

## Veranstaltungsprogramm November 2017

### KALENDER

Donnerstag, 2. November, 18.30 Uhr	Kuratorinnenführung	<u>durch die Ausstellung „Perception is Reality: Über die Konstruktion von Wirklichkeit und virtuelle Welten“ mit Franziska Nori</u>
Dienstag, 7. November, 19 Uhr	Vortrag	<u>Marc Ries, „Wo leben sie denn nun, die Pokémon? In deiner Nähe!“</u>
Samstag, 11. November, 11 bis 16 Uhr	Workshop	<u>„Zeichnen im virtuellen Raum“, mit Katharina Hantke und Manfred Stumpf</u>
Dienstag, 14. November, 19 Uhr	Vortrag	<u>Ralf Breker, „Forensische High-End-Technologien beim Bayerischen Landeskriminalamt – 3D, Virtuelle Realität und Augmented Reality“</u>
Sonntag, 19. November, 14 Uhr	Öffentliche Führung	<u>durch die Ausstellung „Perception is Reality: Über die Konstruktion von Wirklichkeit und virtuelle Welten“</u>
Donnerstag, 30. November, 18.30 Uhr	Workshop	<u>Social Media Night mit dem Social Media Club Frankfurt</u>

# AUSSTELLUNG

7. Oktober 2017 – 7. Januar 2018

## Perception is Reality:

### Über die Konstruktion von Wirklichkeit und virtuelle Welten

Der Frankfurter Kunstverein präsentiert die thematische Gruppenausstellung „Perception is Reality – Über die Konstruktion von Wirklichkeit und virtuelle Welten“. Die eingeladenen Künstler untersuchen die neuen Bedingungen der menschlichen Wahrnehmung im Verhältnis zu technisch konstruierten Wirklichkeiten. Als eines der ersten Ausstellungshäuser in Deutschland integriert der Frankfurter Kunstverein ein neues zukunftsweisendes Medium, Virtual Reality, in eine Ausstellung zeitgenössischer Kunst. Die Ausstellung präsentiert eine Auswahl an analogen und digitalen Kunstwerken, Virtual-Reality-Arbeiten aus der aktuellen Kunstproduktion, konzeptionelle Fotografie, Rauminstallationen, Applikationen aus der technischen Forensik sowie innovative Games. In der räumlichen Gegenüberstellung entsteht für das Publikum ein Gedankenexperiment zur Frage nach den geistigen, emotionalen und ästhetischen Auswirkungen artifizierender Bildwelten.

„Die Ausstellung stellt die Frage nach den grundlegenden Bedingungen von Wahrnehmung heute und wie wir unsere Auffassung von Wirklichkeit daraus konstruieren. Technologische Systeme haben Menschen, Daten und Prozesse immer enger miteinander vernetzt. Immersive Technologien werden zunehmend die analoge Umgebung mit virtuellen Datenräumen ersetzen und somit radikal die Art und Weise verändern, wie wir sozial interagieren, arbeiten und wie wir unsere Freizeit gestalten“, so Franziska Nori, Direktorin des Kunstvereins und Kuratorin der Ausstellung.

Bis vor kurzem weitgehend Experten vorbehalten, bergen VR-Technologien das Versprechen, den Anwender in eine erweiterte Realität, eine digital hergestellte Umwelt eintauchen zu lassen und ihn in eine 360°, zeit- und ortsunabhängige Illusionsperspektive einzubinden. Sie beabsichtigen eine möglichst distanzlose Wahrnehmung, eine sensorische und emotionale Einbeziehung des Nutzers, der durch Datenbrille und Kopfhörer von der realen Außenwelt weitestgehend isoliert ist, um sich dann in der virtuell hergestellten Wirklichkeit zu bewegen und in dieser zu handeln.

Welche Industrien werden die Potentiale dieser virtuellen Erlebnisräume weiterentwickeln und mit welcher Intention? Es stellt sich die Frage nach der Einflussnahme auf den Betrachter. Wer konzipiert und gestaltet den Inhalt einer virtuellen Erfahrung? Welche emotionalen und geistigen Erlebnisse sollen ausgelöst werden? Auch wenn die Aktionen im virtuellen Spektakelraum ohne reale Konsequenzen bleiben – von kriminellen Straftaten bis körperlichen Grenzerfahrungen – produzieren die Erlebnisse im menschlichen Gehirn eine Erlebnisintensität, die als real wahrgenommen wird und sich in der neuronalen Struktur des Individuums als neue Kategorie des menschlichen Erlebnisspektrums und folglich als Gedächtnis dauerhaft verortet.

