



UNLEASHED UTOPIAS

*Künstlerische Spekulationen
über Gegenwart und Zukunft
im Metaverse*

Dr. Tina Sauerländer, DKB AG und CAA Berlin (Hrsg.)

VR KUNSTPREIS

der DKB in Kooperation mit CAA Berlin

Diese Online-Publikation erscheint anlässlich der Ausstellung

*UNLEASHED UTOPIAS. Künstlerische Spekulationen
über Gegenwart und Zukunft im Metaverse*

im Rahmen des VR KUNSTPREIS der DKB in Kooperation mit CAA Berlin.



INHALT

Grußwort der DKB <i>Virtuelle Utopien für eine bessere Welt</i>	4
Grußwort der CAA Berlin <i>Eintauchen in eine utopische Welt</i>	5
Dr. Tina Sauerländer <i>Macht der Utopien. Künstlerische Spekulationen für unsere Gegenwart und Zukunft im Metaverse</i>	6
Peggy Schoenegge <i>Zwischen Kunst und Technologie: Medienkompetenz im Metaverse</i>	9
Marlene Bart <i>Theatrum Radix</i>	12
Anan Fries <i>[POSTHUMAN WOMBS]</i>	17
Mohsen Hazrati <i>FÄL Project [NONE-AI]</i>	22
Rebecca Merlic <i>GLITCHBODIES</i>	28
Lauren Moffatt <i>Local Binaries</i>	33
Biografien der Autorinnen	38
Zeitachse VR KUNSTPREIS 2023	39
Glossar	41
Credits der Kunstwerke	44
Impressum	45

Virtuelle Utopien für eine bessere Welt

Grußwort Jan Walther,
Mitglied des Vorstands der DKB

In den letzten Jahren hat unsere Gesellschaft einige Umbrüche und Krisen in kurzer Abfolge erlebt. Wir haben gespürt, dass sie in unserer Gesellschaft Ängste und Konflikte auslösen. Ein Ende scheint erstmal nicht absehbar, der Druck auf unseren gesellschaftlichen Zusammenhalt wird so schnell nicht nachlassen.

Deshalb ist es umso wichtiger, dass wir lernen mit diesen Unsicherheiten zu leben. Dass wir lernen, zukunftsfähig zu Denken und zu Handeln. Und vor allem auch, dass wir unsere Zukünfte imaginieren können. Denn nur so werden wir sie gestalten können.

Kunst kann uns dabei einen Weg in die Zukunft weisen. Sie kann andere Welten entwerfen zum „Hier und Jetzt“. Die Kunst ist frei im Denken und im Tun. Und gerade in der virtuellen Realität folgt sie nicht mal mehr den Gesetzen der Physik oder der Biologie. Hier eröffnen sich neue Räume – Räume für

Utopien, Spekulationen und Phantasien. Wie können wir unsere Welt nachhaltiger, sozial gerechter und friedlicher gestalten? Welche technologischen Möglichkeiten können zu einer besseren Gesellschaft beitragen? Und wie verändert sich unser Erleben von Kunst, Kommunikation und Zusammenleben, wenn wir uns zunehmend im digitalen Raum bewegen?

Das sind die Fragen, denen die für den VR KUNSTPREIS der DKB in Kooperation mit CAA Berlin nominierten Künstler*innen nachgegangen sind. Mögliche Zukünfte, die Virtualität und ihr Verhältnis zur Realität, der Einfluss von Künstlicher Intelligenz und unser Leben im Metaverse – das alles erforscht die zweite Ausstellung zum VR KUNSTPREIS.

Es war uns eine Freude gemeinsam mit der CAA Berlin, der Kuratorin Dr. Tina Sauerländer und einem Expert*innen-Team diese bereichernde Ausstellung im Haus am Lützowplatz 2023 ausrichten zu können. Unser herzlicher Dank geht an alle, die hier mitgewirkt haben. Als digitale Bank wollten wir den Diskurs anstoßen und das Medium ‚Virtual Reality‘ in der Kunst fördern. Die Auseinandersetzung mit unserer Zukunft ist uns ein Anliegen. Wir freuen uns, wenn wir neue Gedanken und Ideen – auch bei Ihnen liebe*r Lesende*r – anstoßen konnten.

Eintauchen in eine utopische Welt

**Grußwort Betti Pabst,
Geschäftsführerin CAA Berlin gGmbH**

Virtual und Augmented Reality werden als Teil der digitalen Kunst und als eigenständige Ausdrucksmittel von unterschiedlichen Künstler*innen geschätzt. Es entstehen ästhetische Verflechtungen, neue Wahrnehmungsmöglichkeiten und hybride Erfahrungsräume.

Mit der zweiten Ausgabe des VR KUNSTPREIS der DKB in Kooperation mit CAA Berlin stellt die Ausstellung *UNLEASHED UTOPIAS. Künstlerische Spekulationen über Gegenwart und Zukunft im Metaverse* die Frage nach der Wirksamkeit von Utopien. Wie kann Kunst auf sich schnell verändernde Realitäten reagieren, und welche Möglichkeiten bieten sich den Betrachter*innen über Kunst diese Veränderungen zu reflektieren? Virtuelle Kunstwerke bieten eine verblüffende Chance in andere Lebenswelten einzutauchen, sie nachzuempfinden und spielerisch Zugang zu finden.

Um dem Publikum einen tieferen Einblick in die Entstehung von VR-Kunst zu geben, aber auch ein größeres Verständnis von Möglichkeiten der KI und anderen digitalen Anwendungen zu geben, wurden im DIGITAL ART LAB Talks & Diskussionen angeboten, Performances gezeigt und in Workshops die Möglichkeit geschaffen, digitale Kunst selbst zu programmieren.

Durch die öffentliche Ausschreibung des Stipendien- und Ausstellungsprogramms des VR KUNSTPREISES konnten wir einen umfassenden Einblick in die ästhetischen, thematischen und technischen Felder gewinnen, mit denen sich die Künstler*innen aktuell beschäftigen. Die Erweiterung der technischen Möglichkeiten des Mediums öffnet den Künstler*innen immer neue kreative Optionen, Welten zu gestalten, die zur Teilhabe einladen. Die Vielfalt des künstlerischen Ausdrucks und die Intensität der Kunsterfahrung sind beeindruckend. Fünf aus 84 eingereichten Arbeiten zeigte die von Dr. Tina Sauerländer kuratierte Ausstellung im Haus am Lützowplatz in einer gelungenen Mischung aus physischer Rauminstallation und virtuellem Erlebnis.

Die Contemporary Arts Alliance Berlin ist eine Plattform für privates Engagement zur Förderung des Nachwuchses aus den Bereichen Bildende Kunst, Theater, Musik und Tanz. Seit 2007 stärkt sie den Dialog zwischen Kunst, Gesellschaft und Wirtschaft. Mit dem VR KUNSTPREIS unterstützt die CAA Berlin gemeinsam mit der DKB eine interdisziplinäre, zukunftsweisende Kunstszene in Deutschland.

Auch diese Ausgabe des VR KUNSTPREIS hat wieder bewiesen, dass in der Kunst durch nachhaltiges Engagement zukunftsweisende Projekte möglich sind. Unser herzlicher Dank gilt Jan Walther und Christine Faßnacht von der DKB, Dr. Tina Sauerländer und Peggy Schoenegge mit Team, den Künstler*innen für die wunderbare Ausstellung, Katharina Schilling und Marc Wellmann vom Haus am Lützowplatz für ihre Gastfreundschaft.

Das CAA-Board: Stephan Balzer, Katharina Ehler, Marianne Esser, Grischa Feitsch, Sigi Pieper, Ulrich Plett, Alexandra von Stosch, Loretta Würtenberger

MACHT DER UTOPIEN

Künstlerische Spekulationen für unsere Gegenwart und Zukunft im Metaverse

Dr. Tina Sauerländer

Der Blick durch die „magische Brille“¹ eröffnet den Weg in eine wunderbare Welt, in der es weder Krankheiten, Unwetter noch Tod gibt. Der Science-Fiction-Autor Stanley G. Weinbaum beschreibt sie in seiner Kurzgeschichte *Pygmalion's Spectacles* (1935). Paracosma nennt er dieses Paradies, „ein Land jenseits der Welt,“² in das der Protagonist Dan Burke mit Hilfe einer Brille eintaucht. Weinbaum schildert hier eine der ersten Erfahrungen von virtueller Realität mittels Brillen. Paracosma bildet einen Gegensatz zur dystopischen Sicht auf virtuelle Welten, die viele Science-Fiction-Romane neueren Datums propagieren, wie *Ready Player One* von Ernest Cline (2011), *Snow Crash* von Neal Stephenson (1992) oder *Neuromancer* von William Gibson (1984). Weinbaums Welt hingegen ist eine „fantastische Utopie“ – und eine perfekte Illusion. Die Welt erscheint in Echtzeit aus dem Blickwinkel der Betrachter*innen heraus, sie ist interaktiv und dreidimensional; man kann dort schmecken, riechen und berühren. Der Titel *Pygmalion's Spectacles* spielt auf die Geschichte des antiken Bildhauers Pygmalion an. Er verliebt sich in seine Statue der Galatea, die durch einen göttlichen Eingriff zum Leben erweckt wird. Daran anknüpfend verliebt sich Dan Burke in die schöne Galatea, als er Paracosma betritt.

Wir fragen uns heute im Hinblick auf virtuelle Welten oft: Existieren diese Orte wirklich? Ist das Erlebte ein Traum, eine Illusion, oder Realität? In *Pygmalion's Spectacles* stellt sich Dan Burke ähnliche Fragen, nachdem er Paracosma und seine geliebte Galatea beim Absetzen der Brille wieder verlassen musste. Professor Ludwig, der Erfinder der Brille, erklärt ihm, dass unsere Wahrnehmung und Empfindungen „mentale Phänomene [sind]. Sie existieren in unserem Verstand.“³ Oder wie es heute David J. Chalmers, Professor für Philosophie und Neuralwissenschaften an der New York University, in Anlehnung an René Descartes ausdrückt, ist der Verstand der „Ort unseres Wahrnehmens [...]: Einen Apfel zu sehen, ist ein Zustand meines Verstandes.“⁴ Da die Wahrnehmung von physischen und virtuellen Umgebungen im Gehirn ähnliche Mechanismen in Gang setzt, nutzt die neurowissenschaftliche Forschung VR-Umgebungen heute oft zur Simulation physischer Erlebnisse und sozialer Interaktion.⁵ „Virtuelle Realität ist echte Realität. [...] Was in der VR passiert, passiert wirklich,“⁶ meint Chambers. Und wenn die Illusion perfekt ist, wird sie zur Wirklichkeit, die uns „die Paradoxien der Illusion vergessen“⁷ lässt, so Professor Ludwig.

