

PRESSE
INFO

Basel, September 2014



Portable Reality

Symposium | Performances | Experiences

Eine Kooperation von Kaserne Basel, HeK Haus der elektronischen Künste & Museum Tinguely
Basel: 24. – 28. September 2014

Die digitalen Medien und deren kulturelle Nutzung stehen mit den technischen Fortschritten vor grossen Herausforderungen: Das Schaffen neuer Welten in Form von virtuellen und erweiterten Realitäten lässt neue Beziehungen zwischen digitaler Kultur, Theater und Kunst entstehen und verändert das Rezeptionsverhalten kultureller Nutzer grundlegend. Die interdisziplinäre Veranstaltungsreihe «Portable Reality» thematisiert diese Entwicklungen und präsentiert Projekte an der Schnittstelle von virtuellem und realem Erleben. Ein Symposium gibt mit renommierten Gästen aus Theater, Tanz, Kunst und Wissenschaft einen Einblick in die gegenwärtige Forschung zu diesem Themenkomplex aus einer künstlerischen, kunstwissenschaftlichen sowie medientheoretischen Perspektive. Einen besonderen Schwerpunkt legt die Veranstaltungsreihe auf die belgische Künstlergruppe CREW, die sich auf dem Gebiet der virtuellen Erzählweisen zu einem international führenden Kollektiv entwickelt hat. Mit einer interaktiven Technologie erforscht die Gruppe einzigartige Formate und spielt mit der menschlichen Wahrnehmung. Sowohl die Performances von CREW als auch weitere partizipative Projekte wie Jan Torpus' «lifeClipper», «Die Welt steht Kopf» oder Christina Kubischs «Electrical Walks Basel» laden den Zuschauer ein, in einzigartige Simulationswelten und virtuelle Realitäten einzutauchen.

Das Kooperationsprojekt «Portable Reality» wird von der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia im Rahmen des Schwerpunkts «Digitale Kultur» unterstützt.

PERFORMANCES

CREW (Belgien) «Terra Nova»

CH-Premiere!

Mi 24.– Sa 27.9. / jeweils 17.30 & 21.00 Uhr / Kaserne Basel, Reithalle

Virtual-Reality-Theater

Tickets CHF 35.-/20.- an der Abendkasse oder über www.kaserne-basel.ch



Die belgische Gruppe Crew agiert mit ihrem technologisch poetischen Theater an der Grenze zwischen Kunst und Wissenschaft. Das ambitionierte Projekt «Terra Nova» ist eine Mischung aus Theater, Installation und virtuellem Abenteuer. Hinter einer Videobrille werden wir mit Robert Scotts tragischer Antarktis-Expedition von 1910 konfrontiert und reisen dabei zum Südpol und in unser eigenes Bewusstsein.

Seit mehr als 10 Jahren stehen Eric Joris – Comiczeichner, Designer, visueller Künstler und Theaterdirektor – und seine Gruppe CREW für Performances an der Grenze zu Theater, Film und Neuen Medien. Mit einer interaktiven Technologie erforscht die Gruppe einzigartige Formate, spielt mit den Gesetzen der menschlichen Wahrnehmung, die den Zuschauer mitten in ein Experiment katapultiert. «Wir werden in Gruppen aufgeteilt, an Bretter angeschnallt, mit Brillen und Kopfhörern von der Außenwelt abgeschnitten. Die Helfer schließen unsere Ersatzaugen – die Immersion kann beginnen. Die Reise durch die virtuelle Realität beginnt zunächst wenig erfreulich: Ein Sargdeckel schließt sich über uns. Eric Joris' sensorisches High-Tech-Theater «Terra Nova», dessen Plot sich an Robert Scotts tragisch gescheiterter Antarktis-Expedition (1910–12) orientiert, führt vor allem auf eine Entdeckungsreise in die eigene Sinneswahrnehmung und ihre Unzuverlässigkeit. Wie gut das funktioniert trotz der ständigen Versicherung, dass alles nur Theater sei, ist fast beängstigend. Die Matrix lässt grüssen. Später werden wir uns als passive Zuschauer erholen können. Doch zunächst werden wir zu unserem eigenen Avatar, bewegen uns vorsichtig durch den Raum und schweben am Ende darüber. Aber nicht lange. Eine spannende, nachhaltige Erfahrung.»
(*Kleine Zeitung Graz, 10.2011*)

Videotrailer:

www.kaserne-basel.ch/de/tanztheater/Crew__Terra_Nova/____|bl_2014-09-24

www.crewonline.org

über CREW (in englisch)

Since more than a decade, Eric Joris and CREW stand for performances on the edge of theatre, film and new media. With interactive technology, the company explores unique formats that put the spectator right into the heart of the experience. Using his skills as draughtsman, designer, visual artist and theatre director, the work of Eric Joris always originates from a deeply rooted utopia: the search for a medium that both dissects and expands our experience. Juggling with the basic rules of perception, he invites us to immerse in images and environments. Thus, a new esthetical form is originated which can only exist within the immersive medium.

