

ARTour

Kunstwerke & Künstler:innen

Marc Lee – Schaf 1.5

Eine virtuelle Schafherde bevölkert den Basler Münsterplatz. Bewegt man sich auf sie zu, beginnen die Schafe zu blöken, springen nach kurzer Zeit gleichförmig in die Luft und richten sich nach den Betrachter:innen aus, die plötzlich im Zentrum der Szenerie stehen und angestarrt werden. Alle Schafe basieren auf dem gleichen animierten 3-D-Modell und auch ihr Blöken stammt nur von einem Schaf, das aber durch verschiedene digitale Filter jeweils anders klingt. Die scheinbar individuellen Züge der einzelnen Schafe dieser Herde sind schnell zu durchschauen und der abrupte Wechsel von «natürlichen» und orchestrierten Bewegungen lässt ein unheimliches Setting entstehen, das die Generierbarkeit von Natur in Frage stellt.

Mit *Schaf 1.5* stellt Marc Lee gleich mehrere Bezüge zu wissenschaftlichen und technologischen Entwicklungen her: Schafe gehören zu den ersten domestizierten Lebewesen und 1996 war das Schaf «Dolly» das erste geklonte Säugetier. Ausserdem nimmt Lee die zunehmende Homogenisierung unserer globalisierten Welt in den Blick, zu der das Artensterben ebenso gehört wie die zunehmende Optimierung von gezüchteten Tieren für menschliche Bedürfnisse.

Lee gehört zu den Pionier:innen der Medienkunst in der Schweiz und wurde durch seine immersiven Installationen bekannt. In netzbasierten Installationen nimmt er mittels Live-Feeds die globalisierte Kommunikation in den sozialen Medien in den Blick und macht unser Verwobensein in diese Informationsströme poetisch anschaulich. Seine aktuellen Arbeiten kreisen um unsere Beziehung zur Natur, unsere Verantwortung gegenüber der Umwelt und die Frage, ob neue Technologien wie Gentechnik und synthetische Biologie zur Lösung ökologischer Probleme beitragen können.

Marc Lee (Schweiz) nutzt zeitgenössische Kunst als Vehikel, um kontinuierlich neu zu definieren, wie wir uns selbst und die Welt um uns herum sehen. Dazu experimentiert er mit Informations- und Kommunikationstechnologien, deren kreativen, kulturellen, sozialen, ökologischen und politischen Aspekten er nachspürt. Er kreiert netzwerkbasierende und interaktive Kunstprojekte und nutzt dabei verschiedenste Medien und Formate: Internet, Performances, Videos, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) und Mobile Apps. Seine Arbeiten wurden in bedeutenden Museen und Ausstellungen gezeigt, darunter das Zentrum für Kunst und Medien (ZKM) in Karlsruhe, das New Museum in New York, die Transmediale in Berlin, das Ars Electronica Festival in Linz, das HEK (Haus der Elektronischen Künste) in Basel, das Fotomuseum Winterthur, das MoMA in Schanghai, das ICC in Tokyo, das Nam June Paik Art Center, die Media Art Biennale und das MMCA in Seoul.

MengXuan Sun – Bewässerung 2.0

In MengXuan Suns Arbeit *Irrigation 2.0* (Bewässerung 2.0) begegnet uns die Künstlerin als überdimensionaler Avatar, als machtvolle Figur, deren herabfallende Köpfe als Nährstoffe oder Opfertgaben den Boden mit ihrer unerschöpflichen Energie tränken. Das Werk ist die Weiterentwicklung eines bestehenden Projekts. Die gesamte Szene wird eingerahmt von riesigen Spritzen, innerhalb derer ihr Avatar über der Landschaft schwebt. Ihr Körper ist transparent und das Rückenmark liegt frei. Einzig das Gesicht ist als Abbild der Künstlerin realistisch dargestellt. Dieses taucht auch im Inneren einer Blüte auf, die sie bei sich trägt. Auf ihrem Rücken befinden sich zwei Flügel bzw. Blumenstängel, die sie als kosmische gottgleiche «Blüte» ausweisen und aufgezozene Spritzen ragen aus ihrem Rücken heraus.

