

# HEK

Haus der  
elektronischen  
Künste Basel

de

Achtung:  
Ausgelöst durch Lichtblitze können bei einigen Nutzern von VR-Brillen (1 von 4000)  
schwere Schwindel- und Krampfanfälle auftreten. Auch wenn Sie nicht unter Epilepsie  
leiden, sind solche Symptome möglich.

**Die ungerahmte Welt.**  
*Virtuelle Realität als Medium für das  
21. Jahrhundert.*

19.01.2017 - 05.03.2017

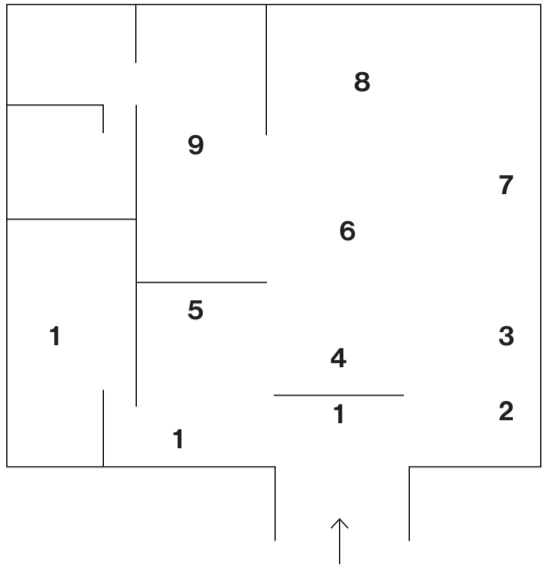
hek.ch

**Die ungerahmte Welt.**  
*Virtuelle Realität als Medium für das 21. Jahrhundert.*

# Die ungerahmte Welt.

Virtuelle Realität als Medium für das 21. Jahrhundert.

19.01.2017 - 05.03.2017



In der Virtuellen Realität (VR) überwindet der Betrachter die begrenzte Fläche des Bildschirms. Statt wie durch ein Fenster zu blicken, verlässt er die reale Umgebung und wird Teil jener anderen Welt. Die Ausstellung stellt verschiedene künstlerische Anwendungsmöglichkeiten des Mediums vor, vermitteln dessen ästhetische Potentiale und hinterfragt VR als kritisches Medium zur Reflexion der Daseinszustände der heutigen Lebenswelt. Die Werke beschäftigen sich mit Architektur und Urbanität, körperlicher Wahrnehmung, physikalischen Gesetzen, gesellschaftlich-sozialen Themen, Poesie, Performance, Gender und Identität. Die VR-Arbeiten der internationalen Künstler werden in den Kontext ihrer Installationen, Projektionen, Videoarbeiten oder Skulpturen im realen Ausstellungsraum gestellt.

Der Wunsch nach Immersion, dem Eintauchen in andere Welten, beschäftigt die Menschheit seit jeher, wie das Innere ägyptischer Pyramiden, Freskenräume der Renaissance, Panoramabilder oder riesige Kinoleinwände bezeugen. Beim Betrachten einer Leinwand bleibt der Zuschauer jedoch passiver Beobachter, der sich der begrenzten Projektionsfläche bewusst und seiner realen Umgebung stets ein Stück weit verhaftet bleibt. In der virtuellen Realität nimmt der Betrachter nun seine Umgebung aus der eigenen Perspektive heraus in einer dreidimensionalen 360-Grad-Rundumsicht wahr und erkundet sie mittels Head-Mounted Display, Controller und der eigenen Körperbewegung.

Als aktiver Bestandteil – und Mittelpunkt bewegt er sich im illusorischen Bildraum und spürt seine eigene Präsenz sowie die Größenverhältnisse seiner Umgebung. In der Ausstellung wird der Betrachter zum Teil des virtuellen Kunstwerkes, das damit vom Sockel des erhabenen Bewunderns gehoben wird und näher an die Lebenswirklichkeit des Betrachters heranrückt.

Kuratiert von Tina Sauerländer (peer to space).