Cast

Concept: Eric Joris / Artistic direction: Eric Joris & Stef De Paepe / Actors: Robby Cleiren, Jorre Vandebussche, Stef De Paepe / Text: Peter Verhelst / Sound: Kreng / Software design: Philippe Bekaert, EDM, University Hasselt and Vincent Jacobs / Technology: Vincent Jacobs / Assistance technology: Koen Goossens / Artistic Assistance: Chantalla Pleiter / Stage assistant: Jakub Rehak / Set: Leo Verlinden / Lights: Kim Rens and Jens Laureyns / Costumes: Olivia Mortier and Marije Dewit / Production co-ordination and administration: Vicky Vermoezen / CREW communication and development: Leen Laconte / General Director CREW: Hilde Teuchies

Credits

«Terra Nova» wurde unterstützt von: European Commission (Culture 2007–2013 Program), EDM (Expertise Centre for Digital Media), University Hasselt (B); Art centre Vooruit, Ghent (B); NEXT Festival, Eurometropole Lille-Kortrijk-Tournai + Valenciennes (B); TAKT, Dommelhof, Neerpelt (B); La Chartreuse, Villeneuve-les-Avignon (F); La Gaité Lyrique, Paris (F); Les Colis-Bruits and Woudi Tat, Paris (F). CREW receives structural support from the Ministry of The Flemish

CREW (Belgien) «C.a.p.e.»

So 28.9. / 12.00 – 17.30 Uhr / Museum Tinguely / Audiovisuelle Performance

Start für je 3 ZuschauerInnen alle 25 Minuten / Dauer: 25 Minuten

Tickets CHF 15.– (ab 8 Jahren) / Treffpunkt: Museumskasse

Reservation erforderlich: www.kaserne-basel.ch



In «C.a.p.e.» (Computer Assisted Personal Environment), dem zweiten Projekt der belgischen Compagnie CREW, bewegt man sich kreuz und quer im Museum Tinguely. Während sich die Füße auf Basler Boden bewegen, befinden sich die Augen, Ohren und andere Sinnesorgane dank Videobrille, Kopfhörer und Computer-Rucksack an ganz anderen Schauplätzen. 360°-Filme und die passende Geräuschkulisse versetzen den «Eintauchenden» in eine täuschend echte Welt. Hier kann man (Erwachsene wie Kinder) den Raum visuell, aber auch physisch erfahren: auf einem Spaziergang durch Brüssel, in einer von einem Tsunami zerstörten Region in Japan oder in einer seltsamen Märchenwelt.

über das Projekt «C.a.p.e.» (in english)

How does it work?

A visitor is equipped with video-goggles, headphones and a portable computer. This 'immersive device' allows him to enter a different reality. Pre-recorded or real-time 360° film images in the video-goggles and omni-directional sound puts him literally in the middle of the image. He can look around into this filmed environment at free will. Moreover, he can move around and walk inside the virtual space. He is, so to speak, teleported from one place to another or from one time to another. The combination of looking, hearing, moving (and sometimes even touching) creates this bewildering illusion. An important mechanism here is the so-called sensorial deprivation: the lack of observation of one's own body, in favor of a newly represented body, intensifies the experience. The technical concept of this medium was developed in close collaboration with the EDM (Expertise Centre for Digital Media) of the University of Hasselt in Belgium. Cooperating with EDM since 2005, CREW implements the results of this joint research into artistic performances and installations.

The exploration of «C.a.p.e.»

The creative potential of this new, unexplored medium is immense. Over the next years, CREW will focus on the intensive exploration of this format by developing C.a.p.e applications in the widest possible domains and with a variety of partners. We intend to find out how the medium will develop in the hands of very different artists... How it can be used to stimulate the artistic experience and creativity of children... How it can function as a new tool for bringing the past to life in heritage sites or historic events... How it can be explored as a radically new form of documentary that makes current events elsewhere in the world strangely tangible... How the heartbeat of a far away city can be transmitted to visitors, thousands of miles away... How the museum visitor can be catapulted into another world... Etc. Etc.