Wenn virtuelle Welten auf Utopien bildender Künstler*innen treffen, entfalten sie ähnlich wie in der Li-

¹ Stanley G. Weinbaum, *Pygmalion's Spectacles*, 1935.

² Ebd.

³ Ebd.

⁴ David J. Chalmers, *REALITY+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, New York: W. W. Norton & Company, 2022.

⁵ Corey Bohil, Bradly Alicea, Frank Biocca, „Virtual reality in neuroscience research and therapy“, November 2011, in: *Nature Reviews Neuroscience* 12(12), 752-62.

⁶ Chalmers, *REALITY+*.

⁷ Weinbaum, *Pygmalion's Spectacles*.

teratur eine große Wirkung. Der Begriff der Utopie bezeichnet einen elysischen, nicht-existierenden Ort. Diese Fiktion beruht auf der Unzulänglichkeit von gesellschaftlichen Zuständen in der Gegenwart, aus der sie eine verbesserte Version der Welt bzw. einer idealen Gemeinschaft entwickelt.⁸ Utopien stellen Fragen wie: Was passiert, wenn man die Regeln verändert? Wie können wir gut zusammenleben? Utopien sind Visionen, die Möglichkeiten für unser Miteinander ausloten und dadurch enormes Potenzial für gesellschaftlichen Wandel bergen.

Die immersiv-erlebbaren Utopien in der Ausstellung *UNLEASHED UTOPIAS. Künstlerische Spekulationen für Gegenwart und Zukunft im Metaverse* verbinden den physischen mit dem virtuellen Raum. Die Künstler*innen Marlene Bart, Anan Fries, Mohsen Hazrati, Rebecca Merlic und Lauren Moffatt betten ihre VR-Arbeiten in eigens für den Ausstellungsraum konzipierte Rauminstallationen ein. Zusätzlich überlagern und verbinden ihre Augmented Reality-Kunstwerke die physische mit der virtuellen Welt und schaffen ein ganzheitliches Erlebnis für die Betrachter*innen. Die Arbeiten setzen sich mit Technologien wie VR, AR, künstlicher Intelligenz (KI), 3D-Scanning und -Animation kritisch auseinander. Die Künstler*innen zeigen, wie wir sie für ein gerechteres, vielfältigeres und persönlicheres Miteinander einsetzen können. Dabei greifen sie auch den stattfindenden Wandel der Werte und Normen hin zu einer diverseren Gesellschaft auf und verknüpfen auf diese Weise ihre Spekulationen mit aktuellen Debatten.

Für *Theatrum Radix* (2022) digitalisiert die Künstlerin Marlene Bart naturhistorische Artefakte und formt auf ihrer Basis eigene spekulative Skulpturen.

Sie bettet diese in virtuelle Welten ein und präsentiert sie im Ausstellungsraum als Glasobjekte und als 3D-Drucke. Sie kreiert eine poetische Perspektive auf den Forscherdrang und auf den Umgang mit Natur und Naturwissenschaft. Anan Fries überwindet die Grenzen biologischer Geschlechtertrennung. Mit *[POSTHUMAN WOMBS]* (2022) entsteht eine Welt, die allen Körpern Zugang zu Schwangerschaft ermöglicht. Ectobags sind Taschen, die einem externen Uterus gleichen und die die Besuchenden mithilfe von AR selbst tragen können. In ihnen können Föten außerhalb des Körpers heranwachsen, damit sich die Care-Arbeit gerechter verteilen lässt. Rebecca Merlic zelebriert mit *GLITCHBODIES* (seit 2022) die Befreiung von binären Identitäten, körperliche Transformation und die Vielfalt menschlicher Individualität. In ihrem Werk bilden 3D-gescannte queere Persönlichkeiten eine diverse Gesellschaft in einer virtuellen Welt. Eine AR-Version bettet die monumentalen Skulpturen in unsere physische Umwelt ein, in der sie gleichsam ihren Platz beanspruchen. Mohsen Hazrati überträgt in *FAL Project [None AI]* (2023) die persische Tradition, bei der Gedichtverse des Poeten Hafis zur Weissagung dienen, mittels KI, VR und AR in eine neue virtuelle Welt. Er übt sowohl Kritik an KI selbst, die er als bedrohlich quietschende Metallmonster darstellt, als auch am menschlichen Einfluss auf KI. Lauren Moffatt lässt die Beschreibungen innerer Zustände von neun Frauen mittels KI in Bilder übersetzen, die sie anschließend malt, erneut digitalisiert, und zu einer virtuellen Landschaft zusammensetzt. *Local Binaries* (2022/2023) spiegelt die selbstdefinierte Welt und Identität ihrer Bewohnerinnen wider.

⁸ Begriffsdefinition in Anlehnung an: Thomas Morus, *De optimo rei publicae statu deque nova insula Utopia*, 1516.

Neben Kunstwerken entstehen heute viele verschiedene virtuelle Räume. Der Einsatz von VR-Headsets hat sich in vielen Bereichen etabliert, wie z.B. der Neurowissenschaft, Medizin, oder Psychologie. Verschiedene Industriezweige planen und visualisieren mit VR Produktionsabläufe oder steuern Maschinen. Universitäten und Hochschulen setzen die Technologie in unterschiedlichsten Fachbereichen ein. Die deutsche Industrie- und Handelskammer bietet seit 2023 den Ausbildungsberuf „Gestalter*in für immersive Medien“ an. Auch die Umbenennung des Facebook-Unternehmens in Meta zielt auf den verstärkten Ausbau von Technologien im Bereich des Metaverse ab. Das Metaverse bezeichnet die Gesamtheit aller virtuellen Welten, die online und vor allem mittels VR-Headset betretbar sind. Es verändert unser Miteinander, weil Kommunikation dort nicht über Websites, Social Media oder Videokonferenzdienste stattfindet, sondern in virtuellen Räumen, in denen wir uns als Avatare begegnen. Wir können dort gemeinsam Konzerte besuchen, uns in Chaträumen treffen, und in virtuellen Besprechungs- oder Klassenräumen arbeiten. Mithilfe von Open-Source-Software wie Mozilla Hubs und Spoke können wir selbst virtuelle Räume einfach und kostenlos gestalten und nutzen. Weitere Technologien, die in VR zum Einsatz kommen, sind ebenfalls leicht verfügbar. Dazu gehören KI-Anwendungen wie ChatGPT oder DeepAI und auch 3D-Lidar-Scanner zum räumlichen Erfassen der Umgebung, die bereits in einigen Smartphones serienmäßig integriert sind. Virtuelle und physische Welt verweben sich rasant.

Pygmalion's Spectacles endet damit, dass sich Paracosma als ein von Professor Ludwig inszeniertes Theaterstück entpuppt. Desillusioniert von der perfekten Täuschung erfährt Dan Burke jedoch, dass seine

virtuelle Geliebte Galatea tatsächlich von Ludwigs Nichte Tea gespielt wurde, also auch physisch existiert. Erleichtert erkennt er: „Paracosma wird endlich greifbar!“ So wie Dan Burkes virtuelle Erfahrung seine Entsprechung in der Realität findet, so verschmilzt heute das Virtuelle mit dem Physischen. Es ist an der Zeit zu fragen: Wie wollen wir in Zukunft in der physischen Welt und im Metaverse gemeinsam leben? Wie wollen wir das Potenzial neuer Technologien für eine bessere Welt einsetzen? Statt uns von Dystopien ängstigen und lähmen zu lassen, können wir positiven Werten folgen und unsere physischen und virtuellen Umgebungen aktiv mitgestalten. Wie das geht, zeigen die Künstler*innen in *UNLEASHED UTOPIAS*. Ihre entfesselten Utopien rütteln an gesellschaftlichen Normen und an einem rein gewinnorientierten Einsatz neuer Technologien. Mit ihren radikalen Spekulationen eröffnen sie neue Perspektiven auf unser Dasein und Miteinander. Mit ihren Visionen stärken sie Werte wie Offenheit, Diversität und Toleranz, die unsere Gesellschaft jetzt und in Zukunft prägen sollen. Liegt genau darin auch ihre Utopie?

Zwischen Kunst und Technologie: Medienkompetenz im Metaverse

Peggy Schoenegge

Die Verschmelzung der Kunst mit neuen Medien wie Virtual Reality (VR) oder Augmented Reality (AR) hat ihre Darstellungen verändert. Sie beeinflusst auch die Art und Weise, wie wir sie wahrnehmen, erleben und bewerten. Dabei sind wir als Betrachter*innen oder viel mehr Benutzer*innen Bestandteil der digitalen Kunstwerke. Wir setzen das VR-Headset auf und benutzen die Controller, um in der virtuellen Welt zu interagieren. Genauso nehmen wir die Tablets in die Hand, damit sich die digitalen Überlagerungen auf dem Bildschirm entfalten können.

Dieser interaktive Ansatz hat Tradition in der Kunst. Bereits 1942 transformierte bspw. Marcel Duchamp mit seiner Installation *Sixteen Miles of String* (1942) den Ausstellungsraum in einen Hindernisparcours und schuf damit ein aktiviertes Werkerlebnis. In ähnlicher Weise mussten die Besucher*innen ihre eigene Position vor dem Gemälde *The Fall* (1963) von Bridget Riley verändern, damit der typische Moiré-Effekt der OP-Art entsteht. Myron Krugers *Videoplace* (1974) transformierte mit Hilfe der Telekommunikationstechnologie die Projektionsfläche zu einem erweiterten Interaktionsraum. Betrachter*innen, die sich an unterschiedlichen Orten befanden, interagierten als abstrahiert digitale Darstellungen mit wilden Gestiken. Man versuchte schon immer mit den Mitteln der jeweiligen Zeit die Betrachter*innen aus ihrer passiven Rolle herauszuholen und in die Arbeit

einzu beziehen. Neu sind jedoch die Technologien und Medien, die eine veränderte Form der Interaktion mit den Werken fordern. Gebunden an Medien, schaffen die Künstler*innen virtuelle Handlungsräume, die im Vergleich zur traditionellen Kunst einen anderen Umgang verlangen.