Suns Arbeit ist eine sehr persönliche Reaktion auf die Pandemie, die die Welt im Standby-Modus gefangen hielt. In ihren Werken schafft sie immersive digitale Bildwelten, die von der globalen Gamekultur inspiriert sind. In einer Zeit, in der das Leben auf die digitale Sphäre beschränkt schien, kreiert sie einen Avatar, dessen aufgestaute Energie sich in der Bewässerung der sie umgebenden Welt entlädt. Das Digitale befruchtet die reale Welt. Ihre Energie scheint sie aus den Spritzen zu schöpfen, die ihrem Körper Flüssigkeit zuführen und die sie wie eine Schutzzone umgeben. Die medizinische Infrastruktur und der damit einhergehende Fortschritt schützt uns und liefert die Kraft, die wir zum Menschsein benötigen.

MengXuan Sun (China) ist eine in Berlin lebende Künstlerin, die dort an der Universität der Künste als Meisterschülerin im Bereich Kunst und Medien ihren Abschluss gemacht hat. Ihre experimentellen Werke entwickelt sie mithilfe von Game-Engines, um so die Entstehung ihrer eigenen spirituellen Welt mittels 3-D-Bildmaterial zu beschreiben. Sie ist Mitglied der Society For Nontrivial Pursuits (S4NTP). In Europa und Asien war sie mit ihren audiovisuellen Live-Performances zu erleben. Für ihre Performances konstruiert sie eigens Kontrollsysteme, die die Beziehung zwischen Ton, Elektrizität und Licht regeln. Ihre Kunst gleicht einer Forschungs- und Abenteuerreise durch die virtuelle Welt – mit einem starken Sinn für das Unbekannte und der Sehnsucht nach einer digitalen romantischen Zukunft. MengXuan Suns Arbeiten wurden unter anderem in Berlin, Essen, Bonn, Schanghai und New York ausgestellt.

Erika Marthins – Omnipulse

Omnipulse von Erika Marthins befindet sich beim Basler Totentanz an der Predigerkirche, einem Memento mori, das uns vor Augen führt, dass der Tod irgendwann für jede:n kommt. Marthins suchte sich diesen Ort bewusst für ihre virtuelle Intervention aus, um über unsere Lebenszeit und die Repräsentation von Leben im digitalen Raum zu reflektieren. Die Betrachter:innen stehen vor einem Cluster von Objekten. Fünf universelle Körper symbolisieren die fünf Grundelemente, auf die sich Marthins bezieht: Erde, Luft, Feuer, Wasser und das Universum. In Zusammenarbeit mit dem Musiker Florin Büchel entstand eine Klangstruktur, die vom menschlichen Herzschlag als Symbol für das Leben und dem Rhythmus der Erde inspiriert ist. Die Erde als Organismus hat ebenfalls einen elektrischen Herzschlag, der als Schumann-Resonanz bezeichnet wird. Sie liegt bei etwa 8 Hertz und hat Forscher:innen zufolge einen beruhigenden und entspannenden Einfluss auf den Menschen. Die Klänge von *Omnipulse* wurden mit Hilfe eines analogen, modularen Synthesizers entwickelt. Für jedes der fünf Objekte wurde ein spezifischer Sound entwickelt, der aus drei separaten Teilen besteht: einem rhythmischen Puls, der

einem Herzschlag ähnelt, einem hochfrequenten Dröhnen und einem niedrigfrequenten Klang. Der konstante Herzschlag der Erde interagiert mit diesen Klangschichten, während sich die Betrachter:innen im physischen Raum bewegen, um den verschiedenen Klangspuren nachzuforschen. In *Omnipulse* lädt uns Marthins auf eine meditative Reise durch Raum und Zeit ein.

