

LU YANG
20.1.-21.5.2023

KUNSTHALLE
BASEL

陸揚振動場域

LU YANG
VIBRATORY
FIELD

LuYang weiss, was es heisst zu sterben – und wiedergeboren zu werden. Zumindest in der virtuellen Welt. Der in Schanghai geborene und heute in Tokio lebende LuYang hat bereits zahllose digitale Wiedergeburten in seinem hypnotisch-aufregendem Werk durchlebt, eine spektakulärer als die andere. Mit Dämonen kämpfen, akrobatische Bewegungen ausführen, sich von Wissenschaftler*innen testen lassen, andere retten, dem Untergang ins Auge sehen: Die animierten Figuren, welche LuYangs Gesicht und Körper nachempfunden sind, können wohl so ziemlich alles. Seine Charaktere in ihren entsprechend wilden Kostümen bevölkern pulsierende, maximierte, mit dem Computer geschaffene Welten (mit CGI, Computer Generated Imagery), in denen Hypermodernes auf Archaisches, Apokalypse auf Erlösung trifft. LuYangs Praxis ist eine beharrliche Untersuchung, welche die Kulturen von Anime, Videospielen, Science-Fiction, Neurowissenschaften, Buddhismus, indonesischen Tanzritualen und digitaler Technologie nutzt, um das Chaos (und die Magie) unserer vergänglichen Existenz zu ergründen.

Keineswegs zufällig prallt das Menschliche auf das Digitale in LuYangs Kunst: In einer Zeit, in der unser Leben bis ins kleinste Detail von Technik durchdrungen ist und das Selbst sich wie ein Virus in den sozialen Medien ausbreitet, wird die Frage, was es bedeutet, ein Mensch zu sein, immer grundlegender. Für LuYang ist dieses Dilemma nichts Geringeres als «die Frage aller Fragen».

LuYang ringt mit dieser Frage, seit er 2010 sein Studium der Kunst der neuen Medien an der

chinesischen Kunstakademie in Hangzhou abgeschlossen hat. Daraus entstand in den vergangenen zehn Jahren ein verblüffend komplexes Werk, das 3-D-Animationsfilme, Virtual- und Augmented-Reality-Projekte (Projekte mit einer computergeschaffenen, interaktiven, virtuellen Umgebung oder bei denen die reale Welt mit digitalen Elementen erweitert wird), Computerspiele, Motion-Capture-Performances (bei denen Bewegungsabläufe digital erfasst werden), Installationen sowie Leuchtkästen umfasst. Für ihre Entstehung hat LuYang mit vielen Menschen zusammengearbeitet, darunter Neurowissenschaftler*innen, Popstars, Psycholog*innen, Software-Entwickler*innen, experimentelle Komponist*innen, traditionelle Tänzer*innen, Dichter*innen, Robotik-Unternehmen, Philosoph*innen und Autor*innen von Science-Fiction. Die Ergebnisse sind ebenso fesselnd wie fantastisch, techno-psychedelisch wie mitunter Furcht einflössend. Sie alle eint das Unterfangen, sich mit Themen von enormem Ausmass wie Biologie, Reinkarnation oder globaler Umweltzerstörung zu befassen.

Bei all dem ist – wie in der Biografie LuYangs – die soziale Geschlechterkonstruktion fliessend. Dasselbe gilt für Alter, Religion und Nationalität. Auch sollte man nicht davon ausgehen, das auf LuYang zutreffende Personalpronomen zu kennen. Es wechselt mit fast jedem Ausstellungstext, Presseartikel oder Interview. Ausserdem wird ab dieser Ausstellung in Basel das Geburtsjahr von LuYang nicht mehr im Ankündigungsmaterial erwähnt werden, damit er (das aktuelle Fürwort seiner Wahl) sich der Alterslosigkeit seiner digitalen Avatare immer mehr annähern kann.

In *LuYang Vibratory Field* (LuYang-Schwingungsfeld) in der Kunsthalle Basel, der ersten Einzelausstellung des Künstlers in der Schweiz, beschwört nahezu jeder Ausstellungsraum einen anderen Kosmos. Fast so, als ob seine 3-D-Animationen und Computerspiele die physische Umgebung, in der sie eingebettet sind, selbst geschaffen hätten.

