

AR Biennale: Künstler*innen und Werke

Jeremy Bailey (*1979, Toronto, Kanada)
YOUar, Edelstahl-Ellipsoidbogen, 2021

Der kanadische Medienkünstler Jeremy Bailey hat mit seinem *Edelstahl-Ellipsenbogen* eine Skulptur in Form einer riesigen Bohne geschaffen. Sie gehört zu einer Reihe von Baileys Werken, die sich mit bereits existierenden Skulpturen auseinandersetzt. Hier handelt es sich um eine Hommage an die Arbeit *Cloud Gate, Wolkentor*, des britischen Künstlers Anish Kapoor im Millennium Park in Chicago, einem Werk aus hochglanzpoliertem Stahl. Wie in einem Spiegelkabinett erscheint die Umgebung auf der gekrümmten Oberfläche stark verzerrt. Jedes seiner Werke enthält einen digitalen 3D-Scan von Bailey selbst, womit er auf die narzisstische Geste des Selfies verweist.

Jeremy Bailey (*1979, Toronto, Kanada) beschäftigt sich als Künstler auf eine unkonventionelle und selbstironische Art mit den aktuellen Entwicklungen digitaler Medien. Als selbst erklärter und suchmaschinenoptimierter „Famous New Media Artist“, berühmter Medienkünstler, ist Bailey überzeugt, dass jeder durch den kreativen Umgang mit Technologie berühmt werden kann. 2020 gründete Bailey die Kunst-Plattform YOUar, die den Nutzer*innen bekannte Skulpturen als Augmented-Reality-Werke auf dem Smartphone nach Hause bringt und damit für alle verfügbar macht.

Studio Above&Below

Perry-James Sugden (*1992, Cardiff, Wales), Daria Jelonek (*1988, Groß Strehlitz, Polen)

Digitale Atmosphäre, 2021

Die Arbeit *Digitale Atmosphäre* des Londoner Studios *Above&Below* ist eine sich verändernde Skulptur aus schwebenden blauen Bläschen, die die Luftqualität vor Ort widerspiegeln. Mithilfe einer digitalen Sensortechnologie werden unsichtbare

Teilchen sichtbar. Mit steigender Konzentration von Schadstoffen in der Luft verändert sich die schwarmartige Skulptur und gerät in Bewegung. Je mehr die blauen Bläschen sich bewegen, umso höher ist die Luftverschmutzung.

Perry-James Sugden (*1992, Cardiff, Wales) und Daria Jelonek (*1988, Groß Strehlitz, Polen) entwerfen in ihrem Studio Above&Below verschiedene Mixed-Reality- und Augmented-Reality-Skulpturen, die sich aus Live-Daten zusammensetzen. Mithilfe dieser Datenvisualisierungen zeigen sie neue, normalerweise unsichtbare Verbindungen zwischen Menschen, Maschine und Umwelt.

Banz & Bowinkel

Giulia Bowinkel (*1983, Düsseldorf, Deutschland), Friedemann Banz (*1980, Mainz, Deutschland)

Generative Komposition I 01, 2021

Banz & Bowinkel haben in *Generative Komposition I 01* geometrische Körper animiert, die sich frei im Raum bewegen und aufeinander reagieren. Ausgestattet mit einer künstlichen Intelligenz treffen die Formen selbständige Entscheidungen. Besucher*innen können in diese virtuelle Welt aus bunten Körpern eintauchen und immer wieder neue Verhaltensweisen zwischen ihnen entdecken.

Giulia Bowinkel (*1983, Düsseldorf, Deutschland) und Friedemann Banz (*1980, Mainz, Deutschland) interessieren sich für die Grenzbereiche zwischen realem und virtuellem Raum. Für das Künstler*induo ist die virtuelle Welt bereits in die reale Umgebung übergetreten. Der Mensch und seine computertechnischen Möglichkeiten sind ein wichtiger Bezugspunkt der Arbeit von Banz & Bowinkel. Das Duo beschäftigt sich mit der visuellen Konstruktion von Vielfalt und dem digitalen Abbild dessen, was sich als „real“ präsentiert.

