

## Pressemitteilung

### **Radical Gaming: Immersion Simulation Subversion**

Ausstellung: 02.09-14.11.2021

Eröffnung: Mittwoch, 01.09.2021, 19:00 Uhr

Presserundgang: Mittwoch, 01.09.2021, 11:00 Uhr



Theo Triantafyllidis, *Pastoral (video game)*, 2019, screenshot. Courtesy the artist and The Breeder Gallery, Athens

Die Gruppenausstellung *Radical Gaming* präsentiert eine Auswahl von internationalen Künstler:innen, die sich mit den Strukturen, Technologien und Ästhetiken einer globalen Spieleindustrie beschäftigen. Ihre Arbeiten spielen mit dem konventionellen Umgang von Immersion und Interaktion, der für Videospiele charakteristisch ist. Gängige Erzählstrukturen und Stereotypen werden neu verhandelt. Diese neue Generation von Künstler:innen nutzt moderne Technologien der Spieleprogrammierung, um Virtual- und Augmented-Reality-Erfahrungen, immersive Umgebungen, interaktive Geschichten und Multimedia-Installationen zu erschaffen. In der Aneignung des Mediums für ihre künstlerische Praxis kreieren die Künstler:innen alternative Perspektiven auf Identitätskonstruktionen, Genderfragen und gesellschaftlichen Wandel. Ihre Weigerung, der auf Kommerz und Freizeit ausgerichteten Logik von Videospiele zu folgen, schafft die Voraussetzung für ihre progressiven, kompromisslosen und zum Nachdenken anregenden Arbeiten.

Einst als reine Unterhaltung für Jugendliche angesehen, haben sich Videospiele zu einem wichtigen Faktor in der weltweiten Kulturproduktion entwickelt. Mittlerweile sprechen sie alle Alters- und Gesellschaftsschichten an. So, wie sich die kommerzielle Produktion von Videospiele um ein Vielfaches erhöht hat, hat sich auch die Entwicklung von Indie-Games vervielfacht, die sowohl inhaltlich als auch formal innovative Ansätze bieten. Auch Künstler:innen haben mit dem Medium experimentiert, und das, was oft als «Game Art» bezeichnet wird, erlebt seit mehreren Jahrzehnten eine Blütezeit. Auch heute noch produzieren viele Künstler:innen Werke, die sich der

Mechanik von Videospiele bedienen, die dabei allerdings eine besondere künstlerische Qualität aufweisen, welche sie sowohl im Vergleich zu konventionellen als auch zu alternativen Videospiele zu etwas Einzigartigem macht.