Erika Marthins (Schweden) lebt und arbeitet in Zürich. Sie studierte Media & Interaction Design an der École Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) und Architecture and Digital Fabrication an der ETH in Zürich. Als Designerin versucht sie, unsere Beziehung zu neuen Technologien zu reflektieren und über die Zukunft zu spekulieren, indem sie neue Lösungen für zukünftige Probleme erforscht. Sie ist besonders daran interessiert, Verbindungen zwischen verschiedenen Themenbereichen zu knüpfen, wie zum Beispiel Nahrungsmittel und Spitzentechnologie, Gedächtnis und soziale Netzwerke. Marthins hat bereits in Museen, Festivals und Institutionen ausgestellt, so zum Beispiel bei Google, im Vitra Design Museum in Weil am Rhein oder an der Milan Design Week in Mailand.

Andy Picci – The Cycle of Life

Mit *The Cycle of Life* schuf Andy Picci ein surrealistisches Werk. Ein dreidimensionales Objekt schwebt an prominenter Stelle über dem Rhein. Es verändert kontinuierlich seine Form – von einer Kugel hin zum Quadrat und zurück. Manche Körper sind mehr oder weniger deutlich zu erkennen, andere erscheinen nur angedeutet, denn ein Tuch hängt über diesem Objekt, verbirgt seine Form und gibt nur hin und wieder preis, was sich darunter befinden mag. Das Tuch selbst scheint den Himmel zu reflektieren, wie ein Spiegel des sich darüber befindenden realen Firmaments.

In seiner Kunst beschäftigt sich Picci mit den Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft und unsere Identität. Diese Suche nach dem «Wer sind wir?» im Zeitalter der sozialen Medien, in dem zwischenmenschliche Interaktion zunehmend über Klicks und Likes stattfindet, setzt er in feinsinnigen wie auch spielerischen Arbeiten um. *The Cycle of Life* nimmt nicht nur das Individuum in den Blick. Die Skulptur thematisiert die Veränderung des Lebens selbst, reflektiert die verschiedenen Lebensphasen von der Geburt bis zum Tod als unablässigen sich wiederholenden Zyklus aus ineinander übergehenden Formen und Körpern. Die Skulptur spiegelt die Fluidität und Unbeständigkeit unserer digitalen Welt. Sie weckt Neugierde, die sich wandelnde Form zu dechiffrieren, aber wie unsere eigene Zukunft bleibt auch sie unseren Blicken verborgen.

Andy Picci (Schweiz) wuchs in Lausanne in der Schweiz auf. Er studierte Fotografie an der École Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL), Visuelle Kommunikation an der École Supérieure des Arts Modernes (ESAM) in Paris und erhielt seinen Masterabschluss für Fine Arts von Central Saint Martins in London. Sein Werk ergründet Fragen in Zusammenhang mit der Celebrity-Kultur, unserer Beziehung zu den sozialen Medien und der tiefgreifenden Suche nach Identität im Zeitalter der Hyperdigitalisierung. Seit 2010 wurden Piccis Werke in zahlreichen Ausstellungen auf der ganzen Welt gezeigt, unter anderem am NRW-Forum in Düsseldorf, in der König Galerie in Berlin, bei Mana Contemporary in Miami, im Museum der bildenden Künste in Leipzig oder in den Magasins Généraux in Paris. Piccis Werk umfasst Musik, Video, Malerei, Bildhauerei und audiovisuelle Installationen gleichermaßen. Er lebt und arbeitet in Lausanne.

"Virtualität sollte ein Realitätsverstärker sein! Heute ist klar, dass manche Dinge dafür gemacht sind, um sie in der realen Welt zu erleben, und andere sind besser in der virtuellen Welt."