Gabriel Barcia-Colombo (*1982, Los Angeles, USA)
EDEN, 2021

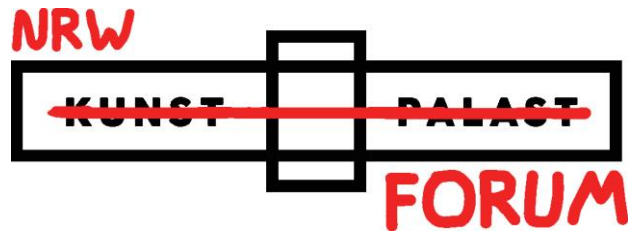
Zwei überlebensgroße Figuren lehnen Rücken an Rücken und schauen auf ihr Smartphone. Aus ihren Geräten steigt ein Strom von Objekten, Nachrichten und Daten in Richtung Himmel. Die beiden Figuren der Arbeit *EDEN* von Gabriel Barcia-Colombo befinden sich in einer Welt gemäß Covid 19. Isoliert und in ihrer virtuellen Blase gefangen, stehen sie stellvertretend für den Zustand der Gesellschaft während der andauernden Pandemie.

Gabriel Barcia-Colombo (*1982, Los Angeles, USA) setzt sich in seinen künstlerischen Produktionen mit Sammlungen, Erinnerungskultur und dem digitalen Fußabdruck auseinander. Dabei entstehen Videos, immersive Performances, Projektionen und Installationen. 2016 gründete er *Bunker.nyc*, die erste Pop-up-Galerie für digitale Kunst.

Cibelle Cavalli Bastos (*1978, São Paulo, Brasilien)
KAUM, 2021

Ein athletischer Mensch trägt ein fluides Mischwesen bestehend aus unterschiedlichen Köpfen, die miteinander verbunden sind. Seine gleichbleibenden federnden Bewegungen, kombiniert mit beruhigender Musik, haben einen hypnotischen Effekt. Cibelle Cavalli Bastos setzt sich in der Arbeit *KAUM* mit der Vielzahl an Identitäten auseinander, die man über Social Media und andere digitale Kanäle annehmen kann.

Cibelle Cavalli Bastos (*1978, São Paulo, Brasilien, nicht-binär) beschäftigt sich in seinen*ihren Arbeiten mit verschiedenen Konstruktionen von Identität – dazu gehören für Bastos neben der Genderfrage auch kulturelle, soziale und politische Identitäten. Als Musiker*in und Künstler*in sind seine*ihre Produktionen interdisziplinär: Performance, Mixed-Media und Klangkunst gehen ineinander über, in immersiven Installationen wird die alte Gegenüberstellung von Publikum und Werk aufgelöst.



Tim Berresheim (*1975, Heinsberg, Deutschland)

Die Einbrecherin, die auf dem Weg zum Store Stå verhaftet wurde (Dazzle Arlecchina), La scassinatrice arrestata sulla via per lo Store Stå (Dazzle Arlecchina), 2021

Tim Berresheim hat mit diesem Werk einen Kunstraub inszeniert. Die bunte Figur verkörpert eine Diebin, die in die Sammlung des Kunstpalastes eingebrochen ist. Sie wollte dort ein Werk des norwegischen Künstlers Jørgen Dobloug (*1945 †2018, Oslo) erbeuten. Die Diebin, gehüllt in ein Gewand mit malerischen Spuren Doblougs, war auf dem Weg zum Store Stå, der Lieblingskneipe des Künstlers in Oslo, wo sie verhaftet wurde. Die Figuren der *Aspettatori, Wartende*, sind digitale Platzhalter für die Schnittstelle zwischen digitaler und analoger Kunst, die Tim Berresheim mit wechselnden Texturen, Mustern und Farben immer wieder neugestaltet.

Tim Berresheims (*1975, Heinsberg, Deutschland) Arbeitsweise ähnelt einer künstlerischen Spurensuche. Seine digitalen Modelle bedienen sich zeitgenössischer Werke aus der Kunstgeschichte, die er sich aneignet und neu transformiert. Berresheim realisiert in seinen Fotografien, Siebdrucken und Computerprints Bühnenhafte Bildwelten. 2018 hat er die Studios New Amerika GmbH gegründet, die neben Atelier und Gemeinschaftsbüro auch einen Ausstellungsraum bieten.

