

# HEEK

de

**Radical Gaming**  
Immersion  
Simulation Subversion

02.09. – 14.11.2021

**Haus der Elektronischen Künste**

**1-2****Theo Triantafyllidis  
Pastoral, 2019**

Theo Triantafyllidis virtuelle Welten sind oft durch absurde, surreale, aber auch poetische Situationen gekennzeichnet. Sie sind Teil eines grösseren Werkkomplexes, der Performances, Videospiele und Installationen umfasst. In seinem Videospiel *Pastoral* unterläuft der Künstler das Genre von Fantasywelten, welche üblicherweise mit Elfen, Drachen oder Orks bevölkert sind. Die Spielenden verkörpern hier einen gender queeren Ork, der in dieser Form in den üblicherweise stereotypen Welten nicht vorkommt. In Triantafyllidis Spielwelt gibt es weder Kriege noch Kämpfe gegen mythische Drachen: Die Spielenden sollen einfach einen Moment der Ruhe in einem Weizenfeld geniessen. Während das Fantasy-Genre normalerweise durch eine Logik der Gewalt und herrschaftlichen Dominanz gekennzeichnet ist, liegt für Triantafyllidis die Subversion seines Fantasy-Universums vor allem in der Abschaffung des kriegerischen Charakters und des ständigen Konflikts rassistischen und von Klassenunterschieden geprägten Machtverhältnissen.

Theo Triantafyllidis (\*1988, Athen, GR) lebt und arbeitet in Los Angeles. Ausgewählte Ausstellungen: *New Frontier*, Sundance Institute, Los Angeles, (2020); *ANTI-*, Athen Biennale (2018); *Hyper Pavilion*, Venedig Biennale (2017); *UCLA Game Art Festival*, UCLA Hammer Museum, Los Angeles (2015).

**3****Danielle Brathwaite-Shirley  
Resurrection Land, 2020**

Danielle Brathwaite-Shirley fokussiert sich in ihren Medienkunstwerken, Performances und Online-Videospielen auf die Erfahrung und Schilderung des Lebens Schwarzer trans Personen. In ihren Werken verknüpft sie reale Zeugnisse und Fiktionen miteinander. Brathwaite-Shirleys künstlerische Praxis kann als ein (trans) Archiv betrachtet werden, in dem die Erfahrungen Schwarzer trans Personen für die Zukunft bewahrt werden. In *Resurrection Land* werden die Spieler:innen aufgefordert, sich im Bezug auf rassistische Zuschreibungen und geschlechtliche Zugehörigkeit zu identifizieren und sowie

ihre Position in den Schwarzen und trans\*) Gemeinschaften festzulegen. Diese Angaben bestimmen anschliessend die Erfahrung der Spielenden. Das Spiel findet in einer imaginären Stadt statt, die von einer Schwarzen und trans Gemeinschaft regiert wird. Wenn sich die Spielenden als Mitglieder dieser Gemeinschaft identifizieren, erhalten sie andere, umfassendere Zugänge als die Spielenden, die sich ausserhalb dieser Gemeinschaft definieren. Das Spiel ermöglicht einerseits die Erfahrung, in einem virtuellen Raum innerhalb einer geschützten Gemeinschaft zu agieren; andererseits wird Spielenden, die sich nicht mit dieser Gemeinschaft identifizieren, die Gelegenheit geboten, Ausgrenzung am eigenen Leib zu erfahren. Somit können sie in eingeschränkter Form nachempfinden, welche Situationen eine Schwarze, trans Person oft tagtäglich durchzustehen hat und wie sich das auf ihr Leben ausprägt.

Danielle Brathwaite-Shirley (\*1995, London, GB) lebt und arbeitet in London. Ausgewählte Ausstellungen: *She keeps Me Damn Alive*, Arebyte Gallery, London (2021); *Genders. Shaping and Breaking the Binary*, Science Gallery, London (2020); *Amplify*, Wysing Arts Centre, Cambridge, GB (2020); *Resurrection Lands*, Les Urbaines, Lausanne (2019).

