAUER

5. Juni 2022 – 10. Dezember 2023

JULIA STOSCHEK FOUNDATION  
SCHANZENSTRASSE 54  
D-40549 DÜSSELDORF

0049 30 921 062 460  
PRESS@JSFOUNDATION.ART  
WWW.JSFOUNDATION.ART

## ÖFFNUNGSZEITEN

Sonntags, 11 – 18 Uhr

## EINTRITT

Frei

## BARRIEREFREIER ZUGANG

Die JSF Düsseldorf ist für den Besuch mit Rollstuhl oder Kinderwagen geeignet. Zwischen den Ausstellungsetagen gibt es einen Aufzug, der in Begleitung des Servicepersonals genutzt werden kann. Bitte wenden Sie sich vor Ort direkt an das Servicepersonal, das Ihnen gerne behilflich ist.

## ÖFFENTLICHE DEUTSCHSPRACHIGE FÜHRUNGEN

Alle 14 Tage sonntags, 12 Uhr

Kosten: 10 Euro pro Person, kostenfrei für Kinder und Jugendliche bis 18 Jahre, Schüler\*innen, Studierende und Auszubildende.

Anmeldung und Terminübersicht unter [visitjuliastoschekcollection.as.me/schedule.php](https://visitjuliastoschekcollection.as.me/schedule.php).

## SONDERFÜHRUNGEN

Anfragen für Sonderführungen außerhalb der Öffnungszeiten bitte per E-Mail unter [visit.duesseldorf@jsfoundation.art](mailto:visit.duesseldorf@jsfoundation.art).

Kosten: 20 Euro pro Person für Gruppen ab 10 Personen, kostenfrei für Seminare von Schulen, Hochschulen und Kunstakademien

WEBSITE [www.jsfoundation.art](http://www.jsfoundation.art)

FACEBOOK [/juliastoschekfoundation](https://www.facebook.com/juliastoschekfoundation)

INSTAGRAM [@juliastoschekfoundation](https://www.instagram.com/juliastoschekfoundation) [@hansulrichobrist](https://www.instagram.com/hansulrichobrist) [#jsf](https://www.instagram.com/jsf) [#jsfduesseldorf](https://www.instagram.com/jsfduesseldorf) [#juliastoschekfoundation](https://www.instagram.com/juliastoschekfoundation)  
[#hansulrichobrist](https://www.instagram.com/hansulrichobrist) [#fifteenyearsanniversary](https://www.instagram.com/fifteenyearsanniversary) [#gaming](https://www.instagram.com/gaming) [#worldbuilding](https://www.instagram.com/worldbuilding)

## PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

JULIA STOSCHEK FOUNDATION

Tel.: +49 (0)30 921 062 460

[press@jsfoundation.art](mailto:press@jsfoundation.art)