Die Ausstellung *Die ungerahmte Welt* wird unterstützt von:

**MIGROS**  
kulturprozent

**prohelvetia**

**GLOBUS**

HeK (Haus der elektronischen Künste Basel) wird unterstützt von:

Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun Svizra  
Eidgenössisches Departement des Innern EDI  
Bundesamt für Kultur BAK

**cms**  
Christoph Merian Stiftung



Kanton Basel-Stadt  
Kultur

**kulturelles.bl**  
Kanton Basel/Landschaft  
Bildung-, Kultur- und Sportdirektion

**1** Mélodie Mousset (\*1981 in Abu Dhabi), lebt und arbeitet in Zürich, Naëm Baron (\*1987 in Frankreich), lebt und arbeitet in Genf

Im wüstenartigen Sandkasten der VR Arbeit *HanaHana* (2016) lässt der Nutzer Arme und Hände als kettenartige Pflanzen wachsen. Der Titel bezieht sich auf die Protagonistin Nico Robin der Manga-Serie *One Piece*, die dank der Kraft der HanaHana-Frucht ihre Körperteile in ihrer Umgebung reproduzieren kann. Die Wiederholung von „Hana“ (japanisch für Blume oder Blüte) unterstreicht das Thema und verweist auf das selbstreproduktive System der Natur. Das endlose Kopieren eigener Gliedmaßen (als Sinnbild für das Selbst) hebt die Bedeutung des ursprünglichen Ausgangspunktes (und somit der Einmaligkeit eines Individuums) auf, besonders im Hinblick auf eine digitale und virtuelle Umgebung ohne „Originale“.

Statt seines Körpers sieht der VR Nutzer umherschwebende, blutähnliche Partikel. Da die Hände in der VR Arbeit aus derselben Substanz bestehen, könnte der Nutzer ebenfalls eine (gehäutete) Hand sein. So könnte auch Mélodie Mousset's Wandinstallation *Pattern For Hysterical Change* (2017) im Ausstellungsraum als die fehlende Haut des Nutzer gesehen werden. Die Arbeit zeigt eine UV Map einer Hand. Es handelt sich um eine 2D-Textur, die ein 3D-Objekt ummanteln könnte, eigentlich ein Verfahren aus der digitalen 3D-Modellierung. In der Ausstellung repräsentiert die Arbeit neben der materiellen Welt auch die physisch menschliche Präsenz im Ausstellungsraum. Die Bodenprojektion von *Femme sans fin* (2017) greift diesen Gedanken auf und zeigt den sich zum endlosen Rund eines Donuts verändernden Körper der Künstlerin.

**2** Rachel Rossin (\*1987 in West Palm Beach), lebt und arbeitet in New York City

In Rachel Rossins Installation *Just a Nose* (2016) bewegt sich der Betrachter auf der rauen, offenen See. In der Ausstellung hängen Gemälde der Künstlerin auf der sich bewegenden Wasseroberfläche. In der virtuellen Umgebung schweben und schwimmen Stoffstücke umher. Mit einer hornähnlichen Nase, wie ein Klüverbaum am Bug eines Segelschiffes, versucht der Nutzer die Stoffe zu greifen. In ihren Arbeiten verschachtelt die Künstlerin Elemente der realen und der virtuellen Welt. Eine Einheit entsteht, ganz so wie in unserem alltäglichen Leben beide Bereiche verschmelzen. Rachel Rossin dienen abstrahierte, deformierte Versionen realer Objekte aus ihrem persönlichen Umfeld als digitale Vorlagen für ihre Gemälde, die sie dann wiederum in eine digitalisierte Form in den virtuellen Raum überträgt. Rossin beschreibt ihr Vorgehen wie folgt: „In beiden Bereichen gibt es Raum für Interpretationen; es gibt eine Interpretation der Wirklichkeit in der virtuellen Welt und meine Interpretation der virtuellen Welt in der physischen Realität.“

**3** Martha Hipley (\*1987 in Baltimore), lebt und arbeitet in New York

Anleitung: Martha Hipleys Arbeit *Ur Cardboard Pet* (2016) beginnt mit einem Onlinetest, durch den sich der Nutzer am Computer klickt. Am Ende erhält er ein personalisiertes Ergebnis, das er mit der farblich passenden Google Cardboard ansehen kann: das ideale Haustier (laut Werktitel) bzw. den idealen Freund (gemäß VR-Darstellung). Mit den Daumen aktiviert der Nutzer das vibrierende und leuchtende Add-On (siehe Abbildungen).