Beim Betreten der Ausstellung trifft man auf eine Art schummrig beleuchteten Tempel. Wie bei einem religiösen Fest ist er mit Fahnen und Bannern geschmückt und von vier Altären an den Seiten flankiert. Auf ihnen kann man einzelne Arbeiten betrachten, welche kurz nach dem Studium des Künstlers entstanden sind. Jede dieser Arbeiten zeigt verschiedene epische Kämpfe zwischen Neurowissenschaft und Religion, wobei ihre Titel auf diese humorvoll-düstere Zusammenkunft von «zornigen

DE

RAUM 4

- 1**
LuYang the Destroyer – Game, 2021
Computerspiel
- 2**
LuYang Delusional World – Game Record, 2020
HD-Video
30 Min. 57 Sek.
Musik: gameface
Unterstützt von Meta Objects
Tanzende Person: Qin Ran
Höllenszene:
Extreme John
- 3**
The Great Adventure of Material World – Game, 2019
Computerspiel
Musik: 2080
Programm: Meta Objects
- 4**
The Great Adventure of Material World – Game Film, 2020
HD-Video
26 Min. 22 Sek.
Musik: 2080
Programm: Meta Objects

- 5**
LuYang Delusional World – Game, 2020
Computerspiel
Musik: gameface
Unterstützt von Meta Objects
Tanzende Person: Qin Ran
Höllenszene:
Extreme John

- 6**
Giant DOKU: LuYang the Destroyer – Performance Video, 2021
HD-Video
19 Min. 8 Sek.

RAUM 2

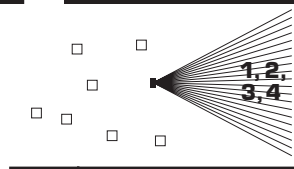
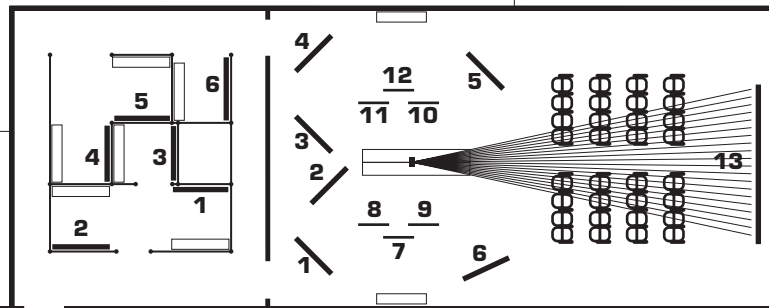
- 1**
Material World Knight, 2018
3-Kanal-HD-Video
22 Min. 15 Sek.
Musik: Satellite Young

RAUM 5

- 1**
DOKU PsyFi – Human, 2023
Aluminium, LED-Lichtsystem, Textil
210 × 140 × 12 cm
Courtesy LuYang und Société, Berlin
- 2**
DOKU PsyFi – Hungry Ghost, 2023
Aluminium, LED-Lichtsystem, Textil
210 × 140 × 12 cm
Courtesy LuYang und Société, Berlin
- 3**
DOKU PsyFi – Heaven, 2023
Aluminium, LED-Lichtsystem, Textil
210 × 140 × 12 cm
Courtesy LuYang und Société, Berlin
- 4**
DOKU PsyFi – Animal, 2023
Aluminium, LED-Lichtsystem, Textil
210 × 140 × 12 cm
Courtesy LuYang und Société, Berlin
- 5**
DOKU PsyFi – Asura, 2023
Aluminium, LED-Lichtsystem, Textil
210 × 140 × 12 cm
Courtesy LuYang und Société, Berlin
- 6**
DOKU PsyFi – Hell, 2023
Aluminium, LED-Lichtsystem, Textil
210 × 140 × 12 cm
Courtesy LuYang und Société, Berlin
- 7**
DOKU – Heaven, 2022
4K-Video
4 Min. 37 Sek.
Musik: liiii
- 8**
DOKU – Animal, 2022
4K-Video
4 Min. 37 Sek.
Musik: liiii
- 9**
DOKU – Asura, 2022
4K-Video
4 Min. 30 Sek.
Musik: liiii
- 10**
DOKU – Hungry Ghost, 2022
4K-Video
4 Min. 5 Sek.
Musik: liiii
- 11**
DOKU – Hello World – Human, 2021
4K-Video
3 Min. 30 Sek.
Musik: P*Light
Dance-Motion-Capture-Daten: kEnkEn
Facial-Motion-Capture-Daten: Dewa Putu Selamat Raharja
Tätowierung: OSHIMA TAKU

- 12**
DOKU – Hell, 2022
4K-Video
4 Min. 32 Sek.
Musik: liiii

- 13**
DOKU the Self, 2022
4K-Video
36 Min. 4 Sek.
Musik: liiii
Trompeten: Feng
Toneffekte: Woody



RAUM 3 (in Abspielreihenfolge)