**4****Cassie McQuater  
Black Room, 2017-heute**

Beeinflusst von den Strategien der Netzkunst, also der Kunst, welche im Internet verortet ist, nähert sich McQuater in ihrer Arbeit den Praktiken des Cyberfeminismus und untersucht die Machtstrukturen im Internet. Sie schafft interaktive Online-Arbeiten, die darauf abzielen, sexistische Muster in Videospielen und Medien bewusst zu machen und damit zu überwinden. McQuaters *Black Room* eignet sich weibliche Charaktere aus berühmten Videospielen an und fordert die Spielenden auf, ein eigenwilliges Verlies zu erkunden. In dieser Aneignung wird nicht nur die sexistische Natur weiblicher Darstellungen enthüllt, sondern vor allem ein zweites Leben geboten. Die ehemals in Nebenrollen auftretenden Figuren werden in den Fokus gesetzt und erhalten eine eigene Geschichte, in der sie die Hautdarstellerinnen sind. Während die Spielenden immer tiefer in das labyrinthische Verlies

eindringen, begeben sie sich auf eine surreale Reise. Bei dieser Reise geht es jedoch nicht darum, einen Schatz zu finden, einen Drachen zu erlegen oder eine Prinzessin zu erobern, wie es bei diesen Spielen traditionell der Fall ist, sondern in erster Linie ist die Reise und die Begegnung mit den verschiedenen Charakteren, die die Welt bevölkern, das Ziel der Erfahrung.

Cassie McQuater (\*1987, Detroit, USA) lebt und arbeitet in Los Angeles. In jüngster Zeit wurden ihre Arbeiten im Rahmen der Smithsonian American Art Arcade und der Ausstellung *First Look. New Art Online* des New Museums und in vielen DIY-Galerien und auf alternativen Spielefestivals auf der ganzen Welt gezeigt.

**5****Eddo Stern (mit Alex Ricket, Wilm Tobin)  
Darkgame 5, 2021**

Eddo Stern interessiert sich in seiner künstlerischen Praxis besonders für die Analyse und Disruption von Spielmechanismen. In seinen Werken beschäftigt er sich mit ungewöhnlichen Verknüpfungen zwischen physischer Existenz und elektronischen Simulationen. Mithilfe unterschiedlicher Medien und Formate erforscht er neue Formen des Geschichtenerzählens und der Übersetzung realer Events in die Spielekultur. Dabei interessiert ihn die Art und Weise, wie politische Debatten auf verschiedenen Kommunikationskanälen und in der Presse diskutiert und dargestellt werden. Sein Videospiel *Darkgame* aktualisiert und modifiziert Stern seit Jahren. Im Gegensatz zu gängigen kommerziellen Spielen, in denen die Spielenden mit übermenschlichen Superkräften förmlich «upgegradet» werden, beruht sein Konzept für *Darkgame* auf einem Sinnesentzug. Anstatt sich auf ihre visuellen und auditiven Fähigkeiten verlassen zu können, sind die Spielenden auf Empfindungen basierende Interaktionen angewiesen. Sie sind somit gezwungen, sich mit einer Umgebung auseinanderzusetzen und sich Herausforderungen zu stellen, während sie ihres Seh- oder Hör-Sinns beraubt sind. Das Spiel kann auch von Menschen mit einer Seh- oder Hörbehinderung gespielt werden und schliesst somit einen Teil der Bevölkerung ein, der häufig von kommerziellen Game-Produkten ausgeschlossen ist.

Eddo Stern (\*1972, Tel Aviv, IL) lebt und arbeitet

in Los Angeles. Er ist Professor am Design Media Arts Department der University of California, Los Angeles (UCLA) und Direktor des UCLA Game Lab. Seine Arbeiten wurden international ausgestellt, u. a. im Victoria & Albert Museum, London, am Sundance Film Festival, in der Tate Gallery in Liverpool, im New Museum in New York, im Seoul Museum of Art, auf dem Ars Electronica Festival in Linz, im Museo Reina Sofia in Madrid, im ZKM in Karlsruhe und im Australian Center for the Moving Image in Melbourne.