In Zeiten des Metaverse, Web 3.0 und künstlicher Intelligenz (KI) reicht es nicht mehr aus, die digitalen Arbeiten ausschließlich auf ästhetischer Ebene zu beurteilen. Die Medien können bei der Rezeption nicht mehr unberücksichtigt bleiben. So nimmt die technologische Komponente im Beziehungsgeflecht zwischen Werk und Betrachter*innen sowohl auf inhaltlicher als auch auf formaler Ebene eine konstituierende Rolle ein. Denn im Vergleich zu physisch interaktiven Kunstwerken, die die Betrachter*innen unmittelbar, mit dem eigenen Körper wahrnehmen, bewegen sie sich in den digitalen Werken an der Schnittstelle zwischen dem physischen und virtuellen Raum. Interfaces wie Controller, VR-Headset, Tablets ermöglichen das Eintauchen in die digitalen Welten und öffnen diese. Hierbei bildet sich eine technologische Form der Werkbetrachtung heraus.

Die aktive Teilnahme am Prozess der Werkentstehung und die mediale Interaktion führt den Betrachter*innen die Medien selbst vor Augen und macht sie ihnen bewusst. In diesem Erfahrungsraum einer künstlerisch-technologischen Auseinandersetzung verschwimmen Grenzen zwischen Kunstwerk und Technologie. Daraus resultiert ein erweitertes Verständnis der Kunst, das zugleich einen reflexiven Zugang zum jeweiligen Medium schafft.

Kunst mit digitalen Medien fördert somit einen kompetenten und kritischen Umgang mit neuen

Technologien, den die Betrachter*innen auf ihren Alltag übertragen können. Für Kunstinstitutionen bedeutet das, zeitgemäße Präsentationsformen zu entwickeln, die eine solch umfassende Erfahrung ermöglichen. Das erfordert von den Ausstellungsmacher*innen Verständnis und Wissen für die Installation der Technik, sowie eine adäquate Betreuung der Besucher*innen. Eine nutzer*innenfreundliche Erfahrung geht über die reine Bereitstellung des interaktiven digitalen Kunstwerks hinaus. Es muss eine Ausstellungssituation entstehen, die eine barrierearme Zugänglichkeit schafft und zu einer explorativen Interaktion einlädt.

Mit diesem Ansatz kommt den Ausstellungshäusern eine aktive Rolle zu. Sie agieren nicht nur als Ort reiner Kunst-Präsentation, sondern auch als Vermittelnde der Technologien selbst, um einen kompetenten Umgang mit ihnen zu initiieren. Das geht mit einem klaren Bildungsauftrag einher, da besonders die VR-Technologie noch nicht im Alltag etabliert ist, sie aber bereits im Hinblick auf das Metaverse eine zunehmend relevante Rolle in der Gesellschaft einnimmt. Kunstinstitutionen können auf diese Weise einen wichtigen Beitrag zur Vermittlung der Fähigkeit eines kritischen und sinnvollen Umgangs mit digitalen Technologien leisten. Entsprechende Themenausstellungen stellen hierfür eine geeignete und wichtige Möglichkeit dar.

Der VR KUNSTPREIS der DKB in Kooperation mit CAA Berlin würdigt in diesem Kontext die künstlerischen Leistungen und unterstützt zugleich die Entwicklung von Medienkompetenz besonders im Hinblick auf immersive Technologien. Das geschieht durch die Einbettung der VR- und AR-Kunstwerke in ortsspezifischen Installationen im Rahmen der Aus-

stellungen *RESONANZ DER REALITÄTEN* (2021) und *UNLEASHED UTOPIAS. Künstlerische Spekulationen über Gegenwart und Zukunft im Metaverse* (2023), die mit Hilfe einer adäquaten Betreuung niedrigschwellig zugänglich gemacht wurden. Das Herzstück zur Vermittlung von Medienkompetenz bildete 2023 aber das Begleitprogramm der Ausstellung *UNLEASHED UTOPIAS*, das von mir kuratierte und organisierte DIGITAL ART LAB.

Während der Berlin Art Week 2023 fanden im Haus am Lützowplatz (HaL) fünf Tage lang Paneldiskussionen, Vorträge, Workshops und Performances rund um das Thema Kunst und neue Technologien statt. Alistair Hudson (wissenschaftlich-künstlerischer Vorstand des ZKM, Karlsruhe) betonte in seiner Eröffnungsk keynote bspw. die Wichtigkeit der Integration von Kunst mit neuen Medien und setzte neue künstlerische Techniken in Beziehung zum Kanon der Kunstgeschichte. In dem Panel *What is it about VR?!* wurde noch einmal grundlegend geklärt, dass vor allem die immersive Wirkung und ihr gestalterisches Potenzial zu den wesentlichen Eigenschaften der VR-Technologie gehört. Wenzel Mehnert (Zukunftsforscher am Österreichischen Institut für Technologie) erläuterte die Bedeutung fiktiver Zukunftsvisionen für unsere Vorstellung von Zukunft und schlug so eine Brücke zur inhaltlichen Diskussion der diesjährigen Ausstellung. Die Galeristin Johanna Neuschäffer (Office Impart) hingegen erklärte, was NFTs sind und wie man digitale Kunst sammelt. Parallel dazu zeigten Künstler*innen in den Coding Art Labs, wie mit einfachen Mitteln eigene Anwendungen wie FaceFilter erstellt werden können. Das sind nur einige Beispiele. Das Programm ermöglichte es den Besucher*innen, sich mit verschiedensten Inhalten zu befassen und aktiv digitale Werkzeuge anzuwenden.

Es gilt, die komplexen Digitalisierungsprozesse der Gegenwart zu entschlüsseln und verständlich zu machen. Dieser Ansatz legt Potenziale und Beschränkungen digitaler Anwendungen offen und macht sie erfahrbar. Die bewusste Betrachtung verschiedener Facetten neuer Technologien ermutigt die Besucher*innen, sich selbst mit den digitalen Veränderungen in unserer Gesellschaft auseinanderzusetzen und sie kritisch zu reflektieren. Sie lernen, Inhalte nicht nur zu konsumieren, sondern auch, dass sie Möglichkeiten zur aktiven Gestaltung der virtuellen Welten haben. An dieser Stelle treten sie aus der passiven Rolle der Konsument*innen heraus und werden zu partizipierenden Akteur*innen, die die digitale Landschaft mitformen. Die Art und Weise wie wir neuen Technologien verwenden, bestimmen aber auch Faktoren wie Nachfrage-Angebot, Markttrends oder Forschungsperspektiven. Gleichzeitig nehmen sie Einfluss auf Strukturen wie beispielsweise Datensammlung, Personalisierungsmechanismen und Privatsphäre. Unser Konsumverhalten prägt diese Mechanismen maßgeblich. Vor allem aber bestimmt es, ob und wie sich Medien im Allgemeinen etablieren. In der kritischen Auseinandersetzung und dem daraus resultierenden Nutzungsverhalten beeinflussen wir diese Prozesse und wirken darauf ein.

Dieses Bewusstsein ist unabdingbar, damit die Entwicklung solcher Technologien nicht ausschließlich wirtschaftlich getrieben ist. Sowohl individuelle als auch gesellschaftlich relevante Fragen und Bedürfnisse müssen in den Prozess einbezogen werden. Ein kritisches Medienverständnis ist die Schlüsselkompetenz unserer Zeit. Es geht nicht nur darum, die Inhalte zu konsumieren, sondern auch ihre Authentizität und Bedeutung zu überprüfen sowie Auswir-

kungen auf unsere Gesellschaft zu verstehen. Tagungen wie *Lost in „Metaverse“? Zur Verschränkung realer und digitaler Welten* (2023) des Deutschen Ethikrats unterstreichen ihre gesellschaftlich politische Relevanz. Aber auch das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis verdeutlicht die Notwendigkeit versierter Medienhandhabung.

Die Ausstellung als Ort der Kunsterfahrung dient als Brücke. Sie schafft einen dynamischen Erfahrungsraum für die Vermittlung der Komplexität digitaler und immersiver Medien. Sie trägt dazu bei, Hemmschwellen im Umgang mit neuen Technologien zu überwinden. Die Auseinandersetzung mit den in den Kunstwerken angesprochenen Themen wie Diversität oder die Anwendung von KI unterstützen die Fähigkeit, Medieninhalte zu reflektieren und sich nicht von den Clickbait-Schlagzeilen mitreißen zu lassen. Die Kunst spiegelt aktuelle Tendenzen und legt implizierte Strukturen einer technologisierten Gesellschaft offen.

Die Auseinandersetzung mit digitaler Kunst fördert die Medienkompetenz und befähigt die Betrachter*innen, die Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung zu verstehen und die virtuelle Realität mitzugestalten. Die Kunstwerke in der Ausstellung *UNLEASHED UTOPIAS* zeigen, wie neue Technologien im Hinblick auf eine bessere Gesellschaft, ein inklusiveres, diverseres und toleranteres Miteinander genutzt werden können. Das Medienverständnis ist damit Voraussetzung für die partizipative Gestaltung unserer digitalen Zukunft im Metaverse.