Ballett am Rhein

Feen, 2021, (in Zusammenarbeit mit MIREVI Hochschule Düsseldorf)

Das Ballett am Rhein hat in Zusammenarbeit mit dem MIREVI Lab (Mixed Reality and Visualization) der Hochschule Düsseldorf digitale Feen im Hofgarten versteckt. Sieben Tänzer*innen verwandeln sich in zauberhafte und traumartige, verkleinerte Wesen. Sie tanzen auf der offenen Handfläche der Besucher*innen, an Statuen oder Brunnenkanten und lösen sich nach ihrer Performance einfach wieder in Luft auf.

PRESSEKONTAKT

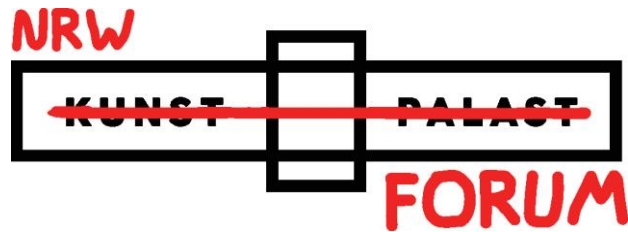
Irit Bahle
Pressesprecherin
T +49 (0)211-566 42 743
Irit.bahle@kunstpalast.de

NRW-FORUM DÜSSELDORF

Ehrenhof 2
40479 Düsseldorf
www.nrw-forum.de

SEITE

4/12



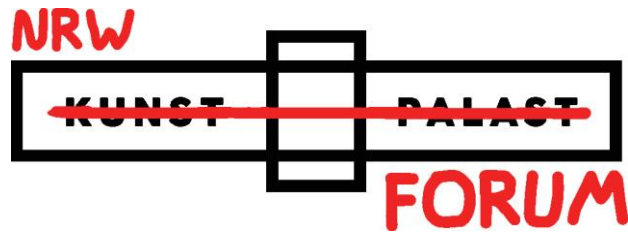
Die Arbeit *Feen* wurde im Rahmen des Projektes „Das Digitale Foyer“, einem Zusammenschluss der [Deutschen Oper am Rhein](#) und des [FFT Düsseldorf](#) in Kooperation mit der Hochschule Düsseldorf (Fachbereich Medien, Arbeitsgruppe MIREVI Lab, Mixed Reality and Visualization) realisiert. Bei dem „Digitalen Foyer“ geht es um die Erweiterung des Theatererlebnisses, um die spielerische Teilhabe am künstlerischen Prozess und der Erforschung digitaler Möglichkeiten und Grenzen. Das Projekt zielt darauf ab, virtuell barrierefrei die direkte Begegnung zwischen Menschen und Kunst zu ermöglichen.

Tänzer*innen des Ballett am Rhein: Niklas Jendrics, Charlotte Kragh, Norma Magalhães, Rose Nougé-Cazenave, Marié Shimada, Courtney Skalnik, Marjolaine Laurendeau, Choreografie: Louise Bennett, Brent Parolin, Kostüm: Stefanie Salm, Dramaturgie: Carmen Kovacs, Kamera: Jo Alexander Berg, Projektleitung: Lena tom Dieck, Technische Umsetzung: [MIREVI](#) Hochschule Düsseldorf unter der Leitung von Christian Geiger, Postproduktion und technische Leitung MIREVI: Marvin Voß, Christian Zimmer, Koordination MIREVI: Ivana Družetić

Lucie Freynhagen (*1983, Leisnig, Deutschland)
FORTUNA, 2021

Lucie Freynhagen durchbricht mit ihrer Arbeit *FORTUNA* die Außenwände des NRW-Forums, indem sie einen Blick durch die Fassade in einen imaginären Ausstellungsraum ermöglicht. Dort befindet sich eine Malerei, auf der eine schwarze Meerjungfrau vor einem großen Portal am Strand sitzt. Freynhagen nutzt die neuen technischen Möglichkeiten, um ein klassisches Ausdrucksmittel der Kunst ins 21. Jahrhundert zu übersetzen: die Simulation der Wirklichkeit. Die Meerjungfrau trägt den Namen Fortuna (4TUNA), der Göttin des Glücks und Schicksals.