- 1**
UterusMan, 2012–13
HD-Video
11 Min. 20 Sek.
Musik: Squarelou
Manga in der Animation:
HHUUAZZII
- 2**
LuYang Delusional Mandala, 2015
HD-Video
16 Min. 27 Sek.
Musik: DJ Cavia
- 3**
LuYang Gong Tau Kite, 2016
HD-Video
3 Min. 24 Sek.
Musik: *Not-Even-Anything-Land* von Yllis

- 4**
Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger, 2018
HD-Video
10 Min. 8 Sek.
Schauspielende Person und Stimme:
Chan Momo
Komposition:
Daisuke Hirayama, Sei Fukuyama
(Invisible Manners)
Liedtext: Tomoharu Matsuda

- 5**
TMS (Transcranial Magnetic Stimulation) Exorcism, 2017
HD-Video
15 Min. 35 Sek.
Musik: Multi-Ego

- 4**
Wrathful King Kong Core, 2011
HD-Video
14 Min. 48 Sek.
Filmmusik: Mr. Yao Dajun

RAUM 1

- 1**
LuYang Delusional Crime and Punishment, 2016
HD-Video
14 Min. 37 Sek.
Musik: gameface
- 2**
God of the Brain, 2017
HD-Video
8 Min. 3 Sek.
Musik: gameface

- 5**
Electromagnetic Brainology, 2017
5-Kanal-Video
13 Min. 34 Sek.,
2 Min. 24 Sek. (Luft),
1 Min. 43 Sek. (Erde),
2 Min. 23 Sek. (Feuer),
3 Min 51 Sek. (Wasser)
Musik: Invisible Manners

Gottheiten» und «transkranieller Exorzismen» (Exorzismus durch den Schädel sozusagen) verweisen. Dahinter thront das pulsierende Herzstück des Raumes, die 5-Kanal-Videoarbeit *Electromagnetic Brainology* (Elektromagnetische Gehirnforschung, 2017). Sie bezieht sich auf buddhistische und hinduistische Lehren zur Vernetzung des Körpers (inklusive des Nervensystems) mit den vier Elementen. Um die zentrale Projektionsfläche herum sind Videos positioniert, welche jene vier Gottheiten wiedergeben, die mit Erde, Feuer, Luft und Wasser assoziiert werden. Sie sind mit verschiedenen medizinischen Gerätschaften ausgestattet und versuchen die Gesundheit jener wiederherzustellen, welche die vier Formen universellen Leids durchlaufen haben: Geburt, Altern, Krankheit und Tod.

Vom Tempel geht es über in einen Raum, der wie ein Scienc-Fiction-Kontrollraum gestaltet ist und die 3-Kanal-Videoinstallation *Material World Knight* (Ritter*in der materiellen Welt, 2018) beherbergt. In Form eines Triptychons zeigt sie eine Zukunft, in der es drei Arten von Wesen gibt: geklonte Menschen, Cyborgs und mit künstlicher Intelligenz ausgestattete Roboter. Das Trio führt eine philosophische Debatte um die Ursprünge des Bewusstseins und verbündet sich am Ende, um eine neue Art von Superheld*in zu erschaffen: den oder die Material World Knight.

Im nächsten Raum werden ausgewählte, wichtige Ein-Kanal-Videoarbeiten von LuYang gezeigt. Vom grotesken Anime-Superheldenfilm *UterusMan* (Uterus-Mann, 2012–13) bis hin zu *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* (Gehirn kontrollierender Bote der elektromagnetischen Gehirnforschung, 2018) strotzt das Ensemble geradezu vor Sinnesreizen und zieht Betrachtende in einen Zuckerrausch aus pulsierenden Farben und Musik, zu denen makabre Cyborgs, seltensame Mutant*innen und der – in einen riesigen Papierdrachen verwandelte – Kopf des Künstlers tanzen, kämpfen und uns in alternative Realitäten entführen.

Darauf folgt eine Reihe von käfigartigen Spielstationen: Das Publikum ist eingeladen, sich Charaktere – vom androgynen UterusMan bis zum übermächtigen World Material Knight – auszusuchen, denen sie bereits in der Ausstellung begegnet sind. Hier ist es nun möglich, mit ihnen zu spielen oder in ihre Rolle zu schlüpfen und ihre Welt zu erforschen, Energie zu gewinnen oder auch vernichtet zu werden, nur um erneut wiedergeboren zu werden. Doch in diesen Spielen ist nichts, wie es scheint, und die

Hölle könnte überall lauern. Auch wenn einige davon mit bonbonfarbenen, rasanten Anime-Actionszenen auftrumpfen, so zeigen sie auch viele grauenhafte Szenen in dystopischen Landschaften. Andere wiederum folgen den typischen Rollenspielformaten, bei denen es darum geht, «Aufgaben» zu erfüllen, Feinde zu bekämpfen (oder sich vor ihnen in Deckung zu bringen) und den «Sieg» zu erringen. LuYang benutzt sie alle dazu, um die (manchmal traumatisierende) spirituelle Ebene der Existenz zu erforschen, und nicht etwa, um durch ein auf Wettkampf ausgerichtetes, adrenalineladendes Format für Unterhaltung zu sorgen.

