Neun Sonnen

MengXuan Sun

Lotta Stöver

Johanna Mangold

Lena Biresch

Erzählungen utopischer, digitaler Welten

Eunjeong Kim

Dimitris Gkikas

Andrea Familari

09.09.22—

Baum & Leahy

Vesela Stanoeva

GLOR1A & Alpha_rats

Christian Bröer

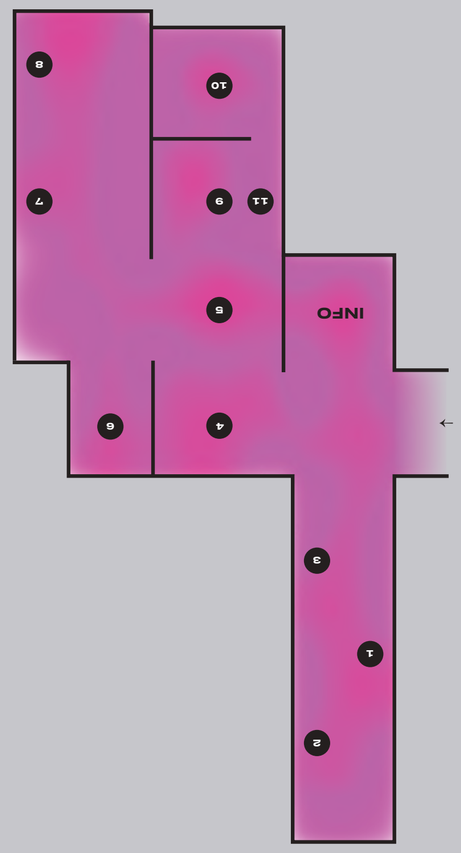
15.01.23

Neun Sonnen
Erzählungen utopischer, digitaler Welten

Neun Sonnen leuchten über neuen digitalen Welten – Ein Blick in unsere Zukunft? Die Ausstellung Neun Sonnen lädt die Besucher*innen ein, immersive, virtuelle Welten zu erleben, die hypnotisieren, fesseln und überwältigen. Ziel ist es, neue Wege der Beziehung zu unserer Umgebung zu erforschen und die Kluft zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen zu überrücken. [1] Immersiv kann so viel bedeuten wie Einbeziehung, Einritt oder Eintauchen. Der Effekt der Immersion besteht darin, dass das Publikum oder die Spieler*innen das Gefühl haben, vollständig in etwas hineingezogen zu werden.

Vor diesem Hintergrund werden elf künstlerische Positionen als immersives und multisensorisches* Erlebnis inszeniert, das zur gleichen Zeit sowohl innerhalb als auch außerhalb unseres Universums stattfindet. Auf 300m2 verschmelzen Technologien zu einer poetischen Hybridform aus unzähligen alternativen Realitäten, die unsere Erfahrung des Hier und Jetzt erweitern. Besucher*innen erhalten die Möglichkeit, zu entschleunigen und neue räumliche Metamorphosen zu erkunden.

[2] multisensorisch heißt, dass viele Sinne parallel angesprochen werden. (multus=viel – sensus=Sinn)



1
in the forest #1 • Johanna Mangold
Video Installation, 2021

In der Arbeit in the forest #1 untersucht Johanna Mangold die Beziehung zwischen der in subtropischen und tropischen Wäldern beheimateten Ameisengattung campontous leonardi und dem Pilz ophiocordyceps unilateralis. Sie beschreibt die Lebewesen liebevoll kinstlerisch und lässt die eigentlich parasitäre Beziehung der beiden zu einer scheinbar gütigen Romanze zwischen Amise und Pilz werden. Die Videoarbeit verbindet filmisches Material und 2D-Animation mit Synthesizer-Sound und Text.

2
Me, Myself & My Avatars (or remapping the homunculus)
Virtual Reality Experience von Lena Biresch, 2021–22

Dank der Flexibilität des menschlichen Gehirns können wir uns in der virtuellen Realität nicht nur überhaupt mit dem Körper eines Avatars identifizieren, sondern darüber hinaus Körper adaptieren, die sich von der menschlichen Form erheblich unterscheiden. Dies wird in der Experience in Form von drei sonderbaren Avataren erlebbar gemacht: einem mit zusätzlichen Gliedmaßen, einem aus mehreren Körpern bestehenden und einem, mit dem man die gesamte Umgebung steuert.*

3
Orun Rere – Swarn Prototype 4 • GLORIA & Alpha_rats
Hybride Installation, 2022

„Wer die Vergangenheit kontrolliert, kontrolliert die Zukunft", George Orwell.
SWARM lädt euch ein, ORUN REREZ zu betreten, ein Bewusstseins-Netz im Jahr 2054. Die gesamte Menschheit steht am Rande der Auslöschung und viele beeinflussen sich ihr Bewusstsein in einem neuen Paradies zu sichern. Dieses Single-Player-Game regt euch an, euer Psyche zu erforschen und das neue Leben kennenzulernen. Orun Rere ist eine Welt ohne binäres Denken, wie wird sich das auf die Zukunft auswirken?