Marlene Bart

Marlene Bart arbeitet an der Schnittstelle von Naturgeschichte, Anatomie und bildender Kunst. Sie kombiniert wissenschaftliche und künstlerische Bilder und schafft so eine neue Bildsprache. Inwieweit ermöglicht es diese gemeinsame Bildsprache, naturwissenschaftliche Ordnungssysteme neu zu denken? Marlene Bart erforscht dabei auch künstlerisch, wie die menschliche Beziehung zu diesen Kategorisierungen durch das Medium der virtuellen Realität (VR) beeinflusst und verändert werden kann. Durch den Einsatz verschiedener Techniken (Druckgrafik, Künstlerbücher, Skulpturen, Installationen, VR) stellt sie historische Bücher und andere Zeugnisse in einen zeitgenössischen Kontext. Marlene Bart studierte Bildende Kunst bei Professor Wolfgang Ellenrieder an der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig (HBK), an der Villa Arson (École nationale supérieure d'art) in Nizza und am Art Center College of Design in Pasadena. Sie hat einen Master in "Kunst im Kontext" von der Universität der Künste Berlin (UdK) und schloss ihre Promotion an der Bauhaus-Universität in Weimar (BUW) zum Thema „Das Künstlerbuch als multimediale Enzyklopädie“ ab. Marlene Bart lebt und arbeitet in Berlin.

marlenebart.com



Theatrum Radix 2022

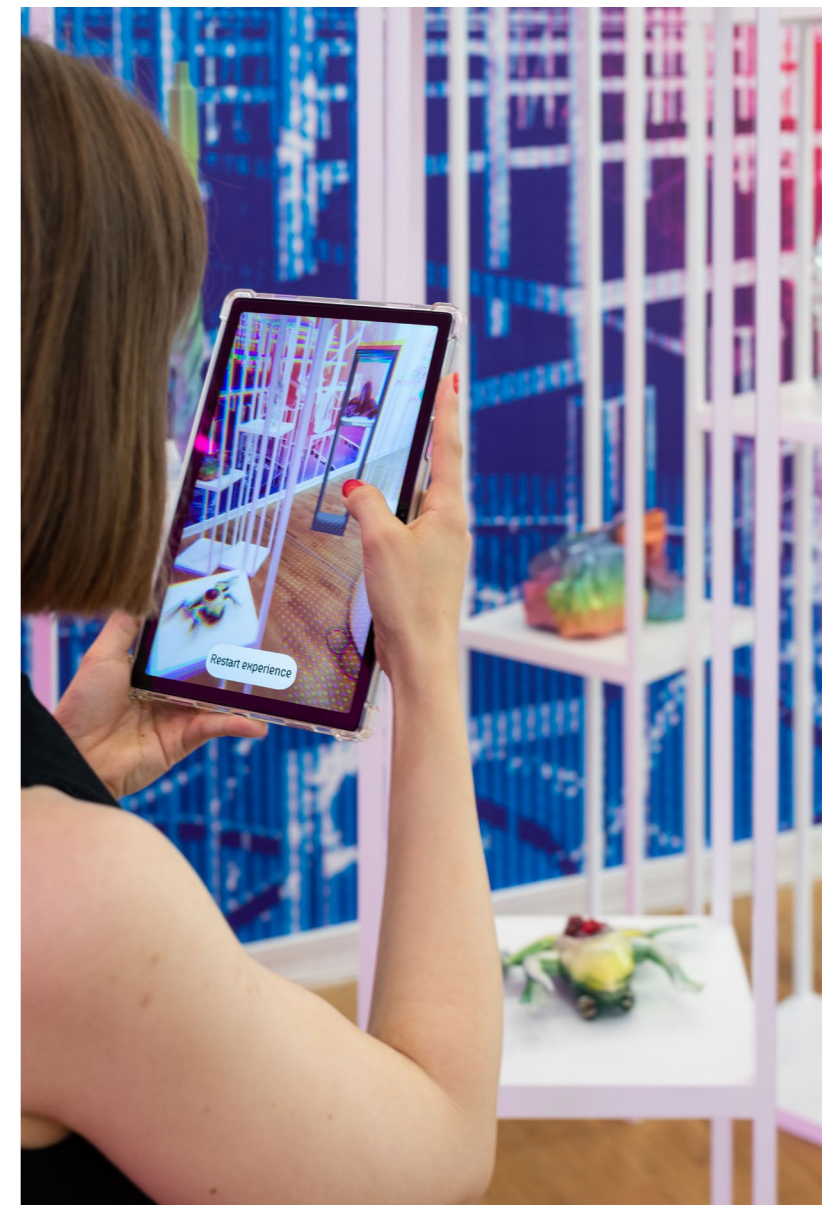
Theatrum Radix von Marlene Bart verbindet naturhistorische Kategorisierungssysteme mit zeitgenössischen Technologien wie CT-Scanning oder 3D-Modellen. Im virtuellen Raum werden naturkundliche Objekte zu neuen surrealen, bewegten Bildern umgestaltet und durch künstlerische Werke ergänzt. Die Betrachter*innen tauchen buchstäblich in das Innere von Knochen, in ein gläsernes Gehirn oder in das Innenleben eines seziierten Frosches ein. Grenzen zwischen Tier- und Pflanzenarten werden aufgelöst,



so dass ein spekulativer Entwurf über Lebensräume und Ordnungssysteme entsteht. Auf diese Weise wechseln die Betrachter*innen die Perspektive. Sie entfernen sich von einer vom Menschen ausgehenden, anthropozentrischen Perspektive und den damit verbundenen Kategorisierungssystemen von Natur. Der Titel geht auf das Gedächtnistheater des italienischen Philosophen Giulio Camillo

(17. Jahrhundert) zurück. Camillo plante ein Theater, in dem er das Wissen über die Welt und den Kosmos wie einer Enzyklopädie vereinen konnte. *Theatrum Radix* greift diese Idee auf und schafft einen hybriden, zwischen physischer Welt und virtuellem Raum oszillierenden Kosmos, der einen spielerischen und vernetzten Blick auf die Objekte eröffnet statt Ordnung als hierarchisches Konzept darzustellen.





Das AR-Erlebnis ist eng mit dem VR-Werk verbunden. Das virtuelle Regal entspricht in seinen Dimensionen der physischen Version. Durch einen holografischen Prozess werden nacheinander verschiedene animierte Objekte enthüllt. Die virtuelle und die physische Installation gehen ineinander über.



*Standbild aus der VR-Arbeit Theatrum Radix
von Marlene Bart*

Anan Fries

3. Preis VR KUNSTPREIS der DKB in
Kooperation mit CAA Berlin 2023

Anan Fries ist digital & performing artist. They hat viele Jahre als künstlerische Leitung des Game-Theater-Kollektivs machina eX gearbeitet, welches für seine immersiven, gamifizierten Erlebnisse bekannt ist. Außerdem ist Anan Fries Begründer*in von Henrike Iglesias, einem experimentellen Performance-Kollektiv mit starker Liebe für Pop und Politik. They setzt sich mit Wechselbeziehungen von Technologie und dem, was wir als "Natur" und "natürlich" verstehen, auseinander und interessiert sich für die Frage, wie Technologien queere Perspektiven erlebbar machen können. Anans Arbeiten entstehen an der Schnittstelle zwischen digitaler und darstellender Kunst. In Zusammenarbeit mit der Soundkünstlerin Malu Peeters entstand 2021 *VIRTUAL WOMBS*, ein Hybrid aus VR-Experience und live Performance und 2022 [*POSTHUMAN WOMBS*], ein VR- Essay der u.a. von IDFA DocLab Amsterdam, DOK Leipzig, GIFF Geneva und Konsthall C Stockholm gezeigt wurde.

ananfries.net



[POSTHUMAN WOMBS]

2022

[POSTHUMAN WOMBS] von Anan Fries ist eine zärtliche Reise in eine immersive Landschaft, die von schwangeren Personen, genannt "Posthumans", bewohnt wird. Natur und Technik sind hier keine Gegensätze, sondern unmittelbar miteinander verbunden. *[POSTHUMAN WOMBS]* ist Anan Fries' Erkundung einer nicht-binären Schwangerschaft und des Wunsches, eine Gemeinschaft im Anderssein zu finden. Die in der Landschaft lebenden Posthumans sind virtuelle Versionen von Menschen, die auf künstlerische oder aktivistische Weise mit dem Thema Schwangerschaft verbunden sind. Von ihnen wurden 3D Scans angefertigt, die dann digital geschwängert wurden. Die Arbeit hinterfragt gängige Normen und Rollenbilder und spekuliert über eine mögliche Zukunft, in der Schwangerschaft ein technologischer Hack ist, der auf alle Körper angewendet werden kann. Hier in dieser fiktiven und spekulativen Welt sind Körper und Geschlecht nicht binär, sondern vielfältig. Die Arbeit schafft eine neue Perspektive auf Schwangerschaft in unserer Gesellschaft und berücksichtigt dabei vor allem die Möglichkeiten für eine freiere und gleichberechtigte Lebensgestaltung.