In ihrer Arbeit parodiert Martha Hipley die romantisierte Vermenschlichung von Technologien, die durch weibliche oder übertrieben niedliche Darstellung weniger bedrohlich und Angst einflößend wirken sollen. Dies geschah bei der Vermarktung von *Your Cassette Pet* (1980), des ersten, nur als Kassette erschienenen Albums der New Wave Band *Wow Wow*. Mit dem ironischen Dualismus „Haustier – Partner“

kritisiert Hipley die Darstellung weiblicher in Abhängigkeit von der männlichen Identität. Wie z.B. in der Mangaserie *Chobits*: Chi, ein menschenähnlicher Roboter mit künstlicher Intelligenz, widmet ihr „Leben“ dem Finden des einzig wahren, männlichen Seelenverwandten. So ist auch Hipley's Quiz eine ironische Version von Tests in Teenie-Zeitschriften, die jungen Mädchen Ratschläge erteilen. Das Ergebnis wird hier „lebensnah“ in der virtuellen Realität dargestellt und durch das Add-On physisch erfahrbar, das fleischartig den menschlichen Körper nachahmt. *Ur Cardboard Pet* lotet die Schnittstellen zwischen dem Menschen und seinen künstlichen Apparaturen aus, die humane Zustände simulieren wollen.

**4** Fragment.In Simon de Diesbach (\*1987 in Bern), Laura Perrenoud (\*1991 in Lausanne) und Marc Dubois (\*1985 in Basel), leben und arbeiten in Lausanne

Das mehrschichtige Virtual Reality-Experiment *2199* (2017) zielt ironisch darauf ab, den Nutzer zu bemächtigen, Töne und Klänge in der virtuellen Umgebung zu verändern. Auf motorisierten Drehstühlen sitzend, erkundet der Nutzer seine Umgebung und deren Funktionsweise. Er teilt sich den Raum mit zwei anderen Personen und nimmt deren Handlungen im Raum wahr. So können die Nutzer durch synchronisierte Kopfbewegungen miteinander interagieren und ihre Stühle choreographisch im Gleichklang rotieren lassen. Das Schweizer Interaktionsdesign-Studio *Fragment.in* kreiert innovative und interaktive Kunstprojekte. Dabei mixen sie Installation, Videos und Gamedesign, um die Grenzen zwischen digitaler und greifbarer Interaktion auszukundschaften. Die Installation *2199* ist eine Zusammenarbeit von *Fragment.in* mit der Künstlerin Maria Guta und dem Musikproduzenten Flexfab.

**5** Alfredo Salazar-Caro (\*1989 in Mexiko City), lebt und arbeitet in Chicago, New York und Mexiko City

In einer sehr persönlichen Serie kreiert Alfredo Salazar-Caro Porträts von Menschen aus seinem Umfeld, die für ihn eine große Bedeutung haben. Mithilfe von 3D-Scans friert der Künstler Zeit ein und stellt die Personen in einer Art und Weise dar, die die physische Körperlichkeit übersteigt. Das *Portrait of Elizabeth Mputu* (2017) zeigt die Künstlerin, Aktivistin und Herbalistin in zwei Versionen. Die erste zeigt sie als Pflanzengöttin in ihrem opulenten Garten; die zweite ist realistischer und offenbart die menschliche Seite. In der VR Arbeit erkundet der Betrachter die überdimensionalen Porträts durch seine Körperbewegungen und im realen Raum betrachtet er eine Miniaturskulptur. Salazar-Caro beschäftigt sich mit der Wahrnehmung und den Darstellungsmöglichkeiten von Proportionen im virtuellen und realen Raum. Er hinterfragt Konzepte von Identität, Erinnerung und Zeit. Dabei verwendet er oft Avatare und virtuelle Rekonstruktionen von (realen) Umgebungen, die dem Betrachter einen partizipativen Umgang mit den hyperrealen (Selbst)Porträts ermöglichen.

**6** Rindon Johnson (\*1990 in San Francisco, lebt und arbeitet in New York)

Anleitung: Der QR-Code wird mit dem Smartphone gescannt (oder der Link [www.rinjohnson.com/meet-in](http://www.rinjohnson.com/meet-in) aufgerufen), dann unten rechts auf dem Video das Cardboard-Symbol auswählen. Wenn das Video (2teilig) erscheint, das Smartphone in das Google Cardboard legen und die Kopfhörer in den Anschluss stecken.

