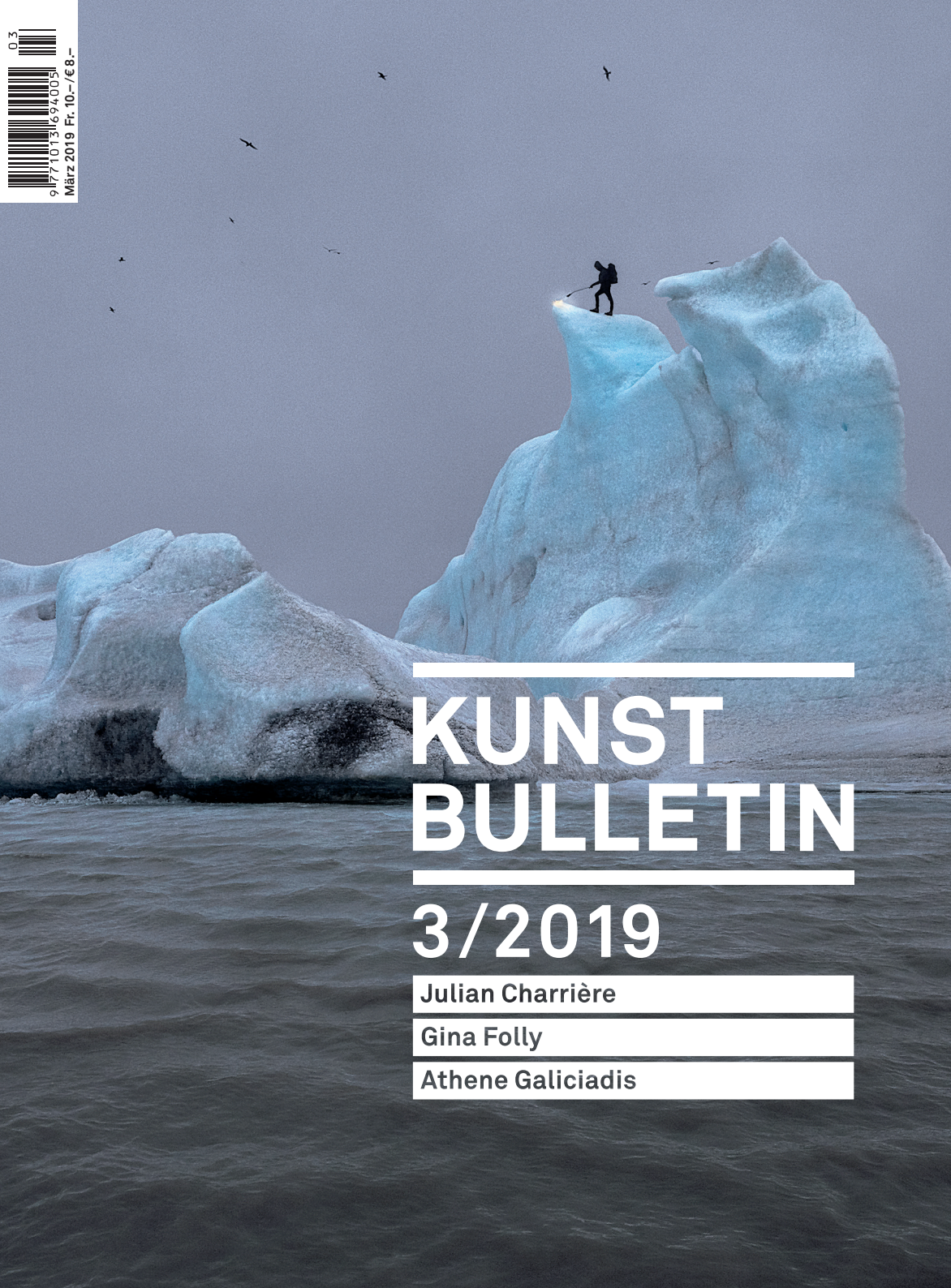


03
9 77101316940051
März 2019 Fr. 10.–/€ 8.–

KUNST BULLETIN

3/2019

Julian Charrière

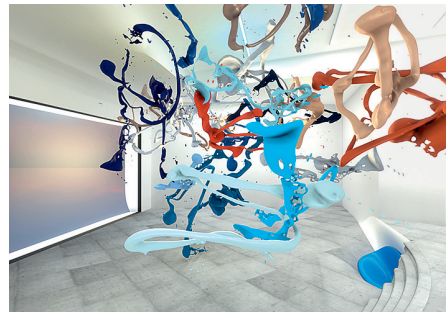
Gina Folly

Athene Galiciadis

Virtual Natives – Sculpture

Zürich — Der Wunsch, illusionistische Räume zu schaffen und so in andere Welten einzutauchen, ist seit jeher in unserer Kultur verankert. Man denke an die perspektivische Tiefenwirkung der Renaissance-Malerei oder an das Stereoskop aus dem frühen 19. Jahrhundert, einen brillenartigen Apparat, der zweidimensionalen Bildern Räumlichkeit verlieh. Heutzutage ermöglichen sogenannte Virtual-Reality-Brillen das Eintauchen in virtuelle Welten. Die Technologie eröffnet bisher ungeahnte Möglichkeiten – nicht nur für die Werbe- und Gaming-Industrie, sondern auch für die Kunst.
In der Galerie Roehrs & Boetsch können im Rahmen der Ausstellung ‹Virtual Natives – Sculpture› die Arbeiten von fünf Künstlerinnen und Künstlern in der virtuellen Galerie ‹Cube› erlebt werden. Mit dem Aufsetzen einer VR-Brille wird eine fünfstöckige Architektur betreten, die von Manuel Rossner entworfen und programmiert wurde. Dabei ist der Name ‹Cube› eine Anlehnung an die Form der einzelnen Ebenen und an das Ausstellungkonzept des White Cube.