«C.a.p.e.» is a strongly experience-based medium. It redefines the artistic experience and puts the visitor, who is no longer just an on-looker, into the heart of the experience. It creates a unique, penetrating experience accessible to all.

How is C.a.p.e presented?

«C.a.p.e.» is a short performance of about 25' for a x number of visitors. Each visitor is equipped with the omni-directional equipment (the immersive device), consisting of video-glasses, motion trackers, a head-set and a backpack with a computer. During about 15' they will walk through a new world. The visitors (we call them immersants) are being guided by an assistant, who will accompany them during their walk and reinforce the experience with occasional tactile interventions. An operator ensures the necessary technological back-up.

The experience is presented in a continuous way, one session after the other, so (at this moment) about 40 visitors per day can experience the mesmerizing walk. Simultaneously an unlimited number of onlookers can enjoy the event. After all, the performance can take place in any semi-public space, such as a museum, a library, an entrance hall of a theatre or conference hall, a shopping mall, a school, a castle... In this space, images of the 'immersive world' are projected on large screens, so that passers-by or other visitors of the site can follow the event. With «C.a.p.e.», CREW swaps the familiar inside of the art centre or theatre for the public space, where it aims to trigger the curiosity of many passers-by or accidental visitors and to share with them the excitement of stepping into the future.

Videotrailer:

www.kaserne-basel.ch/de/tanztheater/Crew__C_A_P_E/____|bl_2014-09-2

www.crewonline.org

Cast

Artistic director: Eric Joris / Creator: C.a.p.e Brussels & C.a.p.e Tohoku / Creator C.a.p.e KIT & artistic assistance: Chantalla Pleiter / technological development and coordination: Vincent Jacobs / technical operator: Koen Goossens / production coordination: Vicky Vermoezen / general management CREW: Hilde Teuchies / Basel assistants: TBA

Credits

Produktion: CREW (B). Koproduktion: C.a.p.e. KIT: STORMOPKOMST Festival (B). CREW receives structural support from the Ministry of The he Flemish Community and the Flemish Community Commission (B)

SYMPOSIUM

Fr 26. & Sa 27.9. / Museum Tinguely / in deutscher & englischer Sprache

Eintritt frei / ohne Anmeldung / Vortragssaal

Fr 26. September

20:15 Uhr

Eröffnungsvortrag: «Impact und Ausdruckspotential erweiterter digitaler Bildwelten»,

Prof. Dr. Oliver Grau (D/A), Lehrstuhl Bildwissenschaften, Donau Universität Krems, Leitung Archiv Digitale Kunst (www.digitalartarchive.at)

Moderation und Einführung: **Dr. Inge Hinterwaldner (I/CH)**, wissenschaftliche Assistentin für neuere Kunstgeschichte, Universität Basel

→ im Anschluss **Filmvorführung: Harun Farocki (D) «Ernste Spiele», 2009 – 2010**

Lässt sich Krieg in spielerischer Form erfahrbar machen? Kann man Menschen mithilfe neuester Technologie auf das Töten vorbereiten, ihnen die Bedrohung des eigenen Lebens vor Augen führen und traumatische Erlebnisse wieder auferstehen lassen? Harun Farockis Videoinstallation „Ernste Spiele“ (2009-2010) dringt tief in die Verwendung von Computerspiel-Technologien zur Ausbildung amerikanischer Soldaten ein. Was er dem Museumsbesucher dabei vermittelt, sind die Grenzen illusionistischer Möglichkeiten, deren pädagogisches Potential auf der Strecke bleibt, sobald die mediale Illusion an der Realität zerbricht.

