

# PERCEPTION IS REALITY

ÜBER DIE KONSTRUKTION  
VON WIRKLICHKEIT UND  
VIRTUELLE WELTEN

7.10.17  
7.01.18



FRANKFURTER  
KUNSTVEREIN

## KÜNSTLER

### Perception is Reality: Über die Konstruktion von Wirklichkeit und virtuelle Welten

7. Oktober 2017 – 7. Januar 2018

Teilnehmende Künstler: 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

Anhand der beteiligten Künstler setzt die Ausstellung Themenschwerpunkte, die im Zusammenhang mit der Frage nach Wahrnehmung und Konstruktion von Wirklichkeit verhandelt werden.

In räumlicher Nähe zu Op de Beecks Installation befindet sich die Arbeit „Swing“ von **Christin Marczinik** (\*1988) & **Thi Binh Minh Nguyen** (\*1987). Die VR-Installation nutzt eine Schaukel als Steuerungselement. Mit der Datenbrille erlebt der Benutzer eine artifizielle Landschaft fernab der begrenzenden Wände des Ausstellungsraumes. Der körperliche Einsatz bestimmt die Intensität des virtuellen Erlebnisses. Je schneller der Betrachter schaukelt, desto höher reicht der Blick über eine Bildwelt, die keinen Realismus beansprucht, sondern die bemalte Papiercollage als ästhetische Metapher nutzt. Die VR-Arbeit spielt mit der Verstärkung der Illusion durch körperliche Wahrnehmung und deren Täuschung – der Gleichgewichtssinn beim Schaukeln verortet den eigenen Körper im Raum, welcher gleichzeitig durch die visuelle Wahrnehmung von der realen Umwelt vollständig entkoppelt und mit einer sichtbar konstruierten Bildwelt ersetzt wird. Durch die Gleichschaltung von Bewegung und Bild entsteht aber trotz Abstraktion eine plausible Illusion. Die Schaukel als Interface verstärkt die körperliche Erfahrung, sodass nicht nur der Sehsinn, sondern auch der Gleichgewichtssinn ausgelöst wird. Die Arbeit nutzt bewusst das Motiv des Schaukelns, das seit der Antike für den Wunsch nach Überwindung der Schwerkraft, nach Loslösung von der realen Welt steht und scheint sich als offene Metapher auf die Möglichkeiten von Virtual Reality zu beziehen.