4
Schwebende Malerei • Eunjeong Kim
Mixed Media, 2021–22

Wenn Eunjeong Kim malt, stellt sie sich nicht nur ein fertiges Bild vor, sondern wie sich die Schichten aus Farbe im Raum überlappen und mischen. Die Dreidimensionalität dieses Gedankens wird so sichtbar. Fiber können materialsparend Skulpturen herstellen, mitten drin und als Teil der Malerei. Daneben findet ihr eine Oliaben-Malerei, die mit einem Tablet eingescannt werden kann. Darauf tauchen Objekte auf, die sich bewegen und klingen. Du kannst das hybride Erlebnis also mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen.

5
Chasing Landscapes • Vesela Stanoeva
Interaktive Installation, 2022

Diese interaktive Installation erkundet die Anpassungsfähigkeit in menschlichen und nicht-menschlichen Welten, indem eine Neukonzeption der menschlichen Beziehungen zu Natur und Technologie erprobt wird. Das Kunstwerk mit seinen postapokalyptischen, aquarellartigen und in sich verzerrenden Landschaften soll nicht auf den ökologischen Zusammenbruch hinweisen, sondern Orte für eine neue Zukunft vorschlagen. Die Besucher*innen werden zu Gestalter*innen dieser neuen artifiziellen Welten, die sie durch ihre Bewegungen zu einem „anderen Ort" verändern.

6
Ending • Dimitris Gikkas
Multimedia Installation, 2020–22

In einer fernen Zukunft wird die Gehirn-Maschinen-Schnittstellen-Technologie eingesetzt, um die Gehirne aller Bewohner des Planeten zu verbinden. Doch während eines neuen Sicherheitsupdates taucht ein Virus im System auf, das in die Köpfe der Menschen eindringt und so zum Aussterben aller Arten führt. Nur ein Wesen überlebt: Mnemosyne Unit-01, eine von Menschen entwickelte Mech-Hyperkraut, die die DNA aller lebenden Organismen enthält - wie eine moderne Arche Noah.

7
TTN–YOU • Andrea Familari
Interaktive Installation, 2022

TTN-YOU erkundet Möglichkeiten, mit denen Menschen neue Welten formen und erschaffen können. Hier können ihr in euch spirituelle Tiere von nicht-menschlichen Beziehungen eintauchen, denn TTN-YOU hilft euch genau hinzusehen: Was fühlt ihr – was nehmt ihr in all dem Lärm der Welt von euch selbst noch wahr? Mit euch wird TTN-YOU ein Spiegel, der sich von Gesichtern erzählt und sie immer wieder neu umwandelt. Sprich selbst mit dem Lärm in deinem Leben, probiert es aus.

8
Sensory Cellumonials • Baum & Leahy
Digitales Kunstwerk , 2021

Erfundet Mögliche Zukünfte innerhalb der Zellbiologie mit der Gesundheit und begegnet euch selbst. Fünf Reisen führen euch in unser inneres zellulares Sensorium – euer Wahrnehmungsvermögen. Habt Mut, der von Our Living Cellular Kin (Oicks) begleitet – sie sind die Hüter der fünf menschlichen Sinne und verbunden mit den fünf Königreichen des Lebens. Sie helfen euch in ihren zelbaftigen Lebensräumen willkommen, in denen Gene, Proteine und synaptische Signalübertragung das Gewebe von der Welt weben und unsere Verantzung öffenbaren.

9
Sleep Like Mountains • Lotta Stöver
Mixed-Media, 2022

Sleep Like Mountains verbildlicht die digitale Einbettung der Psyche in die Welt. Die Installation misst die Oberfläche eines menschlichen Körpers und vergleicht sie mit Geodatensätzen der Erde, um nach einem möglichst ähnlichen Ort zu suchen, an dem sich die Gestalt des Körpers mit der Erde am ähnlichsten sind. Indem die Installation die innewohnende Reduzierbarkeit digitaler Prozesse ausnutzt, eröffnet sie einen virtuellen Raum, in dem die wesentlichen Kategorien des Menschlichen und des Nicht-Menschlichen visionär verschmolzen werden können.

10
TaiChü 3030 • MengXuan Sun
Hybride Video Installation, 2020

Die digitale Euphorie ist in der modernen Gesellschaft eher eine „medialtonsähnliche" Erfahrung. TaiChü 3030 beschäftigt sich mit der digitalen Seele in der Cyberwelt und mit der Vorstellung von der Unsterblichkeit der Zukunft. Im traditionellen Chinesisch bedeutet „Tai Chü" „der Anfang". Das Werk konfrontiert die Besucher*innen mit neuen Visionen von Technologie, Forschrtitt und Menschlichkeit und erforscht die Ängste um die eigene physische Unsterblichkeit und eine mögliche digitale Bewahrung.