Studer / van den Berg – be one of us

In *be one of us* des Basler Künstlerduos Monica Studer und Christoph van den Berg schweben sechs riesige Pilze über der Strasse und tanzen zu einer schrägen Polka. Ihr synthetischer Gesang lädt zum Mitmachen und Mitfeiern ein. Im Werk von Studer / van den Berg sind Pilze eine Konstante, die in immer neuen Varianten auftaucht. Pilze sind faszinierend. Rein biologisch sind sie ein Hybrid, näher mit Tieren verwandt als mit Pflanzen. Sie vermögen parasitäre oder symbiotische Verbindungen mit anderen Lebewesen einzugehen und sie können Substanzen produzieren – von Heilmitteln und Giften bis hin zu bewusstseinsweiternden Drogen –, die auf ihre Umwelt einwirken. Für das Künstlerduo macht sie dies geradezu prototypisch für eine neue Welt, in welcher der Mensch stärker in den Austausch mit anderen Lebensformen tritt und nicht mehr alleinig im Zentrum des Universums steht. Mit einem Augenzwinkern lädt uns *be one of us* ein, selbst «ein bisschen mehr Pilz zu werden», wie die beiden schreiben. Dabei ist den Pilzen ihre Virtualität deutlich anzusehen, die polygonale Grundstruktur bewusst beibehalten. Das Spiel mit den Wirklichkeiten, den sich permanent verschiebenden Grenzen zwischen physischer Realität und einer von Computern in Echtzeit generierten illusionistischen Welt ist ein zentraler Aspekt im Werk des Künstlerduos. Die beiden gehören zu den Pionier:innen der digitalen Kunst und erforschen bereits seit Jahren die Ästhetik virtueller Räume und die Darstellung von Natur durch digitale Mittel.

Bei jedem Öffnen des Werkes ergeben sich neue Pilz-Konfigurationen. So entsteht für jede:n Betrachter:in ein einmaliges Kunstwerk.

Zum AR-Erlebnis realisierte das Künstlerduo noch eine separate Website, auf der sich Interessierte weiter informieren können. Hier findet sich auch ein kostenloses «fungible giveaway» als Download, ein persönlicher 3-D-Pilz aus der «Republik der Pilze».

Als Duo Studer / van den Berg arbeiten Monica Studer (Schweiz) und Christoph van den Berg (Schweiz) seit 1991 zusammen im Bereich der neuen Medien. Sie zählen zu den Pionier:innen der computerbasierten Kunst in der Schweiz. Ihr gemeinsames Werk, mit dem sie im internationalen Kunstkontext und im Netz präsent sind, zeichnet sich aus durch eine einzigartige Verbindung von analogen und digitalen Räumen. Mit Game-Engines, Computer-Renderings, Echtzeit-Animationen, internetbasierten Projekten, interaktiven Livecam-Installationen, AR-/VR-Anwendungen und künstlicher Intelligenz konstruieren sie in ihren hybriden Settings feinsinnige fiktive Narrationen, die stets die aktuellen Entwicklungen der digitalen Medien hinterfragen.

Ihre Werke wurden in vielen nationalen und internationalen Museen ausgestellt, unter anderem im Zentrum für Kunst und Medien (ZKM) in Karlsruhe, in der Fondation Beyeler in Riehen, in der Kunsthalle Mainz, im Kunstmuseum Thun, im HEK (Haus der Elektronischen Künste) in Basel, im Kunstmuseum Wolfsburg oder im Centre d'Art Contemporain in Genf. Die beiden leben und arbeiten in Basel.

Tabita Rezaire – Matrixx II

Tabita Rezaire lässt eine riesige Gebärmutter über der Geburtsabteilung der Basler Universitäts-Frauenklinik schweben, inmitten eines imaginären Sonnensystems – als neue planetarische Macht. *Matrixx II* zelebriert die Weisheit der Gebärmutter als heilende und transformierende Kraft. Rezaire spürt in ihren Videos und ihren Virtual-Reality- und Augmented-Reality-Installationen sowie mit ihrem Wissen über Liebe und Heilung den rassistischen und sexistischen Praktiken nach, die die Gebärmutter zum umkämpften Ort haben werden lassen – beispielsweise durch die Ausbeutung von Women of Color bis hin zur Leihmutterschaft.