Die Ausstellung *Radical Gaming* präsentiert neuere Werke von Künstler:innen, die sich des Mediums Videospiele bedienen, um einen neuen Trend aufzuzeigen, der sich von den ersten, bahnbrechenden Arbeiten der «Game Art» ebenso abhebt wie von den konventionellen Videospiele. Was ist das Besondere an Künstler:innen, die sich heute mit dem Medium Videospiele beschäftigen? Zweifellos sind die hier versammelten Werke durch ihren bewussten und reflektierten Einsatz von Interaktivität und Immersion gekennzeichnet, die Videospiele innewohnen. Die Künstler:innen laden den Betrachter:in ein, sich aktiv an der Verwirklichung des Werkes zu beteiligen, im Gegensatz zu anderen «Game Art» Arbeiten, bei denen das Publikum die audiovisuellen Installationen und Performances der Künstler:innen nur als Zuschauer:in erlebt. Die Interaktivität ist nicht nur eine spielerische Komponente, sondern ist als ein Element gedacht, das dazu beiträgt, die Idee des/der Künstler:in zu vermitteln. Von herkömmlichen Videospiele unterscheiden sich diese Arbeiten auf jeden Fall durch ihr Bestreben, eine spekulative Reflexion zu provozieren, anstatt einfach nur Unterhaltung zu bieten, da ihre Themen oft politische und ökologische Themen einbeziehen und sehr oft Stereotypen im Zusammenhang mit gesellschaftlicher oder genderspezifischer Zugehörigkeit in Frage stellen. Diese eher auf den Inhalt bezogenen Ambitionen kommen denen von Independent-Videospiele nahe; allerdings unterscheiden sich die Kunstwerke der Ausstellung noch durch ein drittes Merkmal: Sie sind das Ergebnis der Aneignung neuerer künstlerischer Strategien, denn sie sind vor allem von der sogenannten postdigitalen Ästhetik des zweiten Jahrzehnts des 21. Jahrhunderts beeinflusst. Die Künstler:innen dieser neuen Generation von «Game Art» treffen nicht nur formale Entscheidungen bezüglich des virtuellen Universums ihrer Werke, sondern auch im Hinblick auf deren kontextuelle Installation im Ausstellungsraum. Das Erleben dieser digitalen Werke durchdringt häufig den realen Raum, um das Hinübergleiten des Betrachters von der realen in die virtuelle Welt zu begleiten. Im Gegensatz zur Verwendung konventioneller formaler Lösungen, die die Anfänge der digitalen Kunst kennzeichneten, sind die Künstler:innen dieser neuen Generation in der Lage, eine ganz besondere, persönliche Sprache zu entwickeln, die im Einklang bleibt mit der von ihnen geschaffenen virtuellen Welt.

Obwohl alle an der Ausstellung *Radical Gaming* beteiligten internationalen Künstler:innen eine gemeinsame Basis in der heutigen globalen digitalen Kultur haben, repräsentieren sie doch eine bemerkenswerte Vielfalt an kulturellen Hintergründen. Nach wie vor halten viele Menschen Gaming für eine rein auf Erholung und Eskapismus ausgerichtete Aktivität. Die Ausstellung ist jedoch ein Beleg für die Existenz einer Gaming-Produktion, die dieses Vorurteil entkräftet, da die vertretenen Künstler:innen sowohl herkömmlichen Narrativen als auch althergebrachten ästhetischen Formen entgegenwirken, indem sie dazu einladen, sich in ungewöhnliche, provokante und dabei stets fesselnde Erfahrungen zu vertiefen.

Zur Ausstellung erscheint ein umfangreicher Katalog, der die gezeigten Werke dokumentiert und aktuelle wissenschaftliche Beiträge enthält, darunter ein Essay zur «Game Art» des Kunsthistorikers Stefan Schwingeler, ein Aufsatz zu emotionalen Aspekten der User-Experience von der Kognitionspsychologin Elisa Mekler sowie ein Text zu Spielmechanik und Immersion von den beiden Designern und Forschern Beat Suter und René Bauer. Darüber hinaus ist ein umfangreiches Programm an Veranstaltungen und Bildungsangeboten geplant.

Künstler:innen: Danielle Brathwaite-Shirley, Leo Castañeda, Sara Culmann, Debbie Ding, Keiken, Lawrence Lek, Mikhail Maksimov, Cassie McQuater, Sahej Rahal, Nicole Ruggiero, Jacolby Satterwhite, Eddo Stern, Theo Triantafyllidis, Miyö Van Stenis, Lu Yang  
Kurator: Boris Magrini

**Künstler:innen der Ausstellung:**

Die britische Künstlerin **Danielle Brathwaite-Shirley** erschafft Gaming-Erfahrungen, die zugleich Manifeste für die Ermächtigung schwarzer Trans-Communities sind. Ihr Werk wie beispielsweise in *Resurrection Land* (2020) ist von einer Ästhetik durchdrungen, die ganz bewusst dafür sorgt, dass animistische Mystik Einzug in die digitale Technologie hält.

Das vom kolumbianischen Künstler **Leo Castañeda** entwickelte Videospiel *Levels and Bosses* (2018-21) konfrontiert die Spielenden mit einer feindlichen Umgebung, die das Konzept des Antagonismus, das typisch ist für herkömmliche Videospiele, hinterfragt.