Der immersive Rundgang beginnt in der grössten Ebene, die einem realen Galerieraum nachempfunden wurde. Dort ist die Arbeit ‹VR Bodypaint 01› von Friedemann Banz und Giulia Bowinkel zu sehen. Für die Serie übertrugen Banz & Bowinkel die Bewegungen, die sie während einer Performance ausführten, auf einen Avatar, der den Bewegungsablauf wiederholte und anhand einer Farbspur sichtbar machte. Aus der Farbe entstand ein skulpturales Gebilde, das nun als schwerelose Plastik den virtuellen Galerieraum einnimmt. Mit einem Controller kann man sich als Besucherin oder als User im Raum bewegen und sogar auf die Skulptur hinaufklettern. Etwas mulmig wird es einem zumute, sobald man den obersten Punkt erreicht hat.
So eröffnet ‹Cube› neue künstlerische Möglichkeiten, wirft aber auch Fragen auf. Die Ausstellung nennt sich ‹Virtual Natives – Sculpture›, was vorerst auf die Arbeit von Banz & Bowinkel zuzutreffen scheint: Das farbige Gebilde wirkt solide, doch gleichzeitig erzeugen die einzelnen Farbgebilde den Eindruck einer viskosen Masse, worauf auch der Titel ‹VR Bodypaint 01› anspielt. Dies verdeutlicht, dass kunsthistorische Begriffe, wie Malerei oder Skulptur, im virtuellen Raum neu verhandelt werden müssen. So stossen Projekte wie ‹Cube› möglicherweise auch das Portal zu einem neuen Kapitel der Kunstgeschichte auf. *GB*

Manuel Rossner · Cube – Virtual Gallery for Virtual Art, 2019, Virtual Reality Architecture, Courtesy of Roehrs & Boetsch



Banz & Bowinkel · VR Bodypaint 01, 2019, Virtual Reality Sculpture, Courtesy of Roehrs & Boetsch

→ Galerie Roehrs & Boetsch, bis 2.3.
↗ www.roehrsboetsch.com