**6****Sahej Rahal  
Antraal, 2019**

Sahej Rahals digital erschaffene Mythologien gründen auf indischen Volksmärchen und Inspirationen aus der Welt der Science-Fiction. Indem er Elemente aus verschiedenen Traditionen und Kulturen frei kombiniert, experimentiert er mit unterschiedlichen Erzählformen. Rahals künstlerische Praxis umfasst neben Videospielen auch Skulpturen, Gemälde, Filme und Multimedia-Installationen. Die Spielwelt *Antraal* ist von mysteriösen Kreaturen bevölkert. Die Kreaturen, die Umgebung und sogar die Kamerabewegungen werden von einer Künstlichen Intelligenz gesteuert, die jegliches Verhalten bestimmt. Die Spielenden müssen nicht gegen diese Kreaturen kämpfen, stattdessen werden sie aufgefordert, mit ihnen in einen Dialog zu treten. Anstelle der üblichen Interaktionsbefehle und Handlungsoptionen verwenden die Spielenden ein Mikrofon und steuern die Entwicklungen des Spiels über ihre Stimme. Diese nicht-intuitive Spielmechanik kann frustrierend sein, da sie keine unmittelbare und eindeutige Charaktersteuerung ermöglicht. Stattdessen bietet sie die Gelegenheit mit neuen Formen der Einwirkung auf ein Spiel zu experimentieren.

Sahej Rahal (\*1988, Mumbai, IN) lebt und arbeitet in Mumbai. Zu seinen Ausstellungsbeteiligungen zählen die Gwangju Biennale (2021); das Australian Centre for Contemporary Art, Melbourne (2019); das Centre for Contemporary Arts, Glasgow (2017) und Kadist, San Francisco (2016).

**7-10****Lawrence Lek**  
***Nøtel*, 2016-heute**

Die Automatisierung von Arbeitsprozessen, bei der Künstliche Intelligenz immer mehr Aufgaben übernimmt, ist eine wiederkehrende Thematik im Schaffen von Lawrence Lek. Die verworrene Beziehung zwischen der Menschheit und zunehmend autonomen Technologien entwickelt sich in seinen fiktionalen Universen zu realen Konflikten. Der Protagonist seines Videospiele *Nøtel* ist ein Null-Sterne-Hotel der Nøtel Corporation. Das vollständig automatisierte Luxushotel wird aufgrund der Abwesenheit von menschlichen Angestellten ausserhalb der konventionellen Bewertungsskalen klassifiziert. Vollautomatisiert wird die Kund:innenzufriedenheit gewährleistet, doch schnell finden sich die Spielenden an einem klaustrophobischen, unpersönlichen und stark bewachten Ort wieder. Die Null-Sterne Bewertung spiegelt die menschliche Absenz, welche allen Hotelgästen maximale Privatsphäre garantiert. Zusätzlich zeichnet sich das Hotel durch verstärkte präventive Sicherheitsmassnahmen aus, wie zum Beispiel Drohnen, die zum Schutz der Klient:innen in die Architektur des Gebäudes eingebettet wurden, oder ein Gästen zur Verfügung gestelltes verschlüsseltes Netzwerk, welches mit kugelsicheren Servern und einer Garantie für Nichtausfall des Netzwerks ausgestattet wurde. In *Nøtel* portraitiert Lek eine zunehmend entfremdete Gesellschaft, welche vermehrt auf den Gebrauch von intelligenten Algorithmen vertraut.

Lawrence Lek (\*1982, Frankfurt a. M., DE) lebt und arbeitet in London. Ausgewählte Ausstellungen sind unter anderem: *Ghostwriter*, Centre for Contemporary Arts, Prag (2019); *Farsight Freeport*, HEK, Basel (2019); *Nøtel*, Urbane Künste Ruhr, Essen (2019); *AIDOL*, Sadie Coles HQ, London (2019); *2065*, K11, Hong Kong (2018).

**11****Debbie Ding**  
***Void*, 2021**

Die Künstlerin Debbie Ding erforscht, wie neue Technologien die Wahrnehmung und Darstellung der Realität beeinflussen können. Mithilfe von 3D-Scans und Prototypen erstellt sie digitale Reproduktionen von zeitgenössischen Objekten,

Häusern und Orten, die das Publikum wie ein:e Archäolog:in der Gegenwart erkunden kann. Im Mittelpunkt von *Void* steht die Wohnungspolitik Singapurs. Dort ist es Vorschrift einzelne Räume im Erdgeschoss von Gebäuden ungenutzt zu lassen, um gemeinschaftliche Aktivitäten, wie etwa Hochzeiten und besondere Feste zu ermöglichen. Da es jedoch nur wenige Gelegenheiten gibt, diese Räume zu nutzen, bleiben sie die meiste Zeit leer. In der Virtual-Reality-Umgebung *Void* können die Spielenden ein kleines Boot steuern und die von Ding digitalisierten, öffentlichen Räume der Häuser in Singapur erkunden. Der Titel des Werks *Void* (engl. Leere) bezieht sich auf die Leere von Räumen ohne Leben und Aktivität, aber auch auf die Leere, die wir oft in virtuellen Räumen erleben. Besonders bei Orten, an denen Spielende sich üblicherweise nicht bewegen und die daher in der Programmierung ausgelassen wurden. Diese visuellen Irritationen faszinieren die Künstlerin und stellen für sie Metaphern für Unausgewogenheiten im realen Leben dar.