11
Auditive Ausstellungsbegleitung • Christian Bröer
2022

„I don't care much about music. What I like is sounds." (D. Gillespie)
Die auditive Ausstellungsbegleitung erforscht einen erweiterten Musikbegriff. Im Vordergrund steht das „Rauhun-Hören" – nicht mehr nur auditiv, sondern ganzheitlich-sinnlich und mental. So kann eine vollständige Immersion in die Ausstellung stattfinden. Die entstandene Klangproduktion bildet die Schnittmenge aus den Bereichen Sounddesign, akustische Szenografie aus Soundtrack, und entführt die Besucher*innen in eine fiktive Welt mystisch-immersiver Traumlandschaften.

* Me, Myself & My Avatars (or remapping the homunculus) von PEESS [START wird gefördert vom Fonds Darstellende Künste von vom Bundesverband bildender Künstlerinnen und Künstler aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien im Rahmen von NEUSTART KULTUR.
Konzept, Experience Design & Programmierung: Lena Biresch, 3D Art: Ivee Nobling, Puppenspiel & Programmierung: Nico Parisius

---

Rahmenprogramm zur Ausstellung

FAMILIENFÜHRUNG
beim Familiensonntag im U
03.10.22 | 06.11.22 | 04.12.22 | 08.01.23 jeweils um 14:00 Uhr

KURATORINNENFÜHRUNG
mit Vesela Stanoeva
11.09.22 | 15.01.23 jeweils um 15:00 Uhr

FÜHRUNG
mit der Künstlerin Lena Biresch und der Kuratorin Vesela Stanoeva
11.12.22 15:00 Uhr

AKTIONEN ZUR DORTMUNDER MUSEUMSNACHT
mit VR Experimenten, 3D Sculpturing und Little Big Planet
17.09.22 16:00–24:00 Uhr

LANGE NACHT DER JUGENDKULTUR
mit Workshops und Bühnenprogramm
24.09.22 16:00–24:00 Uhr

VR-WORKSHOP, WELTENTAUCHEN UZWEI
Immer donnerstags 16:00–18:00 Uhr
Her mit der VR-Brille! Kreiert eure eigene Welt in virtual reality. Für Einblicke in die Grundlagen von 3D-Modelling und Programmierung, damit ihr vom öden Alltag richtig abtauchen könnt! Kostenlos, Altersempfehlung 10–14 Jahre

HERBSTFERIENWORKSHOPS
04.10.22–07.10.22 und 10.10.22–14.10.22
Wir erschaffen Welten! Die uzwei lädt ein zum Spielen & Experimentieren. Herbstferienworkshops im Rahmen der Ausstellung in den Bereichen Gamedesign, Fotografie, Animation, Illustration, VR und vielen mehr findet ihr auf unserer Webseite.
Infos auf www.aufderuzwei.de, Anmeldung unter uzwei@stadtdo.de

uzwei im Dortmunder U

Die uzwei ist ein Ort für Experimente. An sechs Tagen in der Woche ist die Ebene 2 im Dortmunder U bei freiem Eintritt geöffnet. Erlebt interaktive Ausstellungen, die wir gemeinsam mit lokalen Künstler*innen entwickeln, und werdet Teil unseres Workshopprogramms. Auf der uzwei trifft du auf kreative junge Workshopleiter*innen, die dich bei deinen Projekten unterstützen oder dir helfen deine Skills zu verbessern. Bei uns könnt ihr mit unterschiedlichen analogen und digitalen Medien kreativ werden, Spiele programmieren, Animationen entwickeln, Erfinden, Fotografieren und vieles mehr!

IG: @uzwei.imdortmunderu

uzwei im Dortmunder U
Leonie-Reygers-Terrasse
44137 Dortmund

Öffnungszeiten
Di + Mi, 11:00–18:00 Uhr
Do + Fr, 11:00–20:00 Uhr
Sa + So, 11:00–18:00 Uhr
Mo geschlossen
Eintritt frei

@dortmunderu
www.dortmunder-u.de

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

IM DORTMUNDER U

Neun Sonnen
09 . 09 . 22 – 15 . 01 . 23

"There is nothing new under the sun, but there are new suns." – Octavia E. Butler

Erzählungen utopischer, digitaler Welten

Neun Sonnen

Eine Ausstellung der uzwei im Dortmunder U
09.09.22–15.01.23

Kuration und Szenografie
Vesela Stanoeva

Technische Leitung
Martin Baer

Projektmanagement
Nele Hinz

Redaktion
Nele Hinz, Lioba Sombetzki

Technik&Bau
Fachtechnischer Dienst Dortmunder U

Mit großem Dank an Cosmo für die Unterstützung. Werksauswahl Jury: Wildwuchskollektiv, Vesela Stanoeva, Mirjam Gaffran

uzwei

Leitung
Mirjam Gaffran, Judith Brinkmann

Workshopplanung/koordination
Anne Fotheringham

Ausstellungsplanung/koordination
Lioba Sombetzki, Angelika von Renteln

uzwei Technik
Max Tröndle

Gestaltung
runningwater.eu

Social Media Management
Miu-Wah Lok, Benedict Schwarzer

FSKJ
Marlene Köppen, Teresa Ewers

DORTMUNDER-U.DE

uzwei
#neunsonnenexperience

Stadt Dortmund