Angesichts der Tatsache, dass die Ausstellung die Besuchenden in verschiedene Welten transportiert, mag es passend erscheinen, dass der letzte Raum, der aus zwei Teilen besteht, einem Flughafen sowie einem Flugzeug nachempfunden ist. Der Raum zeigt LuYangs jüngste Erkundung zum Thema Wiedergeburt durch die Vorstellung von DOKU, das genderlose digitale Double von LuYang. Der Name der Figur, eine Abkürzung für «Dokusho Dokushi», ist einem buddhistischen Sutra, einem heiligen Text entlehnt und bedeutet soviel wie: Alleine sterben, alleine geboren werden.

Leuchtkästen in der ersten Hälfte des Raumes, die an Werbebildschirmen wie in Flughäfen erinnern, präsentieren die sechs digitalen Avatare von DOKU. Sie verweisen auf Reinkarnationen des Künstlers in Gestalt von sechs virtuellen Stellvertreter*innen, die von buddhistischen und hinduistischen Kosmologien inspiriert sind: DOKU Animal (DOKU Tier), DOKU Asura, DOKU Heaven (DOKU Himmel), DOKU Hell (DOKU Hölle), DOKU Human (DOKU Mensch) und DOKU Hungry Ghost (DOKU Hungeriger Geist). Jeder Lichtkasten trägt den Titel *DOKU PsyFi* (DOKU psychedelische Fiktion) ergänzt mit dem Namen des jeweiligen Avatars, der überlebensgroß und beleuchtet darauf abgebildet ist (alle 2023). Stationiert wie Wachposten im Wartebereich des Flughafens, werden sie von kurzen Videos begleitet, welche die besonderen Charakteristika der Avatare in den Vordergrund rücken, während diese auf den sechs Bildschirmen tanzen, sich drehen und bewegen.

In der zweiten Hälfte des Raumes, welcher Bezüge zu einem Flugzeug hat, trifft man auf den komplexeren, narrativen Film *DOKU the Self* (DOKU das Selbst, 2022). Seine Entstehung war keine Kleinigkeit: LuYang reiste nach Bali (Indonesien) und Kerala (Indien), um zu untersuchen, wie Tanzende des rituellen balinesischen Legong und des indischen Kathakali-Stils seit Jahrhunderten ihre Körper

trainieren, bis ihre symmetrischen Bewegungen roboterhafte Züge annehmen. Diese Tanztraditionen verkörpern buchstäblich die uralte Sehnsucht der Menschheit, der Sterblichkeit zu entrinnen, und haben LuYangs ausgreifende DOKU-Filme inspiriert, in denen antike Choreografien auf die neuesten Computertechnologien treffen. Um die Videos zu erstellen, wurden mit besonderen Kameras (sogenannten Motion-Capture-Kameras) die Gesten verschiedener tanzenden Personen aufgenommen, die mit am Körper befestigten Markierungspunkten ausgestattet waren. Diese Aufnahmen wurden mit den Gesichtsausdrücken des Künstlers kombiniert, welche mit spezialisierter Software und hochpräzisen 3-D-Scannern erfasst wurden. Das Ergebnis wird auf einer grossen Leinwand, umgeben von Flugzeugsitzen, gezeigt und erzählt die Geschichte von DOKU. Im Video, das auf Erinnerungen des Künstlers sowie der Erfahrung, inmitten der Pandemie nur knapp einem Flugzeugabsturz entgangen zu sein, beruht, sitzt DOKU in einem Passagierflugzeug und schwankt zwischen Traumzuständen und Paranoia, während die Welt zusammenbricht und der Untergang droht. Im Verlauf dieser transzendentalen Expedition reinkarniert DOKU in seine sechs Avatare.