Matrixx II wirkt wie ein virtueller Segen über der Entbindungsstation, um Liebe und kraftvolle Energie auszustrahlen und alle werdenden Mütter auf ihrem Weg zur Mutterschaft zu unterstützen. *Matrixx II* ist nicht nur eine Ode an alle Mütter, sondern auch eine metaphysische Reflexion von Geburt als universellem Anfang. Deshalb bringt hier der goldene Schoss quasi als kosmischer Ursprung unser Sonnensystem zur Welt.

Der Uterus als Symbol der Weisheit und Kraft taucht immer wieder im Werk von Rezaire auf. *Matrixx II* ist die zweite Augmented-Reality-Installation in dieser fortlaufenden Serie. Rezaire beschreibt die Gebärmutter als ein «Portal, um Informationen zu empfangen, um von unseren Festplatten all das Wissen und die Weisheit herunterzuladen, die auf ihnen gespeichert sind». Als Künstlerin schafft sie faszinierende Werke, die spirituelles Wohlbefinden und Technologie miteinander verbinden. Sie entwickelt dabei eine ganz eigene Ästhetik, die von Traditionen ihrer Vorfahren ebenso inspiriert ist wie von einer globalisierten digitalen Netzkultur.

Tabita Rezaire (Frankreich) lebt in Cayenne, Französisch-Guayana, wo sie aktuell AMAKABA, ein spirituelles Zentrum für kollektive Heilung, aufbaut. Sie studierte an der Central Saint Martin in London, ist Yogalehrerin und Aktivistin für digitale Heilung. Ihre Werke wurden international in Einzel- und Gruppenausstellungen präsentiert, unter anderem im Centre Pompidou in Paris, im MASP in São Paulo, in den Serpentine Galleries in London, im MoMA und im New Museum in New York, im Gropius Bau in Berlin, im MMOMA in Moskau, im Museum of Contemporary Art in Chicago, im ICA in London, im V&A in London, in der Nationalgalerie von Dänemark in Kopenhagen, in der Tate Modern in London, im Musée d'Art Moderne in Paris oder an den Biennalen in Schanghai, Guangzhou, Kochi, Athen und Berlin.

"Als ich anfang zu arbeiten, habe ich all die Dinge angesprochen, die mich wütend machten, nämlich historisch-politische Ungerechtigkeiten und die Mechanismen der Unterdrückung, insbesondere in Bezug auf Rasse, Geschlecht und Sexualität, online und offline."

"Meine Arbeit war im Grunde ein Ventil für meine Wut und den darunter liegenden Schmerz. Ich habe in den Wunden gegraben und versucht herauszufinden, woher mein Schmerz und unser kollektives Leiden kommt."

Manuel Rossner – Spatial Painting

Manuel Rossners *Spatial Painting* verbindet zwei zentrale Basler Orte miteinander: den Marktplatz und die Messe. Eine gewaltige skulpturale Form, bestehend aus dreidimensionalen Linien und blasenartigen Gebilden, besetzt den Raum, schlängelt sich in den Himmel, um ihre Fortsetzung und Entsprechung am anderen Ort zu finden. Rossners digitale Skulptur steht in der Tradition abstrakter Malerei, ist bunt und kontrastreich und verweist auf die fluide Ästhetik des digitalen Zeitalters. Sie lädt uns zum sinnlichen Erleben von Farbe, Form und Materie im Raum ein. Die Skulptur ist nicht statisch, sondern verändert sich rhythmisch, sie dehnt sich aus und schrumpft wieder – ein atmendes Gebilde, das auf den umgebenden Raum zu reagieren scheint.

