

## IGOR SIMIC: *FEEEEELINGS*

**Opening:** Friday, 28. April 2023, 6 - 9 p.m.

**Exhibition:** 28. April - 24. June 2023

Dear friends of the gallery,

We proudly present the first solo exhibition with Serbian-American artist Igor Simic. The artist explores a variety of topics involving: politics, climate change as well as the change of our world through digitalization, in a serious yet simultaneously ironic way through story telling. Some stories are told as video, some as a computer game or a song, and all combine to form a grand narrative about the 21st century, which is presented in our exhibition in the form of two video works with sound, three neon works, two video games and a large as well as a multitude of A4-sized drawings. The exhibition will be shown during the Gallery Weekend Berlin.

Personal emotions and global events are combined by Igor Simi into what he calls a globalized "saudade" - the nostalgic, equally strong and indeterminate longing for something that usually cannot be put into words. Simic, however, is not explicitly concerned with this one feeling, but rather with how our view of the ever more complex world is guided by a multitude of contradictory feelings. In his works, he takes these feelings seriously, only to break them ironically at the same time. The title of our exhibition "FEEEEELINGS" with five times the letter "E", is a good example of this, the three neon works with their words and phrases illuminating the gallery in pink letters another. "WELTSCHMERZ" stands on the floor, supported by two low pylons made of raw concrete rubble. On the wall, the abstracted heart emoji "<3" glows at us. The third neon work above the entrance to the exhibition proclaims: "MINISTRY OF LONELINESS" - with only the letters "L O L" still glowing in the word "Loneliness." In the UK, a Ministry of Loneliness has actually existed since 2018. This was created to counteract the constant loneliness of older people in particular. Igor Simic takes up this idea as characteristic of our time, but at the same time allows himself the joke of shortening "Loneliness" to "LOL": laughing out loud.

The presentation and execution of the three neon works give the impression that they are remnants of a lost civilization. The manifold references and relationships between the groups of works are thus underlined: in the two video games of the exhibition, "Highwater" and "The CUB", the words found in our exhibition, among others, shine as large-format neon lettering in bright pink on the architectural ruins of our literally submerged world. Messages from, but also comments on, a submerged past that is both distant and near.

The two videos premiering in Berlin - "Don't Be Fake" and "Late Night Weltschmerz" - revolve around the theme of loss. Here, too, ironically broken, and connected with the question of the contrast between fact and fiction. Songs are performed in the guise of a news broadcast or a late night talk show, whose lyrics not only appeal to the feelings of the viewer, but are also reflected in the behavior of the singers in the video. In "Don't be Fake", for example, the simulation of reality is formally broken up in the course of the video: the image section expands, the perfect

# 68projects

illusion of a news broadcast gives way to a look "behind the scenes". What is real here, what is fake?

The exhibition is rounded off by a large-format drawing that once again illustrates the theme of the exhibition as well as how the diverse references of Igor Simic's works to each other: the drawn word "FEEEEELINGS" is a quote from his games, where this very word can be seen as a large neon sign half submerged in water precisely when a very emotional song is playing. Again it is about big, serious feelings, and again they are ironically broken. The drawing shows the word in three-dimensional blocky letters, partially overgrown by vegetation. A larger number of drawings on colored DIN A4 sheets, which are both preparatory sketches of ideas and supplementary representations of catchwords and scenes from Simic's universe, round out the exhibition. In the video work *Instant but distant*, a selection of these A4 sheets complements and comments on both the lyrics and the music of a nearly 15-minute song.

Igor Simic (\*1988 in Belgrade, Yugoslavia) is a multi-award winning visual artist, filmmaker and game designer with a BA in Film Studies and Philosophy from Columbia University New York. In 2015 and 2017 his work was shown in Frankfurt at the B3 Biennale of the Moving Image. In 2021 he was awarded the prize for the best video game just there. In 2016 he received the 1st Prize Discovery Award of Loop Barcelona, in 2014 and 2022 he participated in the Berlinale Talents program, in 2022 as a tutor. In 2018, one of his video works was featured in the exhibition *Virtual Insanity* at Kunsthalle Mainz, in 2019 he was featured with five neon works at the 40th edition of the world's leading technology festival Ars Electronica in Linz, in 2022 at Manifeste 14 in Pristina, Tribeca Film Festival and Fragment Gallery, in both New York. Other exhibitions of his work include at the October Salon - Belgrade Biennale and Klemm's Berlin (2021), at the School of the Art Institute of Chicago, Museum Ulm and Kunsthalle Giessen (2020), as well as at Palazzo Strozzi in Florence (2019) or Athens Digital Arts Festival in Athens (2017).