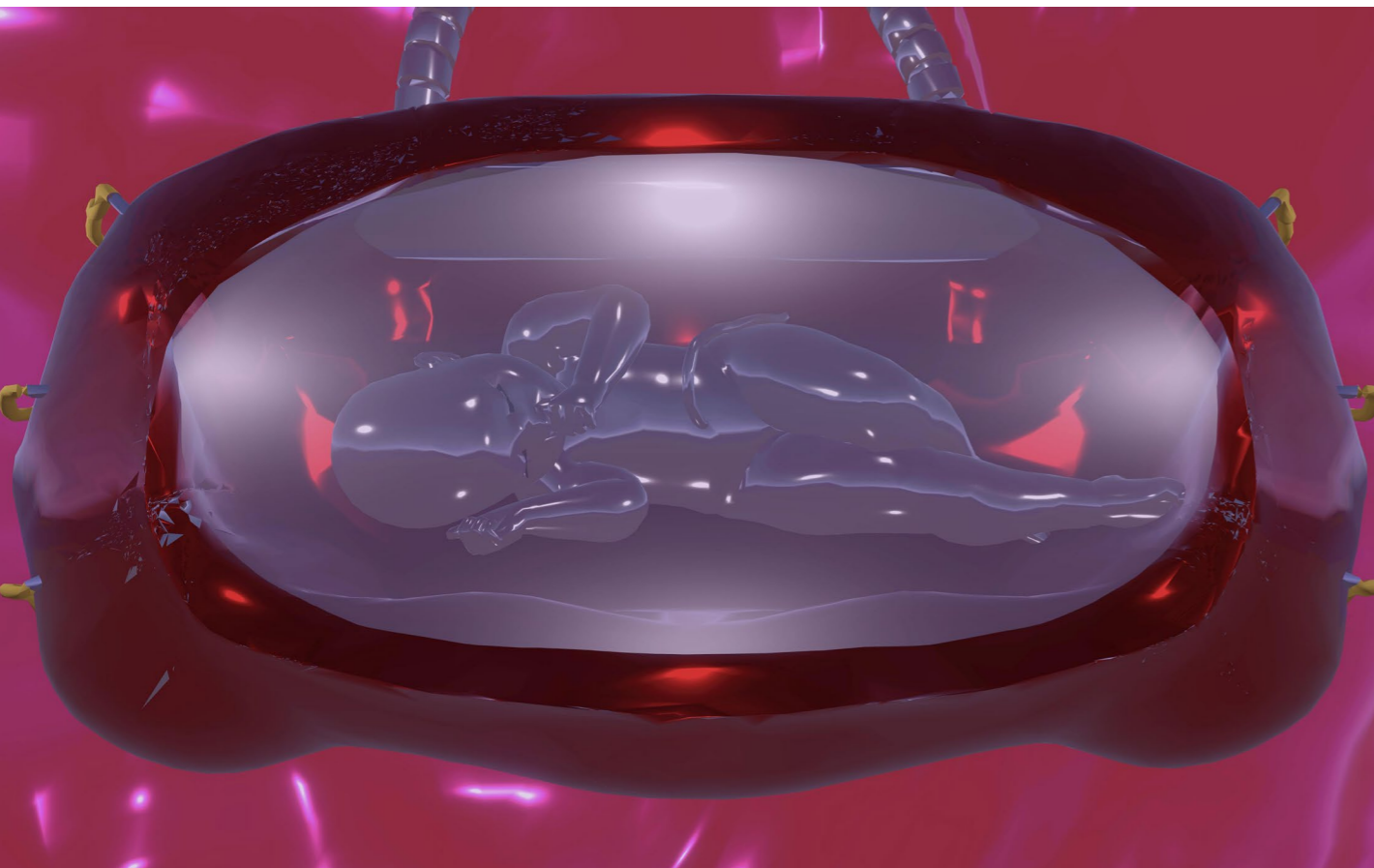




*In der Rauminstallation tauchen die Besucher*innen in einen rosa gehaltenen Lichtraum ein, der die Farbgebung der VR-Arbeit widerspiegelt. Sie nehmen in einem „Ball Chair“ Platz, der ein Gefühl des Umschlossen-Seins vermittelt. Die ihn umgebende Installation greift Motive aus der VR-Experience auf und überführt sie in den physischen Ausstellungsraum.*



Standbilder aus der VR-Experience [POSTHUMAN WOMBS]
von Anan Fries



Mittels Tablet konnte die aktuelle Ecto-Bag-AR-Kollektion von Anan Fries erkundet werden. Ectobags sind Taschen, die einem externen Uterus gleichen. In ihnen können Föten außerhalb des Körpers heranwachsen.

Mohsen Hazrati

1. Preis VR KUNSTPREIS der DKB in Kooperation mit CAA Berlin 2023

Die Arbeiten des Künstlers Mohsen Hazrati beschäftigen sich mit der Verbindung von traditioneller Literatur mit digitalen Technologien. Mohsen Hazrati schloss 2012 sein Studium in Grafikdesign am Shiraz Art Institute of Higher Education mit den Nebenfächern Neue Medien und Digitale Kunst ab. Seine Arbeiten wurden auf verschiedenen Konferenzen präsentiert, z.B. an der Universität der Künste Berlin, der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart, dem IAM weekend Barcelona, EVA und UCL mal London, the Electronic Literature Organization Conference at the University of Central Florida, TEDxMolla- SadraSt (Shiraz, Iran), sowie in Ausstellungen im Grafikenshus Museum, peer to space, Radiance VR, Synthesis, Triennale Fellbach, Transfer Gallery. Seit 2013 ist Hazrati zusammen mit Milad Forouzande Mitbegründer und Kurator des „Dar-Al-Hokoomeh Project“, einem Projekt für neue Medienkunst in Shiraz, Iran. Der Künstler lebt und arbeitet in Berlin.

mohsenhazrati.com



FĀL PROJECT **[NONE-AI]** 2023

Mohsen Hazrati arbeitet mit Bibliomantie, bei der Bücher zur persönlichen Weissagung verwendet werden. Er benutzt den Gedichtband „Diwan“ des persischen Dichters Hafis, der im 14. Jahrhundert in Shiraz gelebt hat. Die Worte eines zufällig ausgewählten Gedichts von Hafis werden in eine künstliche Intelligenz (KI) umgewandelt. Diese erstellt eine Datensammlung aus zufällig im Internet gefundenen Texten. Aus diesen Daten können die Nutzer*innen einzelne Verse mit-

tels eines KI-basierten Zufallsprinzips für sich erzeugen, um so individuelle Vorhersagen über die eigene Zukunft zu interpretieren. Der Künstler setzt KI als Mittel zur Wahrsagung ein und überträgt jahrhundertealte Literatur und Kultur in die digitale Welt. Dabei versucht er, seinen eigenen Einfluss so gering wie möglich zu halten. Entsprechend der iranischen Tradition, bei der ein Wellensittich die Auswahl des Verses übernimmt, tritt auch hier der Mensch in den Hintergrund. Die Weis-

sagung erhält Raum, um sich unbeeinflusst vom Menschen zu entfalten. Das Wort „None“ bedeutet „ohne Intelligenz“ in Farsi und bringt diesen Zustand zum Ausdruck. Im Gegensatz zur kommerziellen Nutzung von KI ist hier das Ziel, eine KI zu erschaffen, die nicht logisch sondern „wie betrunken“ arbeitet, um die nicht vom Menschen kontrollierte spirituelle Weissagung zu ermöglichen.



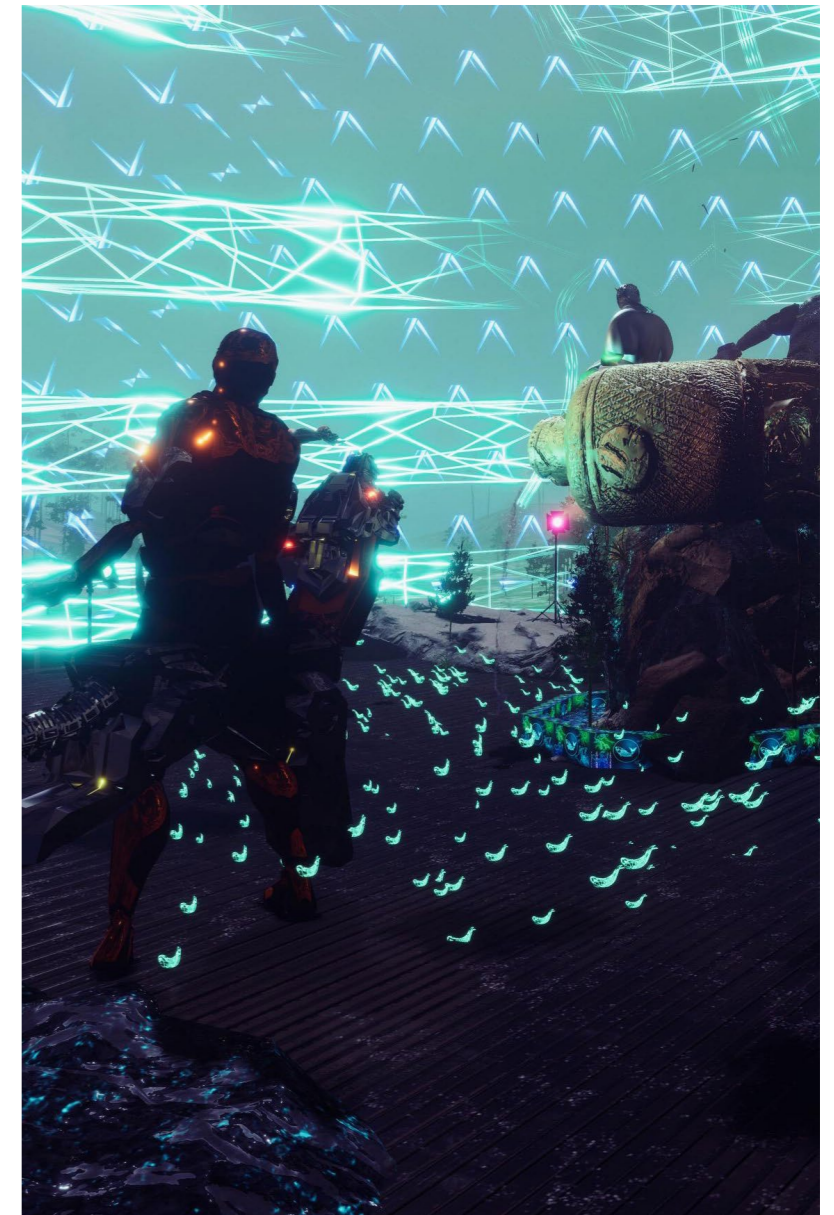


*In der Rauminstallation tauchen die Besucher*innen in einen dunklen violetten Raum mit fluoreszierendem Licht ein. Darin befindet sich ein Brunnen, der an die der iranisch-persischen Tradition erinnert. Die Keramikfliesen wurden vom Künstler selbst aus Ton hergestellt.*



*Mittels Tablet aktivieren die Besucher*innen eine Fontäne am Brunnen und lösen einen auf KI basierenden Prozess aus, der eine persönliche Weissagung erstellt.*





*Standbilder aus der VR-Experience FÄL PROJECT
[NONE-AI] von Mohsen Hazrati*

Rebecca Merlic

2. Preis VR KUNSTPREIS der DKB in
Kooperation mit CAA Berlin 2023

Rebecca Merlic ist Künstlerin, digitale Architektin und experimentelle Filmemacherin. Sie beschäftigt sich in ihrer Arbeit mit alternativen Gesellschaftsformen und überlegt, wie soziale und wirtschaftliche Konventionen verändert werden können. Durch den Einsatz digitaler Technologien wie 3D-Scanning schafft sie neue Formen für die Darstellung diverser Identitäten in einer virtuellen Gesellschaft. Sie ist Trägerin des Marianne von Willemer-Preises 2020 für digitale Medien. Derzeit ist sie transdisziplinäre Teilnehmerin des „European Alliance of Academies: Ignorance is Strength AIR“-Programms in Kollaboration mit der Akademie der Künste Berlin und HDLU Zagreb. Zudem ist sie beteiligt am Projekt „Digital-Humanism x FutureLiving“ in Zusammenarbeit mit dem Österreichischen Kulturforum in Tokio.

rebeccamerlic.myportfolio.com



GLITCHBODIES 2022-ONGOING

GLITCHBODIES von Rebecca Merlic ist ein interaktives Computerspiel sowie ein immersives Erlebnis in der virtuellen Realität (VR). Merlic greift dabei auf die Strukturen von Videospiele zurück, einer weit verbreiteten Form der digitalen Unterhaltung. Die Künstlerin erforscht neue Formen des Feminismus, der LGBTQ+ und Drag-Gemeinschaft. Mittels 3D-Scans erstellt sie digitale Avatare von realen Personen, die sie in virtuelle Landschaften einbettet. Sie schafft intime und sensible Darstellungen verschiedener

Individuen, die in ihrer Gesamtheit eine diverse Gesellschaft im virtuellen Raum entstehen lassen. Die einzelnen Identitäten werden zu einem kollektiven Körper, einem Netzwerk. So werden die Avatare zu politisch aufgeladenen Körpern. Sie stehen heteronormativen und binären Avataren, denen man sonst in klassischen Videospiele begegnet, entgegen. Stattdessen nimmt uns *GLITCHBODIES* mit auf eine Reise durch Realitäten von Personen die den Begriff „queer“ als politische Haltung teilen.

