

VIDEONALE.16 Virtual Reality

Während des Eröffnungswochenendes (16.-19. Februar 2017) zeigt die VIDEONALE.16 eine Auswahl an Virtual Reality-Projekten im Untergeschoss des Kunstmuseum Bonn.

Die VR-Stationen sind zu folgenden Zeiten geöffnet:

Donnerstag, 16. Februar 2017: 20 - 24 Uhr

Freitag, 17. Februar 2017: 11 - 21 Uhr

Samstag, 18. Februar 2017: 11 - 21 Uhr

Sonntag, 19. Februar 2017: 11 - 18 Uhr

Alison Bennett, Megan Beckwith & Mark Payne Virtual Drag

Jahr 2016 Länge 10:00 min Spezifikation Oculus Rift

Virtual Drag ist eine 360 Grad Virtual Reality Videoarbeit mit 3D-Scans von Drag Queens und Kings von Alison Bennett, Megan Beckwith & Mark Payne. Über das neue Verfahren des 3D Scans haben sie einen besonderen Ort für Begegnungen geschaffen. So trifft man im virtuellen Cyberspace auf die bezaubernde Philmah Bocks, die göttliche Art Simone, die umwerfenden Drags Queens Jackie Hammer und die Transylvanian Gypsy Kings (aka TGK).

virtualdrag.net

Essay: <http://virtualdrag.net/virtual-drag-speaking-academically/>



Sara Kolster & Jan Rothuizen Drawing Room

Jahr 2016 Länge 08:00 min Spezifikation Oculus Rift

Drawing Room ist das erste vollständig handgezeichnete VR-Erlebnis des Künstlers Jan Rothuizen, der für sein Buchprojekt „Soft Atlas von Amsterdam“ und für seine preisgekrönte interaktive Dokumentation „Refugee Republic“ bekannt ist. Für Drawing Room arbeitete er mit der Regisseurin Sara Kolster und dem neuen Medienkollektiv Zesbaans zusammen. Gemeinsam visualisieren sie in klaren Linien den Blick in das Innere eines Raumes, der sich auf einem Dach eines Kaufhauses im Zentrum von Amsterdam befindetet. Durch die Augen und Gedanken des Künstlers entdecken wir den Raum und die Stadt aus einer neuen Perspektive. Drawing Room beschäftigt sich mit Fragen, die virtuelle Realitäten aufwerfen: Kann das reine „sich irgendwo befinden“, die Erfahrung an sich, bereits ein Kunstwerk sein?

<http://drawingroom-vr.nl/>



Zohar Kfir & Josephine Wiggs Le Temps Perdu

Jahr 2016 Länge 10:00 min Spezifikation Gear VR

Le Temps Perdu ist ein interaktiver Virtual Reality-Film bestehend aus Found Footage (gefundenes Filmmaterial). Durch das Archiv an Unmengen an gesammeltem visuellen und audiovisuellen Material entstand eine experimentelle VR-Arbeit, die es den Zuschauer*innen ermöglicht, ihre eigene Geschichte zu schreiben. Ähnlich wie bei den berühmten Spielbüchern ‚Choose Your Own Adventure‘ (Wähle Dein eigenes Abenteuer), die als Vorbild für jede interaktive Erzählform gelten, können die Zuschauer*innen direkten Einfluss auf das Geschehen nehmen.

<http://www.letempsperdu.net>



Quba Michalski The Pull

Jahr 2016 **Länge** 03:30 min

Spezifikation Stereoscopic (3D) 360° Video, Oculus Rift

Gravity is no longer a constant.

Enter a world where the rules that bind us
are suddenly disobeyed.

(Schwerkraft ist keine Konstante mehr.

Betrete eine Welt, in der die Regeln, die uns binden,
plötzlich nicht mehr gelten.)

An einen geheimen Ort der Wissenschaft wurde die Schwerkraft überwunden. „Oben“ ist keine Richtungsangabe mehr, sondern eine Wahl, die Du triffst. Trete in die Mitte des Raumes und erfahre in einer fünfteiligen Serie von Experimenten wie es ist, die Gesetze der Natur zu durchbrechen. Während zweidimensionale Medien uns nicht erlauben, eine Erfahrung am eigenen Körper zu erleben, ermöglicht Virtual Reality nicht nur eigene Visionen mit anderen zu teilen, sondern auch mit allen Sinnen zu spüren. Für fünf Minuten, in fünf Räumen lade ich dich in meine Welt ein.

<https://qubavr.com/portfolio/the-pull/>



Mate Steinforth, SEHNSUCHT Berlin Moderat: Reminder

Jahr 2016 **Länge** 03:26 min **Spezifikation** VR Music Video

Drudgery, Allure, Agony, Destruction (Plackerei, Verführung, Agonie, Zerstörung): Erleben Sie das neue interaktive VR-Musikvideo von MODERAT Reminder, das von SEHNSUCHT Berlin in Kooperation mit PFADFINDEREI produziert wurde.

Mittels der immersiven Videospieleästhetik verweist der Musikclip auf den heutigen laufenden Zyklus der politisch geführten Kriege. Als Video-Clip produziert, können die Zuschauer*innen durch die interaktive VR-Erfahrung in diese Welt eintauchen.

MODERAT: Reminder, produziert von SEHSUCHT Berlin in Kooperation mit PFADFINDEREI

<https://sehsucht.de/work/moderat-reminder/>