Lucie Freynhagen (*1983, Leisnig, Deutschland) hinterfragt als Künstlerin und Kuratorin gängige soziale und kulturelle Konzepte. In ihren interdisziplinären Arbeiten möchte sie neue Realitäten erschaffen. 2020 hat sie unter anderem eine eigene Oper realisiert: *€urOPER*, eine Inszenierung zu den Alltagsdramen und



Scheinwelten des digitalen Zeitalters.

Shawné Michaelain Holloway (*1991, Wright-Patterson Air Force Base, Ohio, USA)
dies.Überquellend[1PFENNIG-FÜR-DEINE-ERINNERUNG_oder_ wie-wär's-wenn-du-aufräumst-bevor du -gehst].pkg (TRENNUNGS AUSGABE), 2021
(in Zusammenarbeit mit Jared Christopher Kelley)

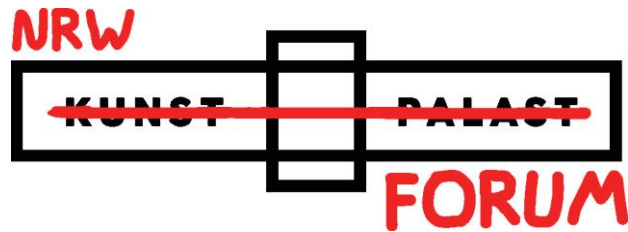
Die Arbeit von Shawné Michaelain Holloway ist inspiriert von der englischen Redewendung „A penny for your thoughts“ (Ich wüsste gerne, was du denkst). Was machen wir mit gesammelten Erinnerungen, die wir nicht verarbeiten oder laut aussprechen können? Wo lassen wir sie zurück? Virtuell sammeln die Besucher*innen verstreute rote Rosen ein und sollen dabei in eine meditative Stimmung kommen, so dass sie in der Lage sind, ihre schmerzhaften Gedanken und Erinnerungen hinter sich zu lassen.

Shawné Michaelain Holloway (*1991, Wright-Patterson Air Force Base, Ohio, USA) konfrontiert die Betrachter*innen mit Emotionen wie Sehnsucht, Scham oder Bedauern. In ihren Video-Installationen, Live-Performances und digitalen Arbeiten versucht sie, vorhandene Machtstrukturen offen zu legen. Dabei bedient sich Holloway der Ästhetiken von queeren, feministischen Communities.

Keiken

Tanya Cruz (*1994, Mexico City, Mexiko), Hana Omori (*1993, London, England), Isabel Ramos (*1994, Oxford, England)
Das Selbstspiel, 2021

Die Arbeit des Künstlerinnenkollektivs *Keiken* ist ein interaktives Augmented-Reality-Spiel basierend auf seinem neuen Film *Battle of Reality, Kampf der Wirklichkeit(en)*. Die dreiteilige Arbeit ist auf drei Schachtischen im Hofgarten verteilt; jeder Tisch zeigt dabei ein anderes Level der Geschichte. Hier geht es um grundlegende Fragen nach der eigenen Persönlichkeit und der inneren Kraft. Die Arbeit spielt mit der Selbstwahrnehmung. Sie provoziert Fragen: Wie können wir



unsere eigenen Grenzen überwinden? Welchen inneren und äußeren Kämpfen stellen wir uns?