Auf der digitalen Skulptur bewegt sich eine kleine artifizielle weisse Figur, die Rossner oft als digitales Alter Ego in seinen Werken einsetzt. Die Figur erkundet die Linien und nutzt sie als Ausgangspunkt ihrer Explorationen im Raum. Die kugelartigen Formen stellen Hindernisse dar und es kommt zu digitalen Darstellungsfehlern, sogenannten Glitches, wenn die Figur von ihnen getroffen wird. Diese spielerische Komponente ist Teil der ästhetischen Praxis des Künstlers und verweist auf die zunehmende Gamifizierung unserer Welt, auf das Flanieren in digitalen Spielwelten. Hier treffen diese immateriellen Erfahrungen mit dem Erleben von physischen Umgebungen zusammen.

Neben dem AR-Erlebnis mittels Smartphone präsentiert Rossner weitere Aufnahmen in der App, in denen das Kunstwerk in Fotomontagen in seiner gesamten Dimension über ganz Basel anschaulich wird.

Der in Berlin lebende Künstler Manuel Rossner (Deutschland) studierte an der Hochschule für Gestaltung (HfG) in Offenbach, Deutschland, sowie an der École nationale supérieure des Arts Décoratifs in Paris und an der Tongji University in Schanghai. 2012 startete er die virtuelle Galerie «Float», die Ausstellungen im digitalen Raum präsentiert. Rossner entwirft digitale Räume und virtuelle Welten mittels Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR), in denen er die Auswirkungen technologischer Entwicklungen auf die Gesellschaft und die Kunst untersucht. Seine Werke wurden unter anderem in der König Galerie in Berlin, im Museum der bildenden Künste in Leipzig, im NRW-Forum in Düsseldorf, im Frankfurter Kunstverein, im Grand Palais Éphémère in Paris, in der Galerie Roehrs & Boetsch in Zürich, an der Biennalen Art Safiental und in der Hamburger Kunsthalle ausgestellt.

Studio Above & Below – Digital Exchange

Digital Exchange des Künstlerduos Studio Above & Below simuliert einen virtuellen Reigen aus Blättern lokaler Bäume, die auf dem Petersplatz zu finden sind. Form und Struktur der digitalen Blätter entsprechen ihren realen Vorbildern, Blättern zum Beispiel von Buchen, Kastanien, Eschen und Walnussbäumen, doch in der virtuellen Skulptur haben sie weitere digitale «Chloroplasten» erhalten, die in der Pflanzenzelle üblicherweise für die Photosynthese zuständig sind. Die Arbeit ist mit dem Internet verbunden und ermöglicht dadurch das Erfassen von Echtzeitdaten, um die Intensität der Sonneneinstrahlung und des UV-Lichts auf die Oberflächenstruktur der tanzenden Blätter zu übertragen. Die lokalen Umweltdaten stimulieren die digitalen «Pflanzenpigmente» und verändern das

Erscheinungsbild der Blätter je nach Wetterlage. Reale Phänomene werden mit digitalen Strukturen in einen Dialog gebracht.

Studio Above & Below überträgt in *Digital Exchange* natürliche Phänomene und Prozesse in den digitalen Raum. Digitales Leben braucht keinen Sauerstoff, den Pflanzen durch ihre Photosynthese produzieren, aber das Künstlerduo macht anschaulich, dass auch digitale «Ökosysteme» Energien und Ressourcen für ihr digitales Leben benötigen. Sie hinterfragen in ihrer Arbeit, wer und was dieses Leben nährt. Der Umgang des Menschen mit seiner Umwelt steht in ihren Arbeiten im Fokus. In ihren Augmented-Reality-Werken machen sie unsichtbare ökologische Effekte und Strukturen wahrnehmbar und geben dabei der Umwelt eine Stimme, um uns zum Handeln für ein besseres Miteinander mit unserem Ökosystem zu animieren.