Die eingeladenen Künstler und Entwickler schaffen analoge und virtuelle Räume, in denen der Betrachter körperliche und geistige Erfahrungen macht. Mit seinen Sinnen erfährt er die Räume und er lotet in den konstruierten Bildwelten die Grenzen von Annahme, Illusion und Wirklichkeit aus. Die Ausstellung öffnet einen Gedankenraum, um über das komplexe Verhältnis zwischen den Bedingungen der Wahrnehmung, daraus entstehenden Konstruktionen und der Idee von Wirklichkeit angesichts der technologischen Innovation über immersive VR-Technologien nachzudenken.

KünstlerInnen: Thomas Demand, Alicja Kwade, Marnix de Nijs, Hans Op de Beeck, David O'Reilly, Manuel Roßner, Bayerisches Landeskriminalamt, Christin Marczinik & Thi Binh Minh Nguyen, Toast

Kuratiert von: Franziska Nori

# VERANSTALTUNGEN

Dienstag, 7. November 2017, 19 Uhr

## „Wo leben sie denn nun, die Pokémon? In deiner Nähe!“

Vortrag von Marc Ries (Professor für Soziologie und Theorie der Medien, HfG Offenbach)

Der Vortrag wird die Neuen Bewegten Bilder – die aus puren Datensätzen errechneten, digitalen Bildobjekte, die in der Film-Postproduktion eingesetzten CGIs, die Bildräume der VR- und AR-Techniken – einer „Realitätsprüfung“ (Freud) unterziehen. Oder wird es eine „Surrealitätsprüfung“ sein? Jedenfalls wird zu klären sein, ob sich mit diesen Bildern, die als Substitute unserer inneren Bilder bzw. als Simulation unserer Wahrnehmung auftreten, die Frage nach dem Außen und dem Innen, nach der Koppelung von psychischer und faktischer Realität überhaupt noch stellen lässt. Ob unsere Urteilskraft ausreicht, die zweite, surreale Wahrnehmung – also die Wahrnehmung virtueller Objekte – von der ersten, der Wahrnehmung von Vorstellungs- und Realobjekten zu unterscheiden. Aber vielleicht sind all diese Fragen ja nicht so wichtig, und die Pokémon und all die anderen Avataras lassen sich einfach irgendwo in der Nähe „wiederfinden“?

Samstag, 11. November, 11 bis 16 Uhr

## Zeichnen im virtuellen Raum

Workshop mit dem 3D-Zeichenprogramm Tilt Brush  
mit Katharina Hantke (Künstlerin, HfG Offenbach) und Manfred Stumpf (Professor für konzeptionelles Zeichnen, HfG Offenbach)

Zunächst erläutert Manfred Stumpf wie die Linie sich im dreidimensionalen Raum definiert, koordiniert und wie sich die Zeichnung im virtuellen Raum beweisen wird. Anschließend erklärt Katharina Hantke den technischen Hintergrund und die Funktionen der VR-Brille mit dem von Google entwickelten Programm *Tilt Brush*. Danach haben die Teilnehmer Gelegenheit, den virtuellen Raum zu betreten, um ein Gefühl für die 3D Zeichnung zu bekommen. Es werden 2D-Skizzen angefertigt, die daraufhin in die virtuelle Form umgesetzt werden.

Ablauf:

- Einführung in das Konzept der Linienzeichnung
- Was ist *Tilt Brush*?
- Die Brille und ihre Funktionen
- Was wurde bisher mit *Tilt Brush* erreicht? / Besichtigung von *Tilt Brush* Arbeiten, u.a. von Katharina Hantke
- Ideenfindung für die eigene Anwendung / Wie kommt eine 2D-Zeichnung in den dreidimensionalen Raum?
- Die 3D-Zeichnung am Computer

Gebühr: 20 € / 15 € für Mitglieder des Frankfurter Kunstvereins

Dienstag, 14. November 2017, 19 Uhr

### „Forensische High-End-Technologien beim Bayerischen Landeskriminalamt – 3D, Virtuelle Realität und Augmented Reality“