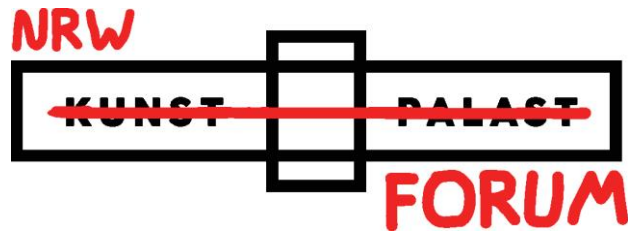
Das Londoner und Berliner Kollektiv Keiken, japanisch für Erfahrung, wurde 2015 von Tanya Cruz (*1994, Mexico City, Mexiko), Hana Omori (*1993, London, England) und Isabel Ramos (*1994, Oxford, England) gegründet. Keiken baut neue Welten, die sich aus virtueller und erweiterter Realität, Gaming-Software und Multimedia-Installationen zusammensetzen. Dabei testet es unterschiedliche Zukunftsvisionen an der Schnittstelle von Forschung, Technologie, Klang und immersivem Design.

Lauren Lee McCarthy (*1987, Boston, Massachusetts, USA)

Gut, dass Du gefragt hast, 2021

Lauren Lee McCarthys Arbeit befindet sich an acht Parkbänken im Hofgarten. Über jeder Bank erscheint ein virtueller Satz wie zum Beispiel „Dieser Platz ist für Menschen, die jemanden vermissen“ oder „Dieser Platz ist für Menschen, die sich überwältigt fühlen.“ Besucher*innen, denen die jeweilige Aussage zusagt, können sich hinsetzen und vielleicht mit einer anderen Person, der es ebenso geht, in Kontakt treten. Dadurch entstehen spontane Gespräche. Mit *Gut, dass Du gefragt hast*, erweitert McCarthy die soziale Landschaft des Parks und macht sie für die Besucher*innen sichtbar.

Lauren Lee McCarthy (*1987, Boston, Massachusetts, USA) arbeitet als Künstlerin und Programmiererin in Los Angeles. Im Mittelpunkt ihrer Arbeiten steht die Frage, wie die Interaktion mit Algorithmen und künstlicher Intelligenz das soziale Miteinander bestimmt und verändert. McCarthy hat die Open-Source-Kunst- und Bildungsplattform *p5.js* gegründet, auf der jede*r programmieren lernen kann.



David Lobser (*1977, Cleveland, Ohio, USA)

FollowARs, Follower

Augmented-Reality-Skulptur, 2021

Die Arbeit *FollowARs, Follower*, von David Lobser besteht aus einer Ansammlung von knienden Followern, die die Betrachter*innen anzubeten scheinen. Auf der Kleidung der Figuren finden sich die Symbole großer Social-Media-Plattformen wie zum Beispiel Twitter. Lobser setzt sich mit Bewusstseinsweiterung durch religiöse Erkenntnis und der Beeinflussung von Meinungen durch Social Media auseinander.

David Lobser (*1977, Cleveland, Ohio, USA) ist amerikanischer Entwickler und Regisseur für 3D-Animation, der sich in seinen Arbeiten mit emotionalen und therapeutischen Ansätzen beschäftigt. Lobser ist Mitbegründer von „Luxury Escapism“, dem ersten digitalen Wellness-Spa in New York.

Andy Picci (*1998, Lausanne, Schweiz)

Ist das echt?, 2021

Der italienisch-schweizerische Künstler Andy Picci stellt in seinem Werk die philosophische Frage *Ist das echt?*. Die an Quecksilber erinnernden schwebenden Buchstaben spiegeln mit dem Satz die unsichere Zeit wider, in der wir heute leben. Picci fordert mit dieser Frage auch das Vorhandensein der virtuellen Realität heraus. Handelt es sich hier um ein reales Kunstwerk, ist das Bild auf dem Screen der Smartphones echt, und wie erfährt man diese neue digitale Wirklichkeit?

Andy Picci (*1998, Lausanne, Schweiz) reflektiert in seinen Arbeiten das Verhalten von Menschen in Zeiten sozialer Medien, ihre Faszination für Ruhm und ihre Suche nach Berühmtheit. Dabei begibt er sich selbst auf eine permanente Suche nach der eigenen Identität. Selbst sein Instagram-Kanal ist eine künstlerische Performance.