Igor Simic lives in Belgrade, where he runs demagog studio, with which he creates video games. His game "Highwater" has been listed on Netflix since March 2023.

68projects

Fasanenstrasse 68

10719 Berlin

Opening hours Tue-Sat, 11am-6pm and by personal appointment.

Opening hours Gallery Weekend SA, April 29 + SO, April 30 from 11 a.m. to 7 p.m.

Press Hans Krestel, [hans\\_krestel@gmx.de](mailto:hans_krestel@gmx.de), [+49 177-6464856](tel:+491776464856)

## IGOR SIMIC: *FEEEEELINGS*

**Eröffnung:** Freitag, 28. April 2023, 18-21 Uhr

**Laufzeit:** 28. April - 24. Juni 2023

Liebe Freunde der Galerie,

wir zeigen die erste Einzelausstellung mit dem serbisch-amerikanischen Künstler Igor Simic. Der Künstler erzählt in seinen Werken Geschichten, die sich ernsthaft und ironisch zugleich mit Politik, dem Klimawandel sowie der Veränderung unserer Welt durch die Digitalisierung auseinandersetzen. Manche werden als Video erzählt, manche als Computerspiel oder als Song, und alle verbinden sich zu einer großen Erzählung über das 21. Jahrhundert, die in unserer Ausstellung in Form von zwei Videoarbeiten mit Sound, drei Neonarbeiten, zwei Videospiele und einer großen sowie einer Vielzahl DIN A4-großer Zeichnungen präsentiert wird. Die Ausstellung wird parallel zum Gallery Weekend Berlin gezeigt.

Persönliche Emotionen und globale Ereignisse verbindet Igor Simi zu einer, wie er es nennt, globalisierten „Saudade“ – der nostalgischen, ebenso starken wie unbestimmten Sehnsucht nach Etwas, das sich in der Regel nicht in Worte fassen lässt. Simic geht es allerdings nicht explizit um dieses eine Gefühl, sondern vielmehr darum, wie unsere Sicht auf die stets komplexer werdende Welt von einer Vielzahl widersprüchlicher Gefühle geleitet ist. In seinen Werken nimmt er diese Gefühle ernst, um sie gleichzeitig ironisch zu brechen. Der Titel unserer Ausstellung *FEEEEELINGS* mit fünfmal dem Buchstaben „E“, ist ein gutes Beispiel dafür, die drei Neonarbeiten mit ihren Worten und Phrasen, die in pinken Lettern die Galerie erleuchten, ein weiteres. *WELTSCHMERZ* steht am Boden, getragen von zwei niedrigen Pylonen aus rohen Betontrümmern. An der Wand leuchtet uns das abstrahierte Herz-Emoji <3 entgegen. Die dritte Neonarbeit über dem Eingang zur Ausstellung verkündet: *MINISTRY OF LONELINESS* – wobei im Wort „Loneliness“ nur noch die Buchstaben „L O L“ leuchten. In Großbritannien existiert seit 2018 tatsächlich ein Ministerium für Einsamkeit. Dieses wurde geschaffen, um der steten Vereinsamung vor allem älterer Menschen etwas entgegenzusetzen. Igor Simic greift diesen Gedanken als charakteristisch für unsere Zeit auf, erlaubt sich aber gleichzeitig den Witz, „Loneliness“, also Einsamkeit zu verkürzen auf „LOL“: laughing out loud.

Präsentation und Ausführung der drei Neonarbeiten erwecken den Eindruck, sie seien Überreste einer untergegangenen Zivilisation. Die vielfältigen Referenzen und Beziehungen der Werkgruppen untereinander werden dadurch unterstrichen: in den beiden Videospiele der Ausstellung, *Highwater* und *The CUB* leuchten auf den architektonischen Ruinen unserer im Wortsinne untergegangenen Welt unter anderem auch die Worte, die sich in unserer Ausstellung finden, als großformatige Neonschriftzüge in leuchtendem Pink. Botschaften aus, aber auch Kommentare zu einer untergegangenen, zugleich fernen wie nahen Vergangenheit.

