

ABSCHLUSSPROGRAMM

WORLDBUILDING: GAMING AND ART IN THE DIGITAL AGE



Installationsansicht, „Worldbuilding“, JSF Düsseldorf. Foto: Simon Vogel, Köln.

ABSCHLUSSPROGRAMM

20.–21. Januar 2024: Konzert, Screening und Talk mit Cory Arcangel

27. Januar 2024: Workshop für Jugendliche

4. Februar 2024: Finissage und Talk mit Adèle Koechlin and Anna-Alexandra Pfau

SONDERÖFFNUNGSZEITEN AB JANUAR 2024

Samstag und Sonntag, 11–18 Uhr

Die Julia Stoschek Stiftung freut sich, dass „Worldbuilding“ aufgrund der großen Nachfrage bis zum 4. Februar 2024 verlängert wird. Dies ist die letzte Gelegenheit, die Ausstellung in Europa zu besuchen. Im Anschluss wird die Ausstellung international an verschiedenen Häusern bis 2026 zu sehen sein.

JULIA STOSCHEK FOUNDATION
SCHANZENSTRASSE 54
D-40549 DÜSSELDORF

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

Kuratiert von Hans Ulrich Obrist, um das 15-jährige Bestehen der Julia Stoschek Collection zu feiern, untersucht „Worldbuilding“ die Beziehungen zwischen Gaming und zeitbasierter Medienkunst; die Ausstellung bildet die jüngsten Entwicklungen der Bewegtbild-Kunst ab und zeigt auf wie Künstler*innen sich mit Computerspielen auseinandersetzen und diese zur Kunstform machen. Kurator Hans Ulrich Obrist formuliert es so: „2021 haben 2,8 Milliarden Menschen Videospiele gespielt – nahezu ein Drittel der Weltbevölkerung – und machten damit eine Freizeitbeschäftigung, die lange in der Nische existierte, zu einem der größten Massenphänomene unserer Zeit. Viele Menschen verbringen täglich Stunden in einer Parallelwelt und leben dort verschiedene Leben. Videospiele sind für das 21. Jahrhundert, was Kinofilme für das 20. Jahrhundert und Romane für das 19. Jahrhundert waren.“

Das Abschlussprogramm umfasst das Orgelkonzert „Terms and Conditions“ von Künstler Cory Arcangel und dem Musiker Hampus Lindwall in der St. Antonius Kirche, ein Screening-Programm von Cory Arcangel mit anschließendem Talk, moderiert von Kathrin Jentjens, einen Workshop für Jugendliche („The Art of Control“) und zur Finissage ein Gespräch zwischen Adèle Koechlin, wissenschaftliche Mitarbeiterin von Hans-Urich Obrist, und Sammlungsdirektorin Anna-Alexandra Pfau als „Blick hinter die Kulissen“ der Ausstellung.

ABSCHLUSSPROGRAMM

20. Januar 2024, 21:15 Uhr

Orgelkonzert: „Terms and Conditions“ mit Cory Arcangel und Hampus Lindwall
Pfarrkirche St. Antonius in Oberkassel, Luegallee 61, 40545 Düsseldorf

Die 1955 erbaute St.-Antonius-Orgel verfügt über ein außergewöhnliches Potenzial, das im Laufe der Zeit für die Wiedergabe einer umfangreichen Bandbreite an Repertoires angepasst wurde. Die heutige dreiteilige Orgel in St. Antonius ist das Ergebnis einer aufwendigen und umsichtigen Rekonstruktion von 2006–2018, bei der zeitgenössische Fragen rund um das Instrument und sein Bezug zum Raum im Vordergrund standen. Digitale Einzeltonregler geben dem Holzblasinstrument eine große Bandbreite an Klangmöglichkeiten.

Seit 2018 arbeiten Cory Arcangel und Hampus Lindwall gemeinsam an einer Reihe von Orgelkonzerten mit dem Ziel, neue Repertoires für das Instrument zu erarbeiten. Dazu wurden Menschen mit unterschiedlichen künstlerischen Hintergründen eingeladen, wie etwa bildende Künstler, Sound-Artists oder Musiker aus dem experimentellen Techno-Bereich. Im Rahmen des Konzertes werden die Arcangel und Lindwall einige ihrer eigenen Orgelwerke vorstellen, die von der Metal- und Technokultur der 1990er- und frühen 2000er Jahre inspiriert sind.

21. Januar 2024, 14 Uhr

Screening und Künstlergespräch mit Cory Arcangel, moderiert von Kathrin Jentjens (auf Englisch)

Cory Arcangel (geb. 1978 in Buffalo, New York; lebt und arbeitet in Stavanger, Norwegen) ist Komponist, Künstler, Programmierer und Unternehmer. Seit den späten 1990er-Jahren setzt er sich in seinem künstlerischen Werk mit digitaler Kultur auseinander: Er hackt 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.

27. Januar 2024, 14–18 Uhr

Workshop: „The Art of Control“ für Jugendliche (ab 14 Jahre)

Der Workshop "The Art of Control" soll Jugendliche dazu anregen, sich kreativ mit Computerspielen auseinanderzusetzen, indem sie mit einfachen technischen und gestalterischen Mitteln ihre eigene Spielsteuerung entwerfen und bauen. Nach einer Führung durch die Ausstellung „Worldbuilding“ bauen sie ihre eigenen Controller, die sie dann zu Hause in verschiedenen Variationen einsetzen können. Ziel ist es, dass sich die Kinder spielerisch mit den Medien auseinandersetzen. Parallel dazu können Begleitpersonen an einer Führung durch die Ausstellung teilnehmen.