Studio Above & Below ist ein in London ansässiges Künstlerduo und Designbüro, das von Daria Jelonek (Deutschland) und Perry-James Sugden (Vereinigtes Königreich) gegründet wurde. In ihrer Arbeit kombinieren sie Computerdesign, spekulatives Geschichtenerzählen und digitale Kunst, um die unsichtbaren Verbindungen zwischen Menschen, Maschinen und der Umwelt zu thematisieren. In den letzten Jahren entwickelten sie dafür immersive und interaktive Werke, die auf Echtzeitdaten basieren. Die Arbeiten des Duos wurden international in Institutionen wie der Royal Academy, der Tate Modern, dem V&A Museum in London, dem Today Art Museum in Beijing, an der WRO Biennalen in Wroclav in Polen, der SONAR, WIRED Japan, Hyundai Motorstudio oder an den Internationalen Kurzfilmtagen in Oberhausen ausgestellt. Sie erhielten bereits zahlreiche Preise.

Mélo die Mousset & Eduardo Fouilloux – The Jellyfish

Gleich in mehreren Basler Brunnen tummeln sich die virtuellen leuchtenden Quallen (Jellyfish), die Mélo die Mousset und ihr Studio Patch XR geschaffen haben. Die geisterhaften Meeresbewohner schweben über den Wasserbassins und animieren die User:innen der App, mit ihnen zu interagieren. Die Quallen können über Singen oder Summen gesteuert werden. Tonhöhe, Vibration und Intensität der eigenen Stimme animiert die virtuellen Kreaturen. Dieses neue Werk baut auf einem zuvor realisierten Virtual-Reality-Werk auf, das die Besucher:innen in eine traumhafte, interaktive Unterwasserlandschaft eintauchen liess, in der man auch durch Gesang mit den virtuellen Meeresbewohnern in Dialog treten konnte. Durch die harmonische Interaktion und den synästhetischen Austausch zwischen Besucher:innen und virtuellen Wesen schufen die Künstler:innen auf poetische wie spielerische Art und Weise ein Gefühl der Verbindung mit einer anderen Spezies.

Moussets Arbeiten fordern unsere Sinne heraus und laden zum Mitmachen ein. Genau das macht die VR- und AR-Technologie so spannend für die Künstlerin: Hier ist man nicht mehr nur Zuschauer:in, sondern wird Teil des Werks, befindet sich mitten darin. Ihre Arbeiten oszillieren oft zwischen ihrer eigenen Körperlichkeit und den virtuellen Erweiterungen, die uns diese Technologien ermöglichen. In ihren frühen Werken war es noch ihr eigener Körper, den Mousset durch medizinische Bildgebungstechnologien wie MRT oder 3-D-Druck in ihren Werken externalisierte. Ihre aktuellen Arbeiten lassen uns Eintauchen in ihre wundersamen und eigenwilligen virtuellen Welten, in denen wir durch unsere Körper Interaktion ermöglichen.

Mélodie Mousset (Vereinigte Arabische Emirate) ist eine französische Künstlerin, die in Zürich lebt. Sie studierte Kunst in Rennes, Lausanne, London und Valencia in Kalifornien. Ihre Werke oszillieren an der Schnittstelle von virtueller und physischer Welt und entfalten sich in unterschiedlichsten Medien, wie Performance, Video, Installation, Fotografie, Skulpturen und interaktive Medien. Ihre Arbeiten wurden in Institutionen, Galerien und Festivals weltweit ausgestellt, darunter das Centre Culturel Swiss in Paris, das MOCA in Los Angeles, das Bund Museum in Schanghai, The Metropolitan Art Society in Beirut, SALTS in Basel, das Helmhaus in Zürich oder das Beijing VR Festival, das VR Arles Festival und die Zabłudowicz Collection in London. 2020 war sie Mitbegründerin von Patch XR, einem Studio, das sich auf die Entwicklung von musikalischen Tools und spielerischen Erfahrungen für Extended Realities (XR) spezialisiert hat.

Eduardo Fouilloux (Mexico) lebt und arbeitet in Kopenhagen. Er arbeitet daran, neue Möglichkeiten des Spielens mit interaktiven audiovisuellen Medien in Echtzeit zu schaffen. Fouilloux ist Direktor und Mitbegründer von Patch XR.