Debbie Ding (\*1984, Singapur, SG) lebt und arbeitet in Singapur. Sie ist Empfängerin des National Arts Council Arts Scholarship (Postgraduate) und hat einen Master in Design Interactions des Royal College of Art, London. Sie hatte Ausstellungen im Singapore Art Museum (2021), in der Galerie Steph, Singapur (2013), und in der Substation Gallery, Singapur (2010).

**12-18****Nicole Ruggiero, Daniel Sabio, Dylan Banks**  
***How the Internet Changed My Life*, 2021**

Nicole Ruggiero schafft digitale Kunstwerke, Animationen und interaktive Erlebnisse in erweiterter und Virtueller Realität und erforscht Themen im Zusammenhang mit der Online-Kultur. Ihre Arbeiten konzentrieren sich insbesondere darauf, wie digitale Informationstechnologien das soziale Gefüge und emotionale Verhalten der Menschen verändert haben. In ihren Werken *How the Internet Changed My Life* erzählt sie Geschichten über berühmte Internet-Persönlichkeiten. Blogger:innen, Youtuber:innen und Influencer:innen werden von der Künstlerin in einem Mix aus realen Fakten und fiktiven Stories portraitiert. Diese Portraits sind eine Reflexion unseres Verhaltens, das zunehmend von Online-Interaktionen und bewussten Inszenierungen der

eigenen Persönlichkeit bestimmt wird, die darauf ausgerichtet sind, gesellschaftliche Erwartungen zu erfüllen. Gleichzeitig liefert Ruggieros Arbeit Beispiele für Identitäten, die nicht den gesellschaftlichen Normen entsprechen. Sie zeigt berühmte Persönlichkeiten, die ihren alternativen Lebensstil durchsetzen konnten, gerade weil die sozialen Medien ihnen die Möglichkeit boten, eine eigene Community und Follower aufzubauen.

Nicole Ruggiero (\*1991, New York, US) lebt und arbeitet in New York City. Ausgewählte Ausstellungen: *Journey Through a Body*, Kunsthalle Düsseldorf (2021); *Cyberfest II*, Stieglitz State Academy, St. Petersburg (2018); *Virtual Insanity*, Kunsthalle Mainz (2018); *Virtual Normality*, Museum der Bildenden Künste, Leipzig (2018); *Slide to Expose*, Babycastles, New York (2017); Internet Age Media Festival, Barcelona (2017); *Wave-length III. Rhapsody in Lines*, Times Art Museum, Peking (2017).

**19-21****Lu Yang**  
***The Great Adventure of Material World*, 2019**  
***Material World Knight*, 2018**

Lu Yang hat eine sehr eigenständige künstlerische Praxis entwickelt, deren Kosmos kulturelle, philosophische und soziale Bezüge gleichermaßen beinhaltet. In seinen Werken reflektiert Lu Yang über Religion, Technologie, Sexualität und Geschlechtsidentität. Inspiriert von Animationsfilmen, Science-Fiction und Videospiele, kreiert er seine fiktiven Universen, die als 3D-Animationen, immersive Installationen, Live-Performances oder VR-Erlebnisse umgesetzt werden. Sein Videospiele *The Great Adventure of Material World* lädt die Spielenden ein, sich mit der Hauptfigur auf eine Reise durch verschiedene Welten und Spielebenen zu begeben. Vergleichbar einer Reise durch die einzelnen Lebenszyklen birgt das Spiel eine metaphysische Reflexion über Identität, Existenz und den Einfluss des Schicksals auf unsere Lebenswege. *The Great Adventure of Material World* beinhaltet aber auch einen kritischen Kommentar zur mittlerweile globalen Ideologie des Kapitalismus, der den persönlichen Individualismus und die Selbstbehauptung durch materiellen Besitz ins Zentrum des Lebens rückt.