Damjanski (*2003 Internet)
Algorithmus der Höhle, 2021

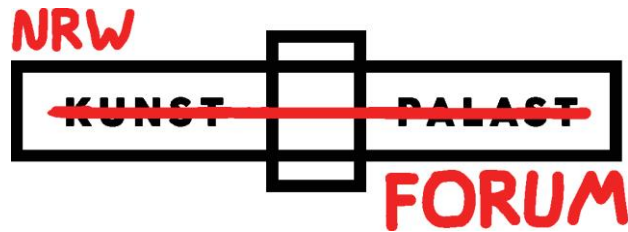
Algorithmen rechnen und bestimmen die Zukunft, dabei entwickeln sie ein Eigenleben. In der Arbeit *Algorithmus der Höhle* zeigen sich die verborgenen Mechanismen der Künstlichen Intelligenz in Form einer Blackbox. Dieser sich leicht öffnende schwarze Würfel wird immer wieder von einer Hand verschlossen, die aus dem Himmel ragt. So bleibt der Inhalt verborgen. Die Szene zeigt den Moment, in dem es möglich scheint, die digitale Intelligenz endlich kennen und verstehen zu lernen. Damjanski verweist im Titel auf den griechischen Philosophen Platon (*428/427 v. Chr.). In dessen Höhlengleichnis geht es darum, die Betrachter*innen eines Schattenspiels in einer Höhle hinaus in die Welt und damit zur Erkenntnis zu führen.

Damjanski lebt als Künstler in New York. Er setzt sich in seinen Arbeiten mit Themen wie Macht, Poesie und Teilhabe auseinander. Seine interaktiven Installationen, Netzkunst und webbasierten Apps zeigen eine Erkundung von seltsamen Verbindungen aus dem alltäglichen Leben.

Sarah Rothberg (*1987, Los Angeles, USA)
Sehnsucht, 2021, (in Zusammenarbeit mit Vicky Leung)

Sarah Rothberg erschafft in ihrem Werk *Sehnsucht* eine*n Avatar*in, der*die sich synchron mit den Smartphone-Nutzer*innen bewegt. Während des gemeinsamen Spaziergangs verlängern sich die Gliedmaßen. Im Hintergrund ist ein Gedicht zu hören, das je nach Geschwindigkeit der Bewegung schneller oder langsamer gesprochen wird. Der Text beschreibt die Sehnsucht nach einer neuen Welt und einer umfassenden Veränderung, die einerseits zum Greifen nahe scheint und gleichzeitig in weiter Ferne liegt.

Sarah Rothberg (*1987, Los Angeles, USA) beschäftigt sich mit dem Zusammenspiel von Technologien und dem Persönlichen. Dabei will sie



herausfinden, wohin eine neue Technologie die Menschen führt. Themen ihrer künstlerischen Arbeiten sind unter anderem Zeitwahrnehmung, Social Media, Ökosysteme und globaler Handel.

Manuel Rossner (*1989, Heilbronn, Deutschland)
Anhaltende Realität, 2021

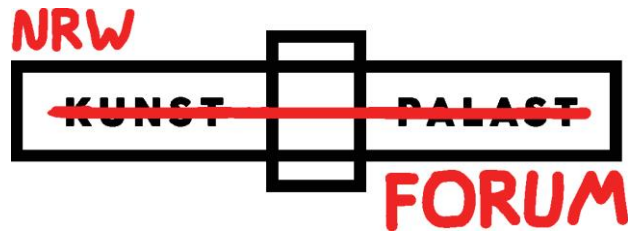
Die Arbeit *Anhaltende Realität*, von Manuel Rossner ist ein digitaler Eingriff im Ehrenhof Düsseldorf. Die Besucher*innen sehen durch ihr Smartphone eine animierte Figur, die auf einem riesigen gummiartigen Gebilde, das aus dem Boden zu wachsen scheint, herumspaziert. Rossner führt die Betrachtenden an die Grenzen zwischen realer und virtueller Welt.

Manuel Rossner (*1989, Heilbronn, Deutschland) lebt und arbeitet in Berlin. Seit 2012 designt er digitale Räume und virtuelle Welten, in denen er die Auswirkungen technologischer Entwicklungen auf Gesellschaft und Kunst untersucht. Er baut mit digitalen Materialien interaktive Architektur, die räumliche Intervention und virtuelle Erweiterung ist.