Tamiko Thiel - ARpothecary's Garden

In ihrer Intervention im Solitude Park thematisiert Tamiko Thiel die Produktion von pflanzlich basierten Medikamenten. Die Künstlerin wählte mehrere Pflanzen aus, die für ihre Heilkraft bekannt sind und die schon seit langem in Heilmitteln eingesetzt wurden, unter anderem der Schlafmohn, der Rote Fingerhut, das Adonisröschen und der Rizinus- oder Wunderbaum. Sie stellt damit sowohl eine Referenz zum Tätigkeitsfeld der Roche her und zum Wandbild „Arzneipflanzen“ von Niklaus Stoecklin aus dem Jahr 1936, das sich im Roche Bau 21 befindet. Klickt man in der App auf die Apothekenfläschchen, werden animierte Pflanzen freigesetzt. Die Art der Animation verweist direkt auf die spezifische Wirkkraft der Pflanzen. So entsteht langsam ein Blumenfeld, das in heiterem, beschwingtem Reigen mit menschlichen Stimmen singt und die Heilkraft feiert.

Thiel gehört zu den wichtigen Pionierinnen der Kunst mit VR und AR, die bereits in den 1990er Jahren interaktive virtuelle 3D-Welten realisierte. Schon mehrfach generierte sie eine virtuelle Flora auf der Grundlage realer Pflanzen. Mit ihren Werken verweist sie auf spielerische Art und Weise auf ökologische Themen und die Veränderungen unseres Ökosystems durch die globale Erwärmung. Mittels AR schafft sie dafür alternative Realitäten, die in Echtzeit im Raum wiedergegeben werden, lässt uns „in eine andere Dimension blicken“, wie sie sagt, und regt uns gleichzeitig zum Nachdenken über unsere reale Welt an.

Tamiko Thiel (USA) lebt und arbeitet in München. Als Künstlerin erforscht sie das Zusammenspiel von Ort, Raum, Körper und kultureller Identität. Sie arbeitet mit einer Vielzahl von Medien, die von Digitaldrucken und Videos bis hin zu interaktiven 3D-Environments und VR- und AR-Installationen reichen. Sie begann ihre Karriere als Produktdesignerin und arbeitete für viele High-Tech-Firmen. Sie ist eines der Gründungsmitglieder von Manifest.AR, einer Künstlergruppe, die sich mit Augmented Reality beschäftigt und mit der sie seit 2010 spontane Interventionen inszenierte, u.a. Guerilla-Aktionen in der Tate Modern in London oder der Biennale in Venedig. Thiels Werke wurden weltweit in zahlreichen Ausstellungen präsentiert und ist in vielen wichtigen Sammlungen, wie dem MoMA in New York, dem SAN JOSE MUSEUM

of ART oder dem Whitney Museum in New York. Für ihre Pionierarbeit im Bereich der neuen Medien erhielt sie vielzählige Preise.

"Kunst zu machen ist oft, wenn nicht immer, eine beschwörende Praxis, die das, was da ist, aber nicht gesehen wird - Gedanken, Ideen, Erinnerungen, Wünsche, Fantasien - in den sichtbaren Bereich bringt."

"Dreidimensionale AR-Kunstwerke sprechen Betrachter:innen nicht nur als Bilder an, sondern als Objekte mit einer erweiterten Präsenz im Raum, insbesondere wenn das Kunstwerk über das Display hinausgeht."

"Sie schauen nicht auf ein 'Bild' auf Ihrem Telefon - Sie schauen durch Ihren Bildschirm in eine spekulative Vision der Zukunft."

"Die Menschen nehmen Informationen besser auf, wenn sie in einem angenehmen Medium präsentiert werden, und AR ermöglicht es den Menschen, mit der Welt zu interagieren, aber auch das Gefühl zu haben, Teil der Ausstellung zu sein."