*Die Rauminstallation verbindet mittels eines organisch geformten Teppichs die verschiedenen Versionen der Arbeit GLITCHBODIES miteinander: Die VR-Experience, die AR-Arbeit, den Kurzfilm sowie die Performance-Dokumentation und das interaktive Computerspiel. Die Installation trägt die Farbwelten aus dem virtuellen Raum in den physischen, ebenso wie die Wallpaper, die die Protagonist*innen zeigen.*





*Über das Tablet können die Besucher*innen die Protagonist*innen selbst im Raum platzieren und ihre Größen verändern.*



*Standbilder aus der VR-Experience
GLITCHBODIES von Rebecca Merlic*



*Standbild aus der VR-Experience GLITCHBODIES
von Rebecca Merlic*

Lauren Moffatt

Lauren Moffatt erschafft immersive Umgebungen mittels experimenteller Ansätze und erzählerischen Strukturen. Sie untersucht die Verbindungen zwischen physischen und virtuellen Räumen sowie Körpern. Dabei interessieren sie besonders die unscharfen Grenzen zwischen digitalem und organischem Leben. Die Künstlerin arbeitet mit einer Mischung aus traditionellen, veralteten und bahnbrechenden Technologien. Durch diese Verbindungen entstehen spekulative Fiktionen, die ihren Ursprung oft in realen Gegebenheiten haben. Lauren Moffatt schloss ihr Studium der Malerei, der Theorie und Praxis der neuen Medienkunst und des audiovisuellen Schaffens an der Hochschule der Schönen Künste (AU), der Université Paris VIII (FR) und am Le Fresnoy Studio National des Arts Contemporains (FR) ab. Im Jahr 2022 wurde Lauren Moffatt mit dem Certamen Internacional de Arte Digital (ES) und dem Revista MAKMA Prize (ES) ausgezeichnet, 2021 erhielt sie den ersten Preis des VR KUNSTPREIS der DKB in Kooperation mit CAA Berlin (DE). Sie lebt und arbeitet in Berlin und Valencia.

deptique.net



LOCAL BINARIES

2021 (AR), 2023 (VR)

„Jeder Mensch, den du triffst, trägt eine Welt in sich. Wie sieht deine aus?“, diese Frage stellte die Künstlerin Lauren Moffatt 9 Frauen aus der ganzen Welt. Mit Hilfe von Therapietechniken für körperliche Achtsamkeit (wie z. B. Body-Mapping) haben sich die Teilnehmerinnen auf ihren inneren Zustand konzentriert und ihn als Landschaft beschrieben. Sie stellten sich geologische Formen, Klänge, Pflanzen, Wettersysteme und Architekturen vor, um ihren inneren Zustand auszudrücken.

Anschließend gaben sie ihre Szenen an die Künstlerin weiter. Moffatt stellte die Elemente aus jedem Bericht nach und arbeitete mit einer künstlichen Intelligenz (KI) zusammen, um jedes beschriebene Detail zu visualisieren. Die von der KI erzeugten Bilder malte sie von Hand nach, scannete sie ein, modellierte und animierte sie anschließend in 3D. Mit Hilfe einer Software, die sonst zur Erstellung von Computerspielen genutzt wird, erschafft sie so ein weitläufiges virtuel-

les Universum. Darin verwebt und colliert sie die einzelnen Geschichten und erlaubt es den Nutzer*innen, mit ihnen zu interagieren. *Local Binaries* nutzt digitale Technologien, um einen kollektiven und intimen Ort zu schaffen, der bewusst entschleunigt und dezentralisiert wirkt. Damit steht diese Welt dem Metaversum der Tech-Giganten entgegen.

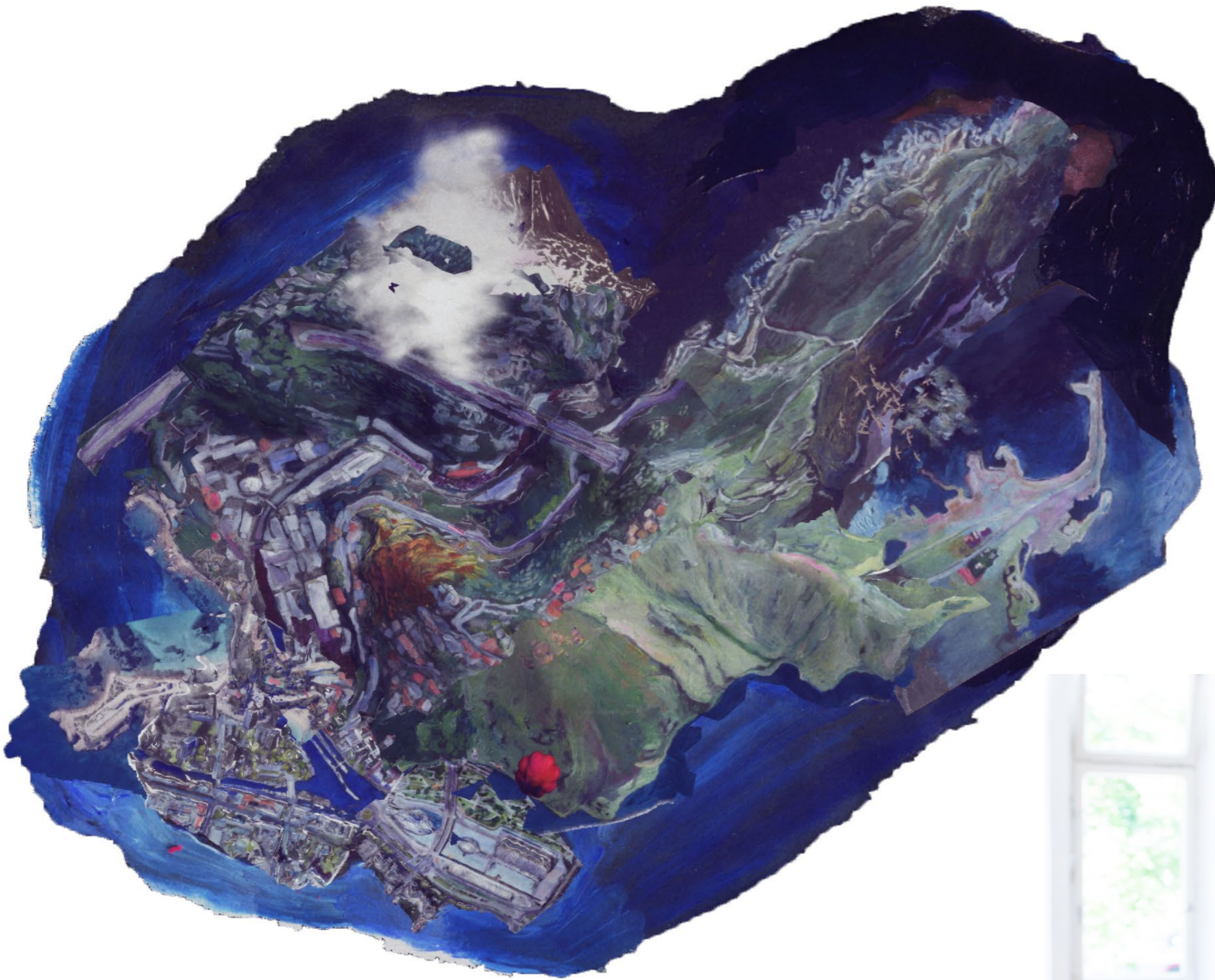




Die miteinander verbundenen Installationselemente spiegeln die verschiedenen Stationen des Arbeitsprozesses von Local Binaries wider - vom Body-Mapping-Workshop bis zur virtuellen Umgebung - und zeigen einen Teil der Arbeit hinter den Kulissen zwischen der Künstlerin und den Algorithmen und Technologien.



*Links:
Standbild aus der VR-Experience Local Binaries von Lauren Moffatt*



*In der AR-Version haben die Besucher*innen die Möglichkeit, die Local Binaries-Welt mit einem Tablet im Ausstellungsraum zu erkunden.*



BIOGRAFIEN DER AUTORINNEN



Die Kunsthistorikerin **Dr. Tina Sauerländer** arbeitet als freie Kuratorin, Speakerin und Autorin. Zu ihren inhaltlichen Schwerpunkten gehören der Einfluss des Internet und des Digitalen auf unsere persönliche Lebenswelt und Gesellschaft, sowie im-

mersive Technologien in der Kunst. Sie ist die künstlerische Leiterin des VR KUNSTPREIS der DKB in Kooperation mit CAA Berlin. Sie ist Mitbegründerin und Kodirektorin der 2010 gegründeten, internationalen Ausstellungsplattform und des Kuratorinnenkollektivs *peer to space*. Sie organisierte und kuratierte unter anderem *UNLEASHED UTOPIAS* (2023) und *Resonanz der Realitäten* (2021), die Ausstellungen des VR KUNSTPREIS der DKB in Kooperation mit CAA Berlin im Haus am Lützowplatz, Berlin, und *Die ungerahmte Welt. Virtuelle Realität als Medium für das 21. Jahrhundert* (Haus der elektronischen Künste Basel, 2017). Dr. Tina Sauerländer ist Mitbegründerin der internationalen Onlineplattform für künstlerische VR-Experiences Radiance VR. Sie ist die Gründerin des SALOON, eines internationalen Netzwerks für Frauen in der Kunstbranche. Dr. Tina Sauerländer hält international Vorträge zum Thema VR-Kunst, zum Beispiel auf der re:publica (Berlin), am ZKM (Karlsruhe), New Inc (New York), oder der Kunsthalle (München).

peertospace.eu/tina



Peggy Schoenegge ist freie Kuratorin, Autorin und Kodirektorin der Ausstellungsplattform *peer to space* sowie Vorstandsvorsitzende des Medienkunstvereins Berlin. Sie hat B.A. und M.A. Abschlüsse in Kunstgeschichte von der Humboldt-Universität