MengXuan Sun (*1992, Shandong, China)
Bewässerung, 2021, (in Zusammenarbeit mit Maxim Louis)

In MengXuan Suns Arbeit *Bewässerung* begegnet man der Künstlerin als Avatarin – ihrer optimierten Version in der virtuellen Welt. Sie trägt eine außerirdische Blume bei sich, Sinnbild für unerschöpfliche Energie. Mit deren Hilfe will die digitale Künstlerin ihre Sehnsucht nach Natur und der Rückkehr in die physische Welt stillen. Durch Suns eigenwillige Art der Bewässerung sieht man, wie sie lang angestaute Energie freisetzt und zurück in die Realität findet.

MengXuan Sun (*1992, Shandong, China) kreiert ihre Arbeiten mit Game-Engines, um die Entstehung ihrer eigenen geistigen Welt mit 3D-Bildmaterial zu



beschreiben. Sie ist Mitglied von S4NTP (Society For Nontrivial Pursuits), einem Kollektiv aus Studierenden, Lehrkräften, Alumni und Unterstützenden der Klasse „Generative Kunst“ der Universität der Künste Berlin.

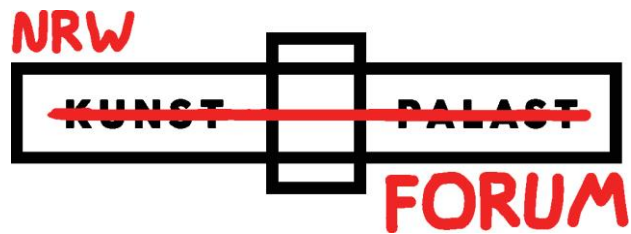
Theo Triantafyllidis (*1988, Athen, Griechenland)
Genius Loci, Geist des Ortes, 2021

Theo Triantafyllidis' groß angelegte Figur basiert auf einer spielerischen Interpretation der Idee des *Genius Loci*, wörtlich übersetzt *Geist des Ortes*. In der römischen Mythologie nahm dieser Schutzgeist oftmals die Form einer Schlange an. Auch hier schwebt, oder besser geistert ein eigenartiges, wurmartiges Wesen durch die Luft. Es spricht mit dem Publikum und sich selbst, kommentiert die aktuelle Situation und blickt dabei auf Geschichte, Kultur, Architektur, Lage und Zukunft der Stadt. Die Kreatur ist ambivalent, einerseits arrogant, bissig, manchmal unausstehlich, aber auch sexy, niedlich, humorvoll und liebenswert.

Theo Triantafyllidis (*1988, Athen, Griechenland) schafft Welten und Systeme, in denen das Virtuelle und das Physische auf unheimliche, absurde, humorvolle und poetische Weise miteinander verschmelzen. Er erforscht mit seinen Arbeiten Themen wie Isolation, Sexualität und Gewalt.

Lola Zoido (*1994, Badajoz, Spanien)
The Blooming, Die Blüte/die Entspiegelung, 2021

Schon der Titel der Arbeit von Lola Zoido ist zweideutig. So bedeutet *The Blooming* zum einen Blüte, in der Welt der Technik aber auch Entspiegelung oder Überbelichtung. Berührt man den Bildschirm seines Smartphones, erblühen bunte Pixel wie Blütenblätter. Zoido erforscht die neue zeitgenössische Materialität, die durch die Digitalisierung von natürlichen Elementen entsteht. Die Vergänglichkeit wird aufgehoben, die digitalen Blüten werden unsterblich. Zoido möchte mit ihrer Arbeit auf unsere Abhängigkeit von digitalen Geräten und



Informationen hinweisen und fordert uns auf, innezuhalten, um die Natur wieder auf andere Weise zu erleben.

Lola Zoido (*1994, Badajoz, Spanien) arbeitet mit 3D-Modellierung, AR-Skulptur und digitalen Bildern und erforscht die Konstruktion unserer Realität durch digitale Prozesse. Ihr besonderes Interesse gilt der Schnittstelle zwischen Digitalem und Physischem.