Vortrag von Ralf Breker (Leiter der Abteilung „Zentrale Fototechnik und 3D-Tatortvermessung“, Bayerisches Landeskriminalamt)

Zur Aufklärung von Verbrechen bedient sich das Bayerische Landeskriminalamt der Technologien der Zukunft, womit sie weltweit führend in der technischen Forensik sind. Unter Einbeziehen zahlreicher disziplinärer Kenntnisse schaffen die Experten neue visuelle Darstellungen und virtuell begehbare Umgebungen. Die Bilder und Ergebnisse aus Spurensicherung, Rechtsmedizin und Ballistik werden in den digitalen Raum übersetzt und bieten somit die Möglichkeit, Tatorte sowie Körper und die Auswirkungen auf diese, für die kriminaltechnischen Ermittlungen orts- und zeitunabhängig zu visualisieren.

Donnerstag, 30. November 2017, 18.30 Uhr

### Social Media Night

Gemeinsam mit dem Social Media Club Frankfurt (#smcffm) lädt der Frankfurter Kunstverein zu einem geführten Social Media Walk durch die Ausstellung „Perception is Reality“ ein. Kunstinteressierte mit einem aktiven Blog oder Account auf Instagram, Twitter, Facebook oder YouTube bekommen exklusiven Einblick in die Ausstellung und hinter die Kulissen des Frankfurter Kunstvereins. Während und nach dem Rundgang berichten die TeilnehmerInnen auf ihrem bevorzugten Kanal über das Event. Interessierte können die Eindrücke live über den gemeinsamen Hashtag #fkvsmcffm verfolgen. Ein anschließendes Get-Together zum Kennenlernen und gegenseitigen Austausch runden den gemeinsamen Abend ab.

Der Social Media Club ist eine weltweite Non-Profit-Organisation. Seit 2015 leiten Katja Kupka und Paul Dylla den Social Media Club Frankfurt, der den Austausch und die Vernetzung im Rhein-Main-Gebiet durch regelmäßige Veranstaltungen und Aktionen fördert.

Die Plätze für den Social Media Walk sind limitiert! Alle Informationen zur Teilnahmebewerbung sind ab dem 30. Oktober auf dem Blog des Social Media Clubs Frankfurt unter [smcffm.wordpress.com](http://smcffm.wordpress.com) verfügbar.

# FÜHRUNGEN

## Öffentliche Führungen

Öffentliche Führungen durch die Ausstellung „Perception is Reality: Über die Konstruktion von Wirklichkeit und virtuelle Welten“ finden an folgenden Terminen statt:

Sonntag, 19. November, 14 Uhr

Sonntag, 10. Dezember, 14 Uhr

Sonntag, 7. Januar 2018, 14 Uhr

Die Führung kostet 3 € zzgl. Eintritt.

Donnerstag, 2. November / Donnerstag, 7. Dezember, jeweils 18.30 Uhr

## Führungen mit der Kuratorin Franziska Nori

Franziska Nori (Direktorin Frankfurter Kunstverein) erläutert das kuratorische Konzept der Ausstellung „Perception is Reality: Über die Konstruktion von Wirklichkeit und virtuelle Welten“ und gibt bei einer Führung einen persönlichen Einblick in die ausgestellten Werke.

Die Führung kostet 3 € zzgl. Eintritt.

## Gruppenführungen

Anmeldung bitte 14 Tage im Voraus

Telefon: +49 (0) 69 219314-77

Email: post@fkv.de

Preise Gruppenführungen: (max. Gruppengröße: 25 Personen)

Gebühr: 60 € (zzgl. 6 € pro Person / ermäßigt 4 €)

Kuratoren-/Direktorenführungen: 100 € (zzgl. 6 € pro Person / ermäßigt 4 €)

**ORT:** Frankfurter Kunstverein, Steinernes Haus am Römerberg, Markt 44, D-60311 Frankfurt

**INFORMATIONEN:** Web: [www.fkv.de](http://www.fkv.de), Email: [post@fkv.de](mailto:post@fkv.de), Telefon: +49 (0) 69 219314-0

**ÖFFNUNGSZEITEN:** Di – So: 11–19 Uhr | Do: 11–21 Uhr | Mo geschlossen

**EINTRITT:** 8 € regulär, 6 € ermäßigt