Lu Yang (\*1984, Shanghai, CN) lebt und arbeitet

in Shanghai. Ausgewählte Ausstellungen: Asia Society Triennial, New York (2021); Cc Foundation, Shanghai (2019); Wacoal Art Centre, Aoyama, Tokio (2018); Athen Biennale (2018); M Woods Art Museum, Peking (2017); Museum of Contemporary Art, Cleveland (2017); Shanghai Biennale (2018 /2012); Liverpool Biennale (2016); Chinesischer Pavillon der 56. Venedig Biennale (2015); Fukuoka Museum of Asian Art (2011).

**22****Sara Culmann**  
***Skolkovo. The Game*, 2016-2020**

In ihren multimedialen Arbeiten reflektiert Sara Culmann Themen rund um Fortschrittskult, Technologie und Informationsmonopolen. In spekulativen und ironischen Erzählungen erkundet die Künstlerin den Einfluss von Wirtschaft und Politik auf die sozialen und kulturellen Veränderungen unserer Gegenwart. Ihr Werk *Skolkovo. The Game* ist zwischen der Realität und Fiktion des Moskauer Viertels Skolkovo angesiedelt. Es ist ein Beitrag zum Verhältnis von Technokapitalismus und Politik, bei der das Spiel weit über die spezifische Realität des Moskauer Viertels hinausgeht. Dazu hat Culmann den Innovation Center im Moskauer Stadtteils Skolkovo nachgebaut, ein technologisches Forschungszentrum, das im letzten Jahrzehnt entwickelt wurde. Hier lässt sie die Spielenden in eine postapokalyptische Umgebung eintauchen. Informationselemente wie Plakate, Objekte und Audodateien sind überall verstreut, und enthüllen den mit dem Stadtteil verbundenen Kontext von Korruption und Finanzspekulation. Die Spieler:innen sind eingeladen, jeden Winkel dieses verlassenen Viertels zu erkunden und alle Informationen zu sammeln, um die geheime Geschichte dieses Ortes aufzudecken.

Sara Culmann (\*1981, Kirovsk, RU) lebt und arbeitet in Moskau und Amsterdam. Ausgewählte Ausstellungen: *Semantic Noise*, De School, Amsterdam (2019); *IAM*, Garage Museum of Contemporary Art, Moskau (2018); *Citizensfive*, International Contemporary Art Fair, Athen (2017); *Experience of Inhuman Hospitality*, Moscow Museum of Modern Art (2017).

### Miyö Van Stenis *Eroticissima, 2021*

Die Videospiele von Miyö Van Stenis erforschen Themen im Zusammenhang mit Biopolitik, Patriarchat und dem Kult der Gewalt. Insbesondere interessiert sie sich dabei für die Grenzen der Mensch-Maschine-Interaktion. Für die Ausstellung entwickelte sie ein eher spielerisches und sinnliches Werk. *Eroticissima* ist ein Versuch, einen geschützten Raum für erotische Begegnungen in virtuellen Welten zu schaffen, um verschiedene sexuelle Orientierungen und Praktiken zu erforschen. Zwar gibt es bereits viele erotische Spiele, doch handelt es sich dabei oft um Erlebnisse für einzelne Spielende, die sich in erster Linie an ein männliches Publikum richten. Van Stenis hat für diese Ausstellung ein erotisches Multiplayer-Spiel in der Virtuellen Realität entwickelt, das immer noch ein Novum ist und übliche Stereotypen unterlaufen soll. Das Spiel wird in der Ausstellung in einer Installation präsentiert, die an Räume für Lustspiele erinnert, mit erotischen Spielzeugen, die von der Künstlerin modifiziert wurden.

Miyö Van Stenis (1989, Caracas, VE) lebt und arbeitet in Paris. Sie ist Gründungsmitglied der Aktivist:innengruppe *Dismantling the Simulation*. Ausgewählte Ausstellungen: *Who Knows What Happened Here?*, Placement Produit, Paris (2019); *República Colapsada Vol. 2*, Babycastles, New York (2017); *GIF Fest 3000*, The Wrong Biennale, Vancouver (2017); *Flaneterie*, Noname Gallery, Hangzhou (2015); *Internet Lovers*, Contemporary Museum of Caracas (2013); *ACNLRYS Facebook Party #2*, Contemporary Art Museum of Colombia, Bogota (2013).