Das Open-World-Spiel *Skolkovo Innovation Center* (2016-21) der russischen Künstlerin **Sara Culmann** zeigt eine postapokalyptische Version von Moskaus technologischem Innovationszentrum, bei der hinter den Kulissen spielende Geschichten rund um die Welt von Politik und Technologie durch das Entsperren von digitalen «Easter Eggs» (versteckter Code) enthüllt werden.

Das immersive Videospiel *Void* (2021) der Künstlerin **Debbie Ding** aus Singapur präsentiert Innenraum-Rekonstruktionen von Wohnräumen, die die Künstlerin mithilfe von 3D-Scans erstellt hat. Das Werk thematisiert diese von der Regierung leerstehend belassenen Räume, die für kollektive Aktivitäten genutzt werden, die jedoch auf wenige genehmigte Veranstaltungen beschränkt sind.

Das deutsch-britische Kollektiv **Keiken** entwickelt futuristische Universen, um über gesellschaftliche und ökologische Fragen zu reflektieren. Dabei stehen die Künstler:innen einem kritischen post-humanistischen Diskurs nahe, den sie in ihren multimedialen, interaktiven Installationen umsetzen. Ihre jüngste Arbeit aus der *Metaverse*-Serie (2021) lässt die Spielenden in eine digitalisierte Zukunft eintauchen, die mit abrufbaren und herunterladbaren, personalisierten Tokens ausgestattet sind.

*Nøtel* (2018) ist ein vollautomatisches Luxushotel, das der britische Künstler **Lawrence Lek** als virtuelle Umgebung entworfen hat. Das Werk, das über ein ausgeklügeltes präventives Sicherheitssystem, ein verschlüsseltes Netzwerk und in die Architektur integrierte Schutzdrohnen verfügt, beschäftigt sich mit Themen wie künstliche Intelligenz und die Automatisierung von Arbeit.

Der russische Videoautor **Mikhail Maksimov** ist ein Künstler und Filmemacher, der die Sprache und die Mechanik von Videospiele nutzt, um Geschichten zu erzählen, die Stereotypen hinterfragen, die mit unserem kulturellen, politischen und religiösen Erbe verknüpft sind.

**Cassie McQuater** macht sich bestimmte für Videospiele typische Genres zu eigen und stellt dabei deren Logik auf den Kopf, um einen Diskurs zu entfachen, der die den Geschlechtern zugeschriebenen Rollen und insbesondere die Darstellung des weiblichen Körpers hinterfragt. Mit *Black Room* (2017-fortlaufend) hat die amerikanische Künstlerin ihre persönliche Version des klassischen Topos des «Dungeon Crawlers» geschaffen.

Der indische Künstler **Sahej Rahal** verwendet eine Vielzahl von Medien, um eine Mythologie zum Leben zu erwecken, die er aus einer ganzen Reihe von Quellen zusammengetragen hat, deren Bandbreite vom Hinduismus bis zur Science-Fiction reicht. Seine Spiele, wie z. B. *Antraal* (2019-20), zeigen Kreaturen, die von einer rätselhaften künstlichen Intelligenz gesteuert werden und mit denen die Spielenden durch Klang interagieren können.

Die amerikanische Künstlerin **Nicole Ruggiero** erschafft virtuelle und Augmented-Reality-Universen, um sich mit Themen wie Sexualität, Emotionen und den Auswirkungen digitaler Technologien und der Online-Kultur auf unser kollektives Verhalten auseinanderzusetzen. *How The Internet Changed My Life (2021)* präsentiert Internet-Berühmtheiten wie Mike Diva, Franziska Von Guten, Molly Soda und Steffen Yoshiki.