Vom Tempel bis zum Flughafen: Die unterschiedlichen Räume der Ausstellung legen Zeugenschaft über LuYangs unbändige Fantasie ab. Der 2022 von der Deutschen Bank als «Artist of the Year» gekürte Künstler betreibt seinen Weltentwurf sowohl im virtuellen als auch im realen Raum. In dieser Ausstellung – eine der umfangreichsten Präsentationen von LuYangs Produktionen der letzten Dekade – erleben Besuchende eine immersive Reise zu den Themen, die LuYangs Praxis durchgängig prägen. Der Humor, Tiefgang und die ganz eigene Anziehungskraft seiner Kunstwerke öffnen Tore zu Welten (und den damit einhergehenden Problemen), die auf den ersten Blick erschreckend und fremd erscheinen, aber zuweilen gar nicht so unähnlich der unseren sind.

LuYang wurde in Schanghai, CN, geboren; lebt und arbeitet in Tokio.

Die Ausstellung wurde ermöglicht durch die grosszügige Unterstützung der Burger Collection, Hongkong (im Sinne von TOY), von François Gutzwiller und der Ernst und Olga Gubler-Halblützel Stiftung.

Die Projekte der Kunstvermittlung wurden realisiert durch die grosszügige Unterstützung von der Beisheim Stiftung und vom Kanton Basel-Stadt.

Dank an Max Burger, Monique Burger, Dimitri Erhard, Britta Färber, Zilu Gao, François Gutzwiller, Johannes E. Hoerning, Joanna Lisiak, Aita Sulser, Martin Stoecklin, Daniel Wichelhaus, Marius Wilms und Melina Wilson

Besonderer Dank an Société, Berlin

FÜHRUNGEN DURCH DIE AUSSTELLUNG

Öffentliche Führungen an jedem ersten Sonntag im Monat auf Deutsch

05.02.2023, Sonntag, 15 Uhr

05.03.2023, Sonntag, 15 Uhr

02.04.2023, Sonntag, 15 Uhr

07.05.2023, Sonntag, 15 Uhr

Führung der Kuratorin Elena Filipovic auf Englisch

22.01.2023, Sonntag, 15 Uhr

Anmeldung unter
kunstvermittlung@kunsthallebasel.ch

Tandem-Führung auf Deutsch

12.03.2023, Sonntag, 15 Uhr

Kunsthalle Basel und SAM Schweizerisches Architekturmuseum bieten eine gemeinsame Führung durch ihre aktuellen Ausstellungen an und beleuchten die Schnittstellen zwischen Architektur und Kunst.

VERMITTLUNG UND RAHMENPROGRAMM

Museumsnacht Basel, *Performing the Future*

20.01.2023, Freitag, 18–2 Uhr

Spezielles Programm mit Performances und ein von LuYang inspirierter *Becoming an Avatar*-Workshop sowie mit *Talk to Me*, wobei man in persönlichen Gesprächen mehr über die Werke der Ausstellung erfährt

Theater Basel-Workshop auf Deutsch

22.02.2023, Mittwoch, 10–16 Uhr

In Kooperation mit dem Theater Basel findet ein performativer Workshop in der Ausstellung statt.

Mal•Mal – Zeichnen am Modell zu den aktuellen Ausstellungen, auf Deutsch und Englisch

22.02.2023, Mittwoch, 18–20 Uhr

22.03.2023, Mittwoch, 18–20 Uhr

19.04.2023, Mittwoch, 18–20 Uhr

Zeichenmaterial wird zur Verfügung gestellt.

Schreibwerkstatt, auf Deutsch

04.–06.05.2023, Donnerstag–Samstag

Schreibwerkstatt in Kooperation mit der Schule für Gestaltung Basel und lyrix – Deutscher Bundeswettbewerb für junge Lyrik

Angebot zur Fantasy Basel – The Swiss Comic Con

18.–21.05.2023, Donnerstag–Sonntag

Zeigen Sie Ihre Eintrittskarte der Fantasy Basel – The Swiss Comic Con oder kommen Sie in Ihrem Fantasy Basel-Kostüm und Sie erhalten freien Eintritt zur Ausstellung von LuYang. Besuchen Sie den Kunsthalle Basel-Stand auf der Fantasy Basel, Messeplatz 10, Basel vom 18.–20.05.2022 und nehmen Sie dort am *Becoming an Avatar*-Workshop teil.

In der Bibliothek der Kunsthalle Basel finden Sie Literatur zu LuYang.

Folgen Sie uns auf Instagram und teilen Sie Ihre Fotos und Eindrücke mit #kunsthallebasel.

Mehr Informationen unter kunsthallebasel.ch

Kunsthalle Basel / Basler Kunstverein wird grosszügig unterstützt vom Kanton Basel-Stadt.



Das Jahresprogramm der Kunsthalle Basel erhält Unterstützung von Saint Laurent.

SAINT LAURENT