### Mikhail Maksimov *The Tool, 2020*

#### *Sanatorium Anthropocene Retreat, 2020*

Mikhail Maksimov nutzt Techniken der Videospieldprogrammierung, um philosophische Theorien, religiöse Überzeugungen oder Phänomene der Populärkultur auf den Prüfstand zu stellen. Er arbeitet mit «transmedialem Storytelling», einer Form des Geschichtenerzählens, die sich über mehrere Medienformate, wie Computerspiele, Videos und Installationen hinweg ent-

faltet. Sein scheinbar absurdes Spiel *The Tool* erlaubt es Spieler:innen, sehr unterschiedliche Objekte wie Werkzeuge, Tiere, Pflanzen, Planeten und Umweltphänomene miteinander zu kombinieren. Die Kombinationen von Objekten lassen sich dann nach Belieben benennen und schliesslich im Programm speichern. Die Spielenden können sich anschliessend Online über ihre Objektassoziationen austauschen und über das Spiel hinweg in einen Dialog treten. Maksimovs Science-Fiction-Spiel *Sanatorium Anthropocene Retreat* fokussiert auf das Thema der Evolution. Situiert in einer Rekonstruktion des russischen Pavillons in den Gärten der Biennale von Venedig verkörpern Spielende einen nicht-menschlichen Agenten mit dem Ziel, sich in der Evolutionskette von einem Virus zu einem Menschen und schliesslich zu einer Künstlichen Intelligenz zu entwickeln. Der Höhepunkt der Evolution in diesem dystopischen Spiel scheint darin zu bestehen, verheerende Macht zu erlangen. Der Roboter, der die letzte Evolutionsstufe darstellt, ist in Wirklichkeit eine Massenvernichtungswaffe, die in der Lage ist, andere existierende Formen in der Spielwelt auszulöschen. Die nihilistische Ironie des Werks zeigt sich in diesem zerstörerischen Ende.

Mikhail Maksimov (\*1974, Moskau, RU) lebt und arbeitet in Moskau. Ausgewählte Ausstellungen: 17. Architekturbiennale Venedig (2020); Internationale Biennale für zeitgenössische Kunst Riga (2020); 71. Locarno Festival (2018); 14. Kansk Video Festival (2015); 36. Internationales Filmfestival Moskau (2014); Manifesta 10, St. Petersburg (2014); *Burning News*, Hayward Gallery, London (2014); Moskau Modern Art Biennale (2009 / 2011 / 2013).

### Leo Castañeda *Levels and Bosses, 2017-2021*

Leo Castañeda schafft Werke, in denen analoge und digitale Elemente miteinander verschmelzen, indem er Gemälde, Skulpturen, Videospiele und Virtuelle Realität in eigenwilligen Ensembles zusammenbringt. Ihn interessieren die Mythologien und Machtstrukturen, die soziale Systeme bestimmen. Seit zehn Jahren arbeitet er an der Werkreihe *Levels and Bosses*. In diesen Spielen reflektiert Castañeda das Konzept von «Player versus Environment» (Spielende gegen die Um-

gebung), das den meisten kommerziellen Videospiele zu Grunde liegt. In diesen stehen Spieler:innen ständig programmierten Kräften gegenüber, sogenannten «Nicht-Spieler-Charakteren» wie Monstern oder «Bossen». Bei *Levels and Bosses* ist die Spielwelt ebenso dominant und zwingt Spieler:innen, sich mit der komplexen Mechanik und Steuerung des Spiels auseinandersetzen, um sich in dem feindlichen Kontext weiterzuentwickeln. Durch die Führung ihrer Avatare sind die Spieler:innen eingeladen, die chaotische, aber faszinierende Umgebung zu erkunden, sie zu verändern und gegen ihre natürlichen Kräfte zu kämpfen.

Leo Castañeda (\*1988, Cali, CO) lebt und arbeitet in Miami. Leo Castañeda unterrichtet derzeit 3D-Animation an der New World School of the Arts in Miami. Ausgewählte Ausstellungen: *Work from Home*, The Bass Contemporary Art Museum, Miami (2020); *Art of Illumination*, Wolfsonian Museum, Miami (2019); *Let There Be Light*, Espacio Art Nexus, Bogota (2017); *Visiones. Latinx Videogame Artists*, Indie Grits Festival, Digital Museum of Digital Art, Columbia/SC (2017); *All About Art*, Frost Art Museum, Miami (2012).