Berlin und der Technischen Universität Berlin und verbrachte ein Jahr an der Ritsumeikan Universität in Kyoto. Ihre Arbeit befasst sich mit den Bedingungen und Herausforderungen der Digitalisierung und dessen Auswirkungen auf unser alltägliches Leben, unsere Gesellschaft und Kultur. Im Besonderen befasst sie sich mit Gender, Performance und künstlicher Intelligenz, indem sie digitale Kunst, Internetkunst und Kunst mit neuen Medien wie VR oder AR in physischen und virtuellen Ausstellungsräumen zeigt. Das Medienverständnis ist ihr im Zuge dieser Tätigkeit ein wichtiges Anliegen geworden. Sie hält international Vorträge auf Konferenzen und Veranstaltungen wie dem VRHAM! Virtual Reality & Arts Festival, Goethe-Institut oder Deutscher Ethikrat. Aktuell unterrichtet sie an der Hochschule Darmstadt im internationalen Studiengang Expanded Realities sowie an der HTW Berlin im Bereich Kulturinformatik.

peertospace.eu/peggy

ZEITACHSE DES VR KUNSTPREISES 2023

OPEN CALL

Der Open Call für den VR KUNSTPREIS wurde Anfang September 2022 gestartet und dauerte bis zum 30. November 2022. Wir erhielten 84 Einreichungen von in Deutschland lebenden VR-Künstler*innen. Es erfolgte eine erste Sichtung und Auswahl der 15 Shortlist-Kandidat*innen durch das VR KUNSTPREIS-Team unter der künstlerischen Leitung von Dr. Tina Sauerländer. Auswahlkriterien: künstlerische Qualität, gesellschaftliche Relevanz, Konzept für die Rauminstallation, Vielfalt / Abwechslung und Gesamteindruck.

SHORT LIST

Andrea G. Artz, *Rise of the Tidal Island Queens*
Marlene Bart, *Theatrum Radix*
Valentina Berthelon, *Haunted Landscapes*
Anan Fries, *[POSTHUMAN WOMBS]*
Mohsen Hazrati, *FÄL Project [NONE-AI]*
Kathrin Hunze, *Xanadu*
Janne Kummer, *XBPMMM – Leaking Bodies, Porous Minds, M3lt1ng M4ch1n3s*
Oliver Leo, *Nonexistent Places*
Rebecca Merlic, *GLITCHBODIES*
Lauren Moffatt, *Local Binaries*
Lex Rütten & Jana Kerima Stolzer, *A Rubbles Lament – Klagelieder eines Geröllhaufens*
Robin Rutenberg, *Stonesong*
Anke Schiemann, *Survival Machines*
Alisi Telengut & Tim Rumpf, *Plantsperson*
Pia vom Ende, *Nur die Harten kommen in den Garten*

VIRTUELL VIRTUOS. DER DKB-PODCAST ÜBER VR-KUNST

Eine 2. Staffel des Podcasts *Virtuell Virtuos* begleitet den VR KUNSTPREIS der DKB und CAA Berlin. Er wird wieder moderiert von Tanja Lepczynski und Tina Sauerländer. In insgesamt 6 neuen Folgen sprechen die Moderatorinnen mit ihren Gästen über das Thema VR-Kunst.

DIE FACHJURY

Im Februar 2023 wählte die Fachjury fünf künstlerische Positionen für ein jeweils mit 4000 EUR dotiertes, vier-monatiges Arbeitsstipendium sowie als Teilnehmer*innen der VR KUNSTPREIS-Ausstellung im Haus am Lützowplatz aus.

Emma Enderby, Leitung Programm und Forschung, Hauptkuratorin, Haus der Kunst, München

Nadim Samman, Kurator für den digitalen Bereich, KW Institute for Contemporary Art, Berlin

Ulrich Schrauth, Künstlerischer Leiter, VRHAM! Virtual Reality & Arts Festival, Hamburg, und Kurator für XR & Immersive Kunst, British Film Institute (BFI) und London Film Festival

Dr. Alexandra von Stosch, Mitbegründerin & Board Member von CAA Berlin gGmbH, und Geschäftsführerin der Artprojekt Entwicklungen GmbH

Laura Wünsche (vertritt Sabiha Keyif), Projektleiterin Tourneeausstellungen, ifa – Institut für Auslandsbeziehungen

ZEITACHSE DES VR KUNSTPREISES 2023

DIE AUSGEWÄHLTEN STIPENDIAT*INNEN

Marlene Bart, *Theatrum Radix*, 2022

Anan Fries, *[POSTHUMAN WOMBS]*, 2022

Mohsen Hazrati, *FÄL Project [NONE-AI]*, 2023

Rebecca Merlic, *GLITCHBODIES*, 2022

Lauren Moffatt, *Local Binaries*, 2023

AUSSTELLUNGSVORBEREITUNG

Für die ausgewählten Künstler*innen gab es eine 4-monatige Arbeitsperiode mit dem Ziel, ihre jeweiligen VR-Arbeiten fertig zu stellen und in Zusammenarbeit mit der Kuratorin der Ausstellung, Tina Sauerländer, ortsspezifische Rauminstallationen zu entwickeln.

ERÖFFNUNG *UNLEASHED UTOPIAS*

Am 8.9.2023 fand die Eröffnung der Ausstellung *UNLEASHED UTOPIAS. Künstlerische Spekulationen über Gegenwart und Zukunft im Metaverse* im Haus am Lützowplatz statt. Begleitend zur Ausstellung und zur Berlin Art Week gab es ein umfangreiches Rahmenprogramm, das Digital Art Lab.

VERLEIHUNG DES VR KUNSTPREISES

Am 15.9.2023 wählte die Preisjury aus den fünf in der Ausstellung präsentierten künstlerischen Positionen die drei Gewinner*innen des VR KUNSTPREISES aus und vergab die Preise anschließend in einer feierlichen Preisverleihung im Haus am Lützowplatz. Die Preistrophäe wurde von dem in Berlin lebenden Künstler Tobias Dostal gestaltet.

DIE PREISJURY

Yolanda Kaddu-Mulindwa, Leiterin der kommunalen Galerien Neukölln

Nora O Murchú, Künstlerische Leiterin, transmediale

PD Dr. Ursula Ströbele, Leiterin Studienzentrum zur Kunst der Moderne und Gegenwart, Zentralinstitut für Kunstgeschichte, München

Jan Walther, Mitglied des Vorstandes, Deutsche Kreditbank AG, Berlin

Dr. Marc Wellmann, pausierender Künstlerischer Leiter, Haus am Lützowplatz

Kriterien: Künstlerische Qualität Rauminstallation, Künstlerische Qualität VR Kunstwerk, Technische Umsetzung VR Kunstwerk, Physisches Erlebnis (VR und Rauminstallation), Kritische Auseinandersetzung mit dem Medium VR, Kritische Auseinandersetzung mit der Gesellschaft, Gesellschaftliche Relevanz des Themas.

DIE GEWINNER*INNEN DES VR KUNSTPREISES

Mohsen Hazrati (1. Platz, 5.000 EUR)

Rebecca Merlic (2. Platz, 4.000 EUR)

Anan Fries (3. Platz, 3.000 EUR)

AUSSTELLUNG *UNLEASHED UTOPIAS*

Die Ausstellung *UNLEASHED UTOPIAS* mit den VR-Kunstwerken und Rauminstallationen der fünf Stipendiat*innen wurde vom 9.9. bis 5.11.2023 im Haus am Lützowplatz, Berlin, gezeigt. Vom 13. bis 17. 9.2023 fand das DIGITAL ART LAB als umfassendes Begleitprogramm statt.

GLOSSAR

3D Animation

Erstellung von bewegten, dreidimensionalen Bildern in digitalen Umgebungen.

3D Druck

Additive Produktionsform, bei der schichtweise Material aufgetragen wird, um dreidimensionale Objekte zu formen.

3D Model

Dreidimensionale digitale Darstellung eines Objektes.

3D Scan

Technologischer Prozess, bei dem ein physisches Objekt mithilfe von Sensoren oder Lasern erfasst wird, um ein digitales >3D Modell davon zu erstellen.

Augmented Reality (AR)

Erweiterte Realität, bei der computergestützte, digitale Elemente eine über Kameras vermittelte Version der physischen Welt überblenden oder überlagern. >User*innen können sie via Smartphone- oder Tablet-Bildschirm oder AR-Brillen wahrnehmen.

Avatar

Grafische Repräsentation einer Person online oder in einer virtuellen Welt,

z.B. in Form eines Bildes oder eines >3D Modells.

Benutzer*innen >User*innen

Binäre Geschlechterordnung

Unterscheidung nach zwei klaren und unterscheidbaren biologischen Geschlechtern: männlich und weiblich. Vgl. dazu >Nicht-binäre Geschlechtsidentität >LGBTQ+

Blockchain

Digitale, dezentrale und verschlüsselte Datenbank, die Informationen in Form von Blöcken (Listen von Transaktionen) speichert, und die von einem Computer-Netzwerk betrieben wird.

Clickbait

Überspitzte oder reißerische Online-Inhalte und -Schlagzeilen, die darauf abzielen, Klicks zu generieren.

Computeranimation >3D Animation

Controller >Interface

CT-Scan

Eine Computertomographie (CT) ist ein medizinisches bildgebendes Verfahren, das mithilfe von Röntgenstrahlen detaillierte Querschnittsbilder eines Körpers oder Objektes erstellt.

Diversität

Vielfalt von individuellen Unterschieden, Merkmalen und Perspektiven innerhalb einer Gruppe oder Gemeinschaft. Siehe auch >LGBTQ+

Dystopie

Eine Dystopie ist eine fiktive Darstellung einer Gesellschaft oder Welt, die von extremen negativen Bedingungen, Unterdrückung, Gewalt oder einer düsteren Zukunft geprägt ist. Sie dient oft dazu, soziale oder politische Kommentare abzugeben und Ängste vor negativen Entwicklungen zu reflektieren.

Farsi

Variante der persischen Sprache und eine der Amtssprachen des Iran.

Head-Mounted-Display (HMD)

Das Head-Mounted-Display (HMD), umgangssprachlich VR-Brille oder VR-Headset genannt, ist ein am Kopf getragenes Display, das Bildinhalte direkt vor den Augen wiedergibt, so dass der Eindruck von >Immersion entsteht.