# 68projects

Die beiden Videos, die in Berlin ihre Premiere erleben – *Don't Be Fake* und *Late Night Weltschmerz* – kreisen um das Thema Verlust. Auch hier ironisch gebrochen, und verbunden mit der Frage nach dem Gegensatz von Fakt und Fiktion. Im Gewand einer Nachrichtensendung beziehungsweise einer Late Night Talkshow werden Songs vorgetragen, deren Texte nicht nur an die Gefühle der Betrachtenden appellieren, sondern auch im Verhalten der Sängerinnen im Video gespiegelt werden. In *Don't be Fake* beispielsweise wird im Laufe des Videos auch formal die Simulation von Wirklichkeit aufgebrochen: der Bildausschnitt weitet sich, die perfekte Illusion einer Nachrichtensendung weicht dem Blick „hinter die Kulissen“. Was ist hier echt, was ist fake?

Abgerundet wird die Ausstellung von einer großformatigen Zeichnung, die noch einmal das Thema der Ausstellung sowie wie die vielfältigen Referenzen der Werke Igor Simics zueinander illustriert: das gezeichnete Wort „FEEEEELINGS“ ist ein Zitat aus seinen Spielen, wo eben dieses Wort genau dann als große, halb im Wasser versunkene Neonreklame zu sehen ist, als ein sehr emotionales Lied erklingt. Wieder geht es um große, ernsthafte Gefühle, und wieder werden diese ironisch gebrochen. Die Zeichnung zeigt das Wort in dreidimensional wirkenden, blockhaften Lettern, die partiell von Vegetation überwachsen werden. Eine größere Anzahl von Zeichnungen auf farbigen DIN A4 Blättern, die sowohl vorbereitende Ideenskizzen als auch ergänzende Darstellungen von Schlagworten und Szenen aus Simics Universum sind, runden die Ausstellung ab. In der Videoarbeit *Instant but distant* ergänzt und kommentiert eine Auswahl dieser A4-Blätter sowohl den Text als auch die Musik eines beinahe 15-minütigen Songs.

Igor Simic (\*1988 in Belgrad, Jugoslawien) ist ein mehrfach ausgezeichnete Bildender Künstler, Filmemacher und Game Designer mit einem BA in den Bereichen Film Studies und Philosophie der Columbia University New York. 2015 und 2017 wurden seine Arbeiten in Frankfurt bei der B3 Biennale des bewegten Bildes, gezeigt. 2021 wurde er eben dort mit dem Preis für das beste Videospiel ausgezeichnet. 2016 erhielt er den 1st Prize Discovery Award der Loop Barcelona, 2014 und 2022 nahm er am Berlinale Talents Programm teil, 2022 als Tutor. 2018 war eine seiner Videoarbeiten in der Ausstellung *Virtual Insanity* in der Kunsthalle Mainz zu sehen, 2019 war er mit fünf Neonarbeiten bei der 40. Ausgabe des weltweit führenden Technologiefestivals Ars Electronica in Linz zu sehen, 2022 bei der Manifeste 14 in Pristina, beim Tribeca Film Festival und in der Fragment Gallery, in beide New York. Weitere Ausstellungen seiner Werke u.a. beim Oktober Salon – Belgrad Biennale und bei Klemm's Berlin (2021), in der School of the Art Institute of Chicago, im Museum Ulm und in der Kunsthalle Gießen (2020) sowie im Palazzo Strozzi in Florenz (2019) oder beim Athens Digital Arts Festival in Athen (2017).

Igor Simic lebt in Belgrad, wo er das demagog Studio leitet, mit dem er Videospiele kreiert. Sein Spiel *Highwater* ist seit März 2023 bei Netflix gelistet.

68projects  
Fasanenstraße 68  
10719 Berlin

Öffnungszeiten  
Öffnungszeiten Gallery Weekend  
Presse

Di-Sa, 11-18 Uhr und nach persönlicher Vereinbarung  
SA, 29. April + SO, 30. April von 11 bis 19 Uhr  
Hans Krestel, hans\_krestel@gmx.de, +49 177-6464856