Mit *Meet in the Corner* (2016) überträgt Rindon Johnson Poesie in den virtuellen Raum und kreiert eine intime Umgebung für den Betrachter, der den Worten des Künstlers über kritische Themen des Menschseins lauscht: Rassismus, Sex, Krieg und Liebe. Visuell begleiten die persönlichen und politischen Gedanken des Künstlers imaginierte, meditative

und verwirrende Realitäten. Jede Szene dient als Überblendung zwischen den Gedichten und als Möglichkeit für den Betrachter, Erinnerungen und Bilder vor dem inneren Auge zu durchleben. Johnsons Arbeiten kreisen um die Ausdrucksmöglichkeiten der Sprach- und Kommunikationsformen der neuen Medien sowie um Beziehungen zwischen Bild und Text. Er untersucht die Sinneseindrücke von Individuen bei der Wahrnehmung des eigenen Körpers im realen und virtuellen Raum.

**7** Friedemann Banz (\*1980 in Mainz) & Giulia Bowinkel (\*1983 in Düsseldorf), leben und arbeiten in Düsseldorf

In der VR Arbeit *Mercury* (2016) findet sich der Betrachter auf einer Inselgruppe wieder, die mit Stegen verbunden ist. Dort befinden sich Elemente aus Natur, Kultur oder Technik, die sich zu einem surrealen Terrain verschränken, auf dem uns bekannte physikalische Gesetze außer Kraft gesetzt werden. Oftmals gibt der Nutzer den Impuls für Aktionen im virtuellen Raum. Virtuelle und reale Welt sind mittels Schnittstellen wie einer Webcam miteinander verbunden. In ihrer Arbeit beschäftigen sich Banz & Bowinkel mit der Faszination für die Erschließung und Darstellbarkeit der so genannten Realität. Dazu gehört die zunehmende Verschmelzung des Menschen mit seinem Werkzeug – dem Computer, der mehr und mehr zu einer multifunktionalen Prothese (oder Erweiterung) der Gesellschaft und des Individuums wird. Er stellt Wirklichkeit sehr effektiv dar, denn VR simuliert eine für das Auge glaubwürdige Alternative zur analogen sichtbaren Welt: einen suggerierten Raum, in dem man sich „tatsächlich“ zu befinden scheint.

**8** Li Alin (\*1976 in Montréal, Kanada), lebt und arbeitet in Berlin

In Li Alins Installation *Enter Me Tonight* (2016) nimmt der Betrachter in einem Stuhlkreis Platz, der in der virtuellen Realität mit 7 geklonten Versionen des fiktiven weiblichen Charakters DeNA besetzt ist. DeNA propagiert Evolutionsstrategien, die das Weibliche in den Vordergrund stellen. Sie setzt sich für eine neue Welt ein, in der Frauen das gestörte reproduktive System, das zunehmend künstlich und inhuman wird, durch aktives Handeln retten und schützen. Ihrer Meinung nach ist Liebe nach wie vor die beste Strategie, um das Fortpflanzungssystem am Leben zu halten. DeNA unterstützt das Sammeln und Konservieren des vom Aussterben bedrohten Samens in Pyramiden, die Maximierung des weiblichen Orgasmus während der Insemination sowie die Markteinführung von Schönheitsprodukten auf Basis von Samenflüssigkeit, die durch das „Mass Extraction Program“ gewonnen wurde. Zudem führt DeNA (künstliche) Befruchtungsmethoden ein, wie die Vibro Gun.

**9** Marc Lee (\*1969 in der Schweiz), lebt und arbeitet in Zürich

*10,000 moving cities – same but different* (2016) von Marc Lee beschäftigt sich mit Urbanisierung und Globalisierung im digitalen Zeitalter. Der Nutzer läuft durch Bildwelten, die andere öffentlich in sozialen Netzwerken wie YouTube, Flickr oder Twitter über den Ort gepostet haben. Diese persönlichen Eindrücke werden hier wie Fenster zur Welt in Echtzeit gestreamt. Der Betrachter partizipiert an den sozialen Bewegungen unserer Zeit und unternimmt eine virtuelle Reise in immer wieder neue Bild- und Klangcollagen. Die Informationen werden auf Kuben visualisiert, die in unterschiedlicher Höhe im Raum emporragen und eine Art Skyline bilden. Die Arbeit thematisiert, wie sich die Welt und deren Orte kontinuierlich verändern und immer mehr ähneln. Es entstehen „Nicht-Orte – Orte des Ortslosen“ im Sinne von Marc Augé's Buch und Essay „Nicht-Orte“, die quasi ohne wirkliche lokale Identität überall auf der Welt sein könnten (meist anonyme Übergangszonen wie Hotelzimmer oder Flughäfen).