Immersion

In Zusammenhang mit >Virtual Reality beschreibt der Begriff das vollständige Umgebensein von einer illusionisti-

GLOSSAR

schen Bildwelt mittels >Head-Mounted-Display, das die physische Welt ausblendet und die virtuelle zur Realität werden lässt.

Interaktion

Interaktion beschreibt die Möglichkeit für Betrachter*innen, mit einem Kunstwerk zu kommunizieren und es mitzugestalten. In der Computerkunst geschieht dies durch >Interfaces.

Interface

Ein Interface (dt. Schnittstelle, Verbindung) schafft die Möglichkeit zur >Interaktion mit einem Kunstwerk. In der Computerkunst handelt es sich oft um Eingabegeräte wie Maus, Tastatur oder Spielecontroller. Auch Hände oder der Körper können zu Interfaces werden.

Kartografie

Wissenschaft und Kunst der Kartenherstellung. Sie umfasst das Erfassen, Darstellen und Interpretieren von geografischen Informationen, um räumliche Beziehungen abzubilden.

Künstlerische Spekulation

Kreativer Prozess, bei dem Künstlerinnen und Künstler über die gegenwärtige Realität hinausdenken und

alternative, oft futuristische oder imaginative Szenarien erschaffen.

Künstliche Intelligenz (KI)

Komplexe Computeralgorithmen, die in fast allen Lebensbereichen Anwendung finden. Ein Teilbereich ist die Text-zu-Bild-KI, bei der KI verwendet wird, um aus textuellen Beschreibungen automatisch Bilder oder visuelle Darstellungen zu generieren.

LGBTQ+

Abkürzung für eine Vielzahl von sexuellen Orientierungen und Geschlechtsidentitäten. Die Buchstaben stehen für lesbisch (L), schwul (G), bisexuell (B), transgender (T) und queer (Q). Das Pluszeichen am Ende der Abkürzung symbolisiert die Inklusivität von weiteren Identitäten. Siehe auch >Nicht-binäre Geschlechtsidentität.

LiDAR-Scanner

LiDAR steht für „Light Detection and Ranging“. Das Gerät sendet Laserimpulse aus und misst die vergehende Zeit, bis das reflektierte Licht zurückkehrt. Es ermöglicht die Erstellung von 3D-Karten oder Modellen der Umgebung. Die Technologie ist in einigen Smartphone- und Tablet-Modellen zu finden.

Meta

Seit Oktober 2021 bezeichnet „Meta“ das Unternehmen, das zuvor als Facebook bekannt war.

Metaverse

Virtuelle, digitalisierte und interaktive Umgebung, die über das Internet zugänglich ist.

Mozilla Hubs

Browserbasierte Plattform, die kostenlos zugänglich ist (Open Source). Man hat dort die Möglichkeit über das Backend Spoke >virtuelle Räume zu gestalten, sowie sich in Echtzeit mit >Avataren zu treffen, zu unterhalten und zu interagieren (SocialVR). Mozilla Hubs-Räume können nicht nur über einen Bildschirm, sondern auch über >HMDs betreten werden (WebVR).

NFT

Ein NFT repräsentiert eine eindeutige Eigenschaft oder ein eindeutiges Stück digitalen Inhalts und basiert auf der >Blockchain-Technologie.

Nicht-binäre Geschlechtsidentität

Geschlecht ist nicht auf männlich und weiblich beschränkt, sondern es gibt eine Vielfalt der Geschlechtsidentitäten. Siehe dazu >LGBTQ+ >Queer.

GLOSSAR

Posthuman

Kulturelle, philosophische und wissenschaftliche Perspektive bzw. Theorie, die in einer Welt, in der fortgeschrittene Technologien eine immer größere Rolle spielen, über das traditionelle Konzept des Humanen hinausgeht.

POV

In der interaktiven immersiven Kunst bezeichnet der Point of View (POV) den subjektiven Blickwinkel der Betrachter*innen auf die Umgebung.

Queer

Überbegriff, der verschiedene nicht-heteronormative Geschlechtsidentitäten und sexuelle Orientierungen umfasst. Siehe auch >LGBTQ+

Schnittstelle > Interface

Spekulation > Künstlerische Spekulation

Spoke > Mozilla Hubs

Text zu Bild KI > Künstliche Intelligenz (KI)

User*innen

Im Gegensatz zum Begriff Betrachter*in zielt der Begriff der User*innen auf eine aktive Beteiligung ab, wenn

man via >Interfaces in einer >virtuellen Welt interagiert.

Utopie

Imaginäre oder idealisierte Gesellschaft oder Welt, in der es keine sozialen, politischen oder wirtschaftlichen Konflikte gibt. Der Begriff leitet sich vom griechischen „ou-topos“ („kein Ort“) sowie „eu-topos“ („guter Ort“) ab.

Virtual Reality (VR)

Als Virtuelle Realität (VR) bezeichnet man die durch ein >HMD wahrgenommene >virtuelle Welt sowie die HMD-Technologie selbst.

Virtuelle Welt

Mit Computertechnologie erzeugte räumliche, interaktive Umgebung, mit der >User*innen mittels >Interfaces kommunizieren und interagieren können.

VR Headset >HMD

Web 3.0

Technologische Zukunftsvision für das Internet, die von Dezentralität, >Blockchain, >virtuellen Welten und verstärkten Interaktionsmöglichkeiten geprägt ist.

CREDITS DER KUNSTWERKE

Marlene Bart

THEATRUM RADIX

2022

Regie/Drehbuch von MARLENE BART

Produziert in Zusammenarbeit von MARLENE BART,

Ikonospace-Gründer JORIS DEMNARD und

3D-Künstler MANUEL FARRE

Musik von DANIEL BENYAMIN

Anan Fries

[POSTHUMAN WOMBS]

2022

Creator, Regisseur*in, Drehbuch:

ANAN FRIES

Creator, Komposition, Sounddesign:

MALU PEETERS

Kreativer Technologe, VR- und AR-Entwickler:

AMBRUS IVANYOS

Posthumans:

BRANDY BUTLER, ANAN FRIES, OLIVIA HYUNSIN

KIM, NCUBE AS BIBI, FERCHA POMBO, KÜBRA

UZUN, WHEELYMUM

Installation:

ANAN FRIES

Mohsen Hazrati

FÄL PROJECT [NONE-AI]

2023

Konzept und Programmierung:

MOHSEN HAZRATI

Creator der Charaktere:

SOROUGH POUYAN

Einige Bilder in der VR aus der *Newviewing 43*

Online-Ausstellung, Barbara Thumm Galerie,

kuratiert von Mukenge/Schellhammer

Rebecca Merlic

GLITCHBODIES

2022-ongoing

Regisseurin/Künstlerische Leitung/Unity:

REBECCA MERLIC

Unity-Programmierung:

VIVIEN SCHREIBER, ANNA RÜTH (VR)

Sounddesign:

MANUEL RIEGLER

Drehbuch/Worldbuilding:

GLITCHBODIES Protagonists und REBECCA MERLIC

Lauren Moffatt

LOCAL BINARIES

2021 (AR), 2023 (VR)

Künstlerin, Regisseurin & Unity Lead (AR):

LAUREN MOFFATT

VR Adaptation Lead:

NICO NONNE

Interaktions-Programming:

MOHSEN HAZRATI

3D-Assistent:

MARION SERCLÉRAT

Sound-Beratung:

MADS MICHELSEN

Drehbuch/Worldbuilding:

BANAFSHE HEJAZI, BAY BACKNER,

BUNNYBREAKER, EMMA SHAPIRO, TINA

MCCALLAN (Pseudonyme) GLORIA GALLINA, ALBA

MARTINEZ, BRENDA COLLINS, INGRID HAIDIDI,

POLLY SANTORI

Projekt der Stiftung Kunstfonds und

Risk Change: MMSU Rijeka

Entwickelt mit der Unterstützung von CPH: LAB

IMPRESSUM

Diese Online-Publikation erscheint anlässlich der Ausstellung

UNLEASHED UTOPIAS. Künstlerische Spekulationen über Gegenwart und Zukunft im Metaverse

Eine Ausstellung des VR KUNSTPREIS der DKB in Kooperation mit CAA Berlin

9. September bis 5. November 2023 im Haus am Lützowplatz, Berlin

Mit den Künstler*innen: Marlene Bart, Anan Fries, Mohsen Hazrati, Rebecca Merlic, Lauren Moffatt

Herausgeber*innen der Publikation: Deutsche Kreditbank AG, Contemporary Arts Alliance (CAA) Berlin und Dr. Tina Sauerländer

Künstlerische Leiterin des VR KUNSTPREIS und Kuratorin der Ausstellung: Dr. Tina Sauerländer

Projektteam DKB: Christine Faßnacht, Ulrike Labitzke, Silke Neubeck, Anny Richter

CAA Berlin: Bettina Pabst

Kommunikation & Presse: ARTPRESS – Ute Weingarten, Esther Franken, Romana Weissbacher

Textbeiträge: Dr. Tina Sauerländer, Peggy Schoenegge

Künstler*innen- und Werktexte:
Dr. Tina Sauerländer

Übersetzung Textbeiträge: Danielle Kourtesis

Übersetzung Künstler*innen- und Werktexte:
Allison Moseley

Kataloggestaltung: Jonas Blume

Produktionsleitung Ausstellung: Tina Köhler

Aufbauteam: Peggy Schoenegge, Jonas Blume, Leopold Landrichter, Tarek Aly

Mitarbeiter*innen des Haus am Lützowplatz:
Katharina Schilling, Asja Wolf, Peggy Schoenegge

© 2023

Deutsche Kreditbank AG
10919 Berlin
info@dkb.de
Tel: 030 120 300 00
Fax: 030 120 300 01
www.dkb.de

Weitere Informationen:
www.vrkunst.dkb.de

Bildnachweise:
Hauptmotiv: *GLITCHBODIES*, 2022 © Rebecca Merlic
Ausstellungsansichten: © J. Pegman, 2023
VR Standbilder: © Künstler*innen

Porträts:
Marlene Bart © Rica Rosa
Anan Fries © Hairygaze
Mohsen Hazrati © Adriana Cajvan
Rebecca Merlic © Anna Manabe
Lauren Moffatt © David Zarzoso
Tina Sauerländer © J. Pegman
Peggy Schoenegge © Mathilde Hansen