*We Are In Hell When We Hurt Each Other (2020)* des amerikanischen Künstlers **Jacolby Satterwhite** zeigt die virtuelle Welt einer post-pandemischen Umgebung, in der schwarze weibliche CGI-Charaktere, die durch digitale Körperanzüge modelliert und transkribiert werden, Rituale und Bewegungen als Werkzeuge des Widerstands einsetzen.

*Darkgame (2014-fortlaufend)* ist ein immersives Spiel des israelischen Künstlers **Eddo Stern**, in dem die Benutzer:innen gezwungen werden, durch eine feindliche virtuelle Umgebung mittels nicht-visueller Interaktionen zu navigieren.

*Pastoral (2019)* des griechischen Künstlers **Theo Triantafyllidis** versetzt die Spielenden in die Rolle des Avatars eines unglaublich muskulösen Orks, der durch eine idyllische Landschaft mit in der Sonne glühenden Kornfeldern schlendert. Die Szene erinnert auf seltsame Weise an bekannte Fantasy-Szenarien, jedoch ohne die Konflikte, die diese normalerweise in sich bergen.

Die Spiele der venezolanischen Künstlerin **Miyö Van Stenis** beschäftigen sich mit Machtstrukturen in der zeitgenössischen Gesellschaft. Sie setzen sich mit Themen wie Krieg und Sexualität auseinander, die von der ideologischen Struktur patriarchaler Vorherrschaft determiniert sind.

*The Great Adventure of Material World (2019)*, das von dem chinesischen Künstler **Lu Yang** produziert wurde, lässt die Spielenden eine Welt erkunden, die von verschiedenen ikonischen Kreaturen bevölkert ist, und Kämpfe austragen, die letztlich Ausdruck aller erdenklichen Arten von Emotionen und Begierden sind.

**Die Ausstellung wurde ermöglicht dank der Unterstützung von Rapp, der Ernst und Olga Gubler-Hablützel Stiftung, der Walter Senft / Gustav und Annetta Grisard Stiftung und der Scheidegger-Thommen-Stiftung.**

**Informationen:**

HEK (Haus der Elektronischen Künste)  
Freilager-Platz 9, 4142 Münchenstein/Basel

Presserundgang: Mittwoch, 01.09.2021, 11:00 Uhr  
Ausstellung: 02.09-14.11.2021  
Eröffnung: Mittwoch, 01.09.2021, 19:00 Uhr

Während der Art Basel verlängerte Öffnungszeiten: 20.-26.09.2021, 10:00-20:00 Uhr

Öffnungszeiten: Mi-So, 12:00-18:00 Uhr  
Eintritt: 9 / 6 CHF (reduziert), Mi-Fr 12:00-13:00 Uhr Happy Hour (freier Eintritt in die Ausstellung)  
Öffentliche Führungen: Jeden Sonntag um 15:00 Uhr auf Deutsch  
Für mehr Informationen: [www.hek.ch](http://www.hek.ch)

**Pressekontakt:**

Elena Kuznik  
[elena.kuznik@hek.ch](mailto:elena.kuznik@hek.ch)  
+41(0)61 331 58 41

**Über das HEK (Haus der Elektronischen Künste)**

Das HEK in Basel ist das nationale Kompetenzzentrum der Schweiz, das sich mit allen Kunstformen befasst, die sich durch neue Technologien und Medien ausdrücken und diese reflektieren. Mit seiner interdisziplinären Ausrichtung ermöglicht das HEK einer breiten Öffentlichkeit Einblicke in Kunstproduktionen unterschiedlicher Gattungen in der Auseinandersetzung von Kunst, Medien und Technologie. In einem vielfältigen Programm aus Ausstellungen, kleineren Festivalformaten, Performances und Konzerten widmet sich das HEK aktuellen gesellschaftlichen Themen und Fragestellungen sowie technologisch-ästhetischen Entwicklungen. Neben der Veranstaltungs- und Ausstellungstätigkeit beschäftigt sich das HEK mit der Sammlungsmethodik und dem Erhalt digitaler Kunst.