> Auszug aus <http://www.eiskellerberg.tv/allgemein-artikeldetail-txt/items/harun-farocki-ernste-spiele.html>

Sa 27. September

THEATER – MEDIEN

10.00-10.30 Uhr

Begrüßung und Einführung / Moderation: Sandra Noeth (A), Tanzwissenschaftlerin, Kuratorin & Autorin

10:30 –12:30 Vorträge:

→ **Scott deLahunta (GB), Forsythe Company:** Augmenting Perception: a question of legitimate legibility

→ **Eric Joris (B), CREW:** Transitional spaces: negotiating presence

→ **Dominic Huber (D) & Daniel Wetzel (D), Rimini Protokoll:** Über «Situation Rooms». Eine Multiplayer-Videoinstallation

→ **Evelyn Hriberšek (D)**, Künstlerin: O.R.pheus – Kunstinstallation, Musiktheater, Real-Life-Game

KUNST – MEDIEN

14:00 – 14:30 Uhr

Begrüßung und Einführung / Moderation: **Dr. Doris Agotai (CH)**, stellv. Leiterin des Instituts für 4D-Technologien, Departement Informatik, Hochschule für Technik, FHNW

14:30 – 16:30 Vorträge:

→ **Petko Dourmana (BG)**, Künstler: Freestanding 2011 / The Ranking Project 2013 / Yellow Paper Boat 2014

→ **Tamiko Thiel (D)**, Künstlerin: Body. Gaze. Site. Exploratory encounters with augmented place and site

→ **Bjørn Melhus (D)**, Künstler: Der virtuelle Ort: Gate X. Eine ortsspezifische AR-App als Kunst am Bau

→ **Jan Torpus (CH)**, Künstler: Exploring Mixed Realities

SYNTHESE

17.00 – 18.00 Uhr

Moderation: **Inge Hinterwaldner, Sandra Noeth, Doris Agotai**

18.00 – 18:30 Uhr

Anschliessendes Q&A

Referenten

Scott deLahunta (GB) arbeitet als Schriftsteller, Forscher und Organisator verschiedenster internationaler Projekte, die darstellende Künste mit anderen Disziplinen und Fachbereichen zusammenbringen.

Evelyn Hriberšek (D) ist Regisseurin und Medienkünstlerin. Mit ihrem Werk O.R.pheus, welches sie am Symposium präsentieren wird, erschafft sie neue Welten in einer außergewöhnlichen Kombination von Kunst, Musiktheater, Film, Games und neuen Technologien.

Eric Joris (B) studierte Film, Bildende Künste und Industrial Design. Seit mehr als zwei Jahrzehnten stehen er und seine belgische Gruppe CREW für aussergewöhnliche Performances an der Schnittstelle von Theater, Film und den neuen Medien.

Bjørn Melhus (D) studierte Kunst an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig und Film am California Institute of the Arts in L.A.. Am Symposium stellt Melhus die ortsspezifische AR-Smartphone-App «Gate X» vor, die als Kunst-am-Bau-Projekten für den Flughafen Berlin Brandenburg entstand.

Tamiko Thiel (D) ist eine bildende Künstlerin, die Schnittstellen zwischen Raum, Zeit, Körper und dem kulturellen Gedächtnis bespielt. Sie gehört zu den Mitbegründerinnen der Künstlergruppe «Manifest.AR» und organisierte 2011 die AR-Intervention an der Biennale in Venedig.

Jan Torpus (CH) ist Medienkünstler und leitender Forscher am «Institute of Experimental Design and Media Cultures» IXDM und an der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW. Die Präsentation am Symposium gibt einen Einblick in eine Auswahl von Medienkunst- und Forschungsprojekte, die während der letzten Jahre entstanden sind.

Mit **Rimini Protokoll (CH)** entwickelten Dominic Huber und Daniel Wetzel die szenografische Multiplayer-Videoinstallation «Situation Rooms», in der die subjektive Perspektive von Protagonisten einer Welt der Waffen für Besucher mittels Ipad's und Kopfhörer unmittelbar erfahrbar ist.

Petko Dourmana (BG) ist Medienkünstler und Organisator von Projekten zwischen Kunst- und Informationstechnologie. Ausserdem war er Mitbegründer des InterSpace Media Art Centre in Sofia, einer unkommerziellen Vereinigung von Künstlern, Informatikern und Medienaktivisten.

ModeratorInnen

Prof. Dr. Oliver Grau (D/A) ist seit 2005 Inhaber des ersten Lehrstuhls für Bildwissenschaften im deutschen Sprachraum und Leiter des Departments für Bildwissenschaften an der Donau-Universität Krems.

Dr. Doris Agotai (CH) ist stv. Leiterin des Instituts für 4D-Technologien (Dept. Informatik, Hochschule für Technik, FHNW) und verantwortlich für die Forschungsgruppe Design&Technology.