### Keiken x obso1337 *Wisdoms for Love 3.0, 2021*

Die Arbeiten des Künstlerinnen-Kollektivs Keiken, dessen Name sich vom japanischen Wort Erfahrung ableitet, zeichnen sich durch Erschaffung spekulativer Universen aus, die sich sowohl in virtuelle als auch reale Räume erstrecken. In der Werkreihe *Metaverse* entwickeln sie ein fantastisches Universum, in dem sie alternative Existenzformen erforschen. Ihr Metaversum besteht aus vielen miteinander verwobenen virtuellen und physischen Räumen. Dazu gehören Videos, computergenerierte Bilder, Computerspiele, Installationen und Performances. Ihr neuestes Online-Videospiel *Wisdoms for Love 3.0*, das ebenfalls Teil dieser Reihe ist, ermöglicht es den Spielenden, sich auf eine geführte Reise zu begeben, um mit hybriden Wesen in Kontakt zu treten und aus diesen Erfahrungen heraus ethische Entscheidungen zu treffen, die das Schicksal des virtuellen Universum bestimmen. Darüber hinaus bietet das Spiel die Möglichkeit, digitale Werke zu sammeln. Dies geschieht

durch das Sammeln von Token, Repräsentationen der Objekte und Charaktere, denen die Spieler:innen auf ihrer Reise durch das Spiel begegnen und die ihnen Zugang zu weiteren Ebenen verschaffen.

Die Künstlergruppe Keiken basiert auf einem kollaborativen Projekt, das 2015 von den Künstlerinnen Tanya Cruz, Hana Omori und Isabel Ramos in London und Berlin gegründet wurde. Ausgewählte Ausstellungen: *How will we live together?*, Russian Federation Pavilion, 17. Architekturbiennale Venedig (2021); *The Time Complex*, Yerevan Biennial, (2021); *Augmented Empathy*, FACT, Liverpool (2020); Mira Festival, IDEAL, Barcelona (2020); *Sessions. Block Universe*, International Performance Art Festival, London (2020); *The Eternal Network*, Transmediale, Berlin (2020); *Image Behaviour*, Institute for Contemporary Art, London (2019).

### Jacolby Satterwhite *We are in Hell when We Hurt Each Other, 2020*

Jacolby Satterwhite erschafft immersive Universen in der Virtuellen Realität, indem er Techniken des Motion-Capture mit Softwaretechnologien für Videospieldproduktion wie Maya, eine Software für visuelle 3D-Effekte, verbindet. Seine Universen, wie *We are in Hell when We Hurt Each Other*, werden von hybriden Charakteren bevölkert. Spielende werden mit offenkundig sexuellen und erotischen Körpern konfrontiert, die diverse geschlechtliche Identitäten haben und der homosexuellen und queeren Community angehören. Satterwhite stützt sich auf eine Vielzahl von Referenzen aus der Queer-Theorie, Popkultur, Musik und der gängigen Sprache von Videospiele, um Spieler:innen einzuladen, Inklusion, Toleranz und Respekt aus erster Hand zu erleben.

Jacolby Satterwhite (\*1986, Columbia/SC, US) lebt und arbeitet in Brooklyn. Ausgewählte Ausstellungen: *Room for Living*, Fabric Workshop & Museum, Philadelphia (2019); *Is This Tomorrow?*, Whitechapel Gallery, London (2019); *New Order. Art and Technology on the Twenty-First Century*, Museum of Modern Art, New York (2019); *Being Modern*. MoMA in Paris, Fondation Louis Vuitton, Paris (2018).