Online buchen:

<https://visitjuliastoschekcollection.as.me/schedule/f5af2de5/appointment/22914463/calendar/5527106>

4. Februar 2024, 15 Uhr

Gespräch: Ein Blick hinter die Kulissen (auf Deutsch)

Sammlungsdirektorin Anna-Alexandra Pfau und Adèle Koechlin, die als wissenschaftliche Mitarbeiterin von Kurator Hans-Ulrich Obrist an „Worldbuilding“ mitgewirkt hat, geben einen Einblick in die Prozesse hinter einer solch umfangreichen und dynamischen Ausstellung.

ÜBER DIE AUSSTELUNG

Die Ästhetik des Gamings hielt bereits vor Jahrzehnten Einzug in die Kunst, als Künstler*innen begannen, die visuelle Sprache von Videospiele in die eigene Praxis zu integrieren, sie zu modifizieren und zu unterminieren – unter anderem um wichtige Fragen aufzuwerfen, die unsere Existenz in virtuellen Welten hinterfragt. Einige Künstler*innen äußern ihre Kritik aus dem Innern des Systems heraus und schärfen unseren Blick für die diskriminierenden Aspekte und stereotypischen Darstellungen, wie sie im kommerziellen Bereich und von der Gaming-Industrie bisweilen reproduziert werden. In jüngster Zeit gehen Künstler*innen vermehrt dazu über, die immense Popularität des Gamings affirmativ zu nutzen, um über neue Formen der Auseinandersetzung zu kommunizieren und verstärkt ins Bewusstsein der gigantischen Öffentlichkeit vorzudringen, die diese unermessliche, globale Industrie erreicht.

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

„Worldbuilding“ bringt Wegbereiter*innen wie JODI, Peggy Ahwesh, Cory Arcangel und Sturtevant zusammen, die bereits seit den 1990er-Jahren kommerzielle Video- und Computerspiele für ihre eigenen Werke modifizieren. Ihnen gegenüber stellt die Ausstellung interaktive Arbeiten von Pionierinnen wie Suzanne Treister oder Rebecca Allen, die vor dem Hintergrund ihrer Zusammenarbeit mit der Band Kraftwerk eine besondere Verbindung zur Stadt Düsseldorf hat. Groß angelegte, gamebasierte Installationen ermöglichen dem Publikum eine Begegnung mit Werken von Künstler*innen einer jüngeren Generation, wie etwa Danielle Brathwaite-Shirley, Keiken, LuYang, Lawrence Lek, Gabriel Massan oder dem Institute of Queer Ecology, die sich in ihren utopischen Visionen und zukünftigen Welten kritisch mit gesellschaftlich-identitären Fragen auseinandersetzen. Andere laden direkt zur Interaktion ein und heben die Grenzen

zwischen Kunstwerk und der gesellschaftlichen Dimension von Videospiele oder dem Metaversum auf. Darunter finden sich Arbeiten von Lual Mayen, Cao Fei, Frances Stark, Angela Washko und LaTurbo Avedon, letztere*r ist sowohl Avatar als auch anonyme*r Künstler*in. Ästhetische Elemente, die der Entwicklung von Videospiele entnommen sind, wie etwa 3-D oder VR, spielen eine zentrale Rolle in den Beispielen zeitbasierter Medienkunst von Ed Atkins, Meriem Bennani, Ed Fornieles, Rindon Johnson und Jakob Kudsk Steensen, während die narrativ geprägten Videoarbeiten von Harun Farocki, Larry Achiampong & David Blandy und Sondra Perry Einblicke in andere Aspekte der Gaming-Industrie eröffnen.

Nach der Eröffnung im Juni 2022 wurde „Worldbuilding“ in drei Kapiteln erweitert. CHAMNAWANA (2018) von Koo Jeong A folgten im März 2023 Arbeiten von Ericka Beckman, Porpentine Charity Heartscape, und Pierre Huyghe, sowie Werke von David O'Reilly, Philippe Parreno, Sahej Rahal, Afrah Shafiq, EBB & Neil Beloufa, Debbie Ding, Dominique Gonzalez-Foerster, Harmony Korine und Gabriel Massan im Juni und September 2023.



Cory Arcangel, *Space Invader*, 2004, video game, infinite duration, color, sound, hacked Space Invader Cartridge, Atari 2600 video game system, artist software (coded by Alex Galloway), dimensions variable. Photo: Alwin Lay, Cologne.

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/

ORT

JSF Düsseldorf
Schanzenstraße 54, 40549 Düsseldorf

AUSSTELLUNGSDAUER

5. Juni 2022 – 4. Februar 2024

ÖFFNUNGSZEITEN

Samstag und Sonntag, 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.

JSF
DUS

SONDERFÜHRUNGEN

Anfragen für Sonderführungen außerhalb der Öffnungszeiten bitte per E-Mail unter 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

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

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

PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

JULIA STOSCHEK FOUNDATION

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

press@jsfoundation.art

JULIA STOSCHEK FOUNDATION
SCHANZENSTRASSE 54
D-40549 DÜSSELDORF

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