Dr. Inge Hinterwaldner (I/CH) studierte 1995-2000 Kunstgeschichte an der Universität Innsbruck und promovierte 2009 zu interaktiven Computersimulationen an der Universität Basel. Seit 2008 ist Hinterwaldner dort wissenschaftliche Assistentin für neuere und neueste Kunstgeschichte.

Sandra Noeth (A) ist als Wissenschaftlerin, Kuratorin und Autorin tätig. 2009-2014 leitete sie die Abteilung Dramaturgie und Recherchen am Tanzquartier Wien.

EXPERIENCES



JAN TORPUS: «LIFECLIPPER»

So 28.9. / 10.00 – 12.00 & 13.30 – 17.00 Uhr / St. Johannis-Park, Basel

Treffpunkt: Tramhaltestelle St. Johannis-Tor (Linie 11)

Reservation: vermittlung@hek.ch / Das Projekt findet nur bei schönem Wetter statt

Info betreffend Durchführung ab Samstag 27.9.: www.hek.ch / Eintritt frei

«lifeClipper» ist ein ortsbasierendes interaktives Kunstwerk für den St. Johannis-Park in Basel. Besucher können im Park mit einem mobilen Computersystem herumspazieren und alternative Realitäten erkunden. Verschiebungen zwischen Alltäglichem und phantastischen Parallelwelten mit unterschiedlichen physikalischen und kulturellen Bedingungen erweitern und befragen unsere Wahrnehmung von Realität.

DIE WELT STEHT KOPF – UND WIR SIND DABEI

So 28.9. / 12 – 18 Uhr / Start: alle 30 Min / Museum Tinguely

Treffpunkt: Museumskasse / Kosten: Museumseintritt / keine Voranmeldung

Für einen Augenblick erfassen wir die Welt, als würden wir Kopf stehen. Der Boden wird zur Decke, das Gras wird zum Himmel. Wohin schwebt die Feder? Mit einem Blick durch die Umkehrbrille werden richtig und verkehrt herum vertauscht und die eigene Wahrnehmung und Koordination herausgefordert.

CHRISTINA KUBISCH: ELECTRICAL WALKS BASEL

So 28.9. / 12.00 bis 18.00 Uhr

Ausleihe der Kopfhörer im Museum Tinguely

Reservation: vor Ort oder vermittlung@hek.ch / Eintritt frei

Christina Kubisch macht mit ihren «Electrical Walks Basel» das unsichtbare Geflecht elektromagnetischer Strahlung hörbar. Lichtsysteme, Transformatoren, Bankautomaten, Sicherungssysteme, Handys, Antennen liefern eine Geräuschkulisse von aussergewöhnlicher Präsenz und lassen uns den urbanen Raum akustisch neu entdecken. Mit speziellen Kopfhörern und einem Stadtplan können diese Klänge in der Basler Innenstadt erfahrbar gemacht werden.

Pressedossier und eFlyer finden Sie unter:

<http://www.tinguely.ch/de/presse/pressematerial.html>

Videotrailer:

http://www.kaserne-basel.ch/de/tanztheater/Start__Portable_Real

ADRESSEN

Kaserne Basel, Klybeckstr. 1b, 4005 Basel

T: +41 61 66 66 000, F: +41 61 66 66 011, buero@kaserne-basel.ch

Tramlinie Nr. 8 ab Bahnhof SBB bis «Kaserne» (Richtung Kleinhüningen)

www.kaserne-basel.ch

Museum Tinguely, Paul Sacher-Anlage 2, 4002 Basel

Bushaltestelle «Museum Tinguely» (Nr. 31 / 36 / 38)

www.tinguely.ch

St. Johannis Park, 4056 Basel

Tramhaltestelle «St. Johannis-Tor» (Linie Nr. 11)

HeK Haus der elektronischen Künste Basel, Oslostr. 10

4023 Basel/Münchenstein

www.hek.ch

im Museum Tinguely zu sehen:

Bis zum 28. September

Krištof Kintera. I AM NOT YOU

Ab 22. Oktober

Poesie der Grossstadt. Die Affichisten

Allgemeine Informationen Museum Tinguely:

Öffnungszeiten: Dienstag – Sonntag: 11 bis 18 Uhr (Montag geschlossen)

Eintrittspreise:

Erwachsene: CHF 18

Schüler, Studenten, Lehrlinge, IV: CHF 12

Gruppen ab 20 Personen: CHF 12 (pro Person)

Besucher unter 16 Jahren: freier Eintritt