## **Radical Gaming Immersion Simulation Subversion**

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

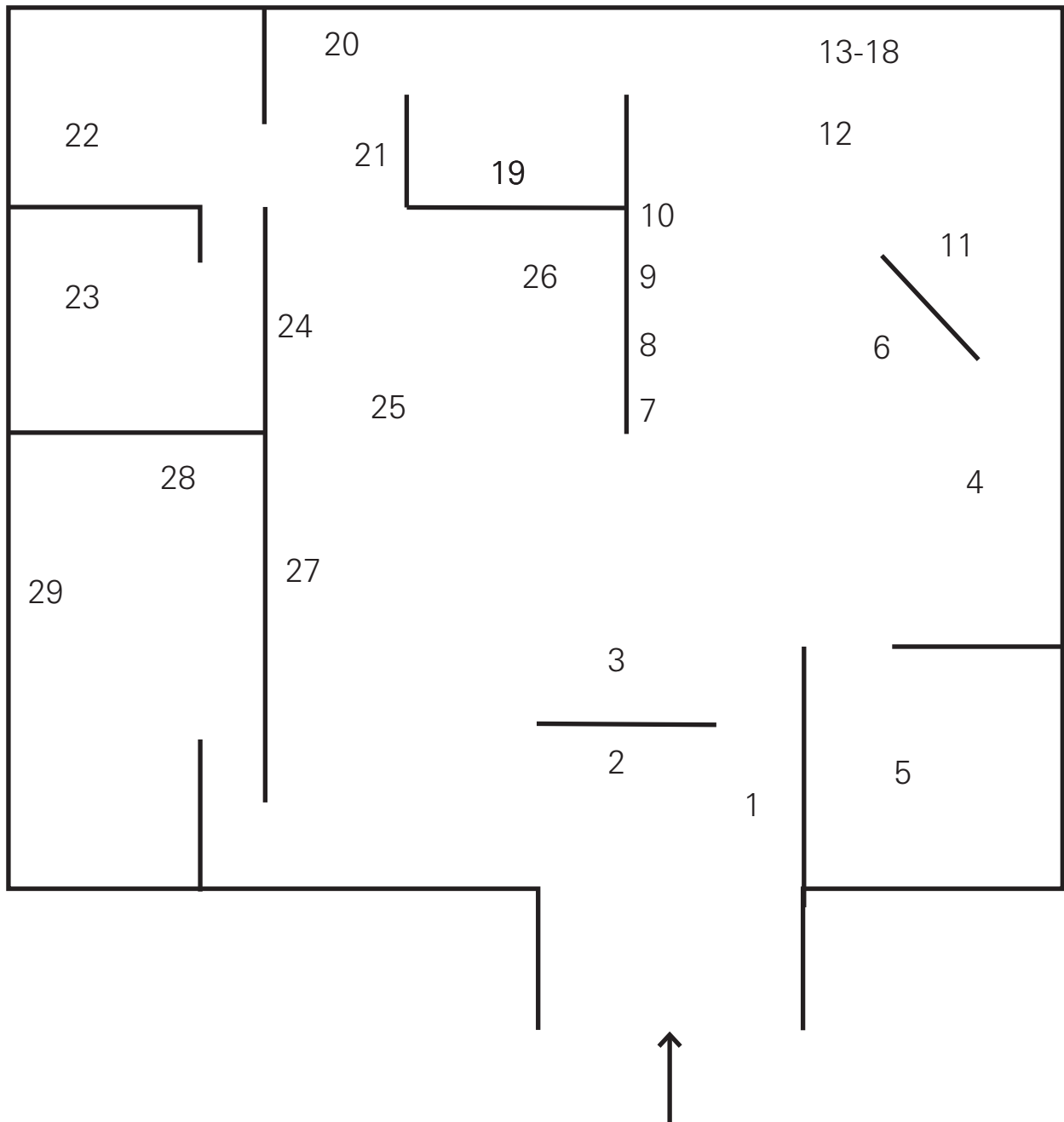
Die Gruppenausstellung *Radical Gaming* präsentiert eine Auswahl von internationalen Künstler:innen, die sich mit den Strukturen, Technologien und Ästhetiken einer globalen Spieleindustrie beschäftigen. Ihre Arbeiten spielen mit dem konventionellen Umgang von Immersion und Interaktion, der für Videospiele 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

Obwohl alle an der Ausstellung *Radical Gaming* beteiligten internationalen Künstler:innen eine gemeinsame Basis in der heutigen 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. Darüber hinaus ist ein umfangreiches Programm an Veranstaltungen und Bildungsangeboten geplant.

Kurator: Boris Magrini



Diese Ausstellung wird unterstützt von:



Walter Senft/ Gustav und Annetta Grisard Stiftung

Ernst und Olga Gubler-Hablützel Stiftung

Scheidegger-Thommen-Stiftung

HEK (Haus der Elektronischen Künste) wird unterstützt von:



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

