

Kunsthalle Basel

LuYang *LuYang Vibratory Field* 20.01.2023–21.05.2023

Presse / Press



LuYang, *LuYang Vibratory Field*, Kunsthalle Basel, 2023, Ausstellungsansicht, Foto: Philipp Hänger / Kunsthalle Basel

Inhaltsverzeichnis / Content

1. Pressespiegel / Press reviews	3
2. Ausgewählte Presse / Selected press	
- Ellinor Landmann	
«Wenn süsse Roboter über das Leben philosophieren»	5
- Kathrin Krumm	
«Höllensritt im Zuckerrausch. LuYang in der Kunsthalle Basel»	8
- Dietrich Roeschmann	
«Tanz der Avatare»	13
- Kito Nedo	
«Helden mit Nabelschnur-Peitsche»	14
- Katharina J. Cichosch	
«Frage nach der Conditio humana»	17



LuYang, *LuYang Vibratory Field*, Kunsthalle Basel, 2023, Ausstellungsansicht, Foto: Philipp Hänger / Kunsthalle Basel

1. Pressespiegel / Press review

1. Vivienne Chow: «17 Art Exhibitions Worth Traveling for in Europe This Year», in: Artnet News, 02.01.2023, <https://news.artnet.com/art-world/17-shows-to-see-in-europe-in-2023-from-a-survey-of-yayoi-kusamas-inflatables-to-the-largest-showcase-of-vermeers-work-yet-2224845>
2. Autor*in unbekannt: «Tipps und Termine. Wohin am Wochenende?», in: monopol, 20.01.2023, <https://www.monopol-magazin.de/wohin-am-wochenende-482>
3. Kito Nedo: «Die Reise ins Innere der Welt», in: art – das Magazin (Feb 2023), 01.02.2023
4. Claudia Kenan / Lucius Müller: «Virtuelle und reale Welt fließen zusammen», in: SRF, 22.01.2023, <https://www.srf.ch/audio/regionaljournal-basel-baselland/virtuelle-und-reale-welt-fliesen-zusammen?id=12322744>
5. Mirco Kaempf: «LuYang: I feel free when I create something to fuck up everything», in: Radio X, 24.01.2023, <https://radiox.ch/news-archiv/lu-yang-kunsthalle.html#>
6. Janine Wagner: «Von der Bedeutung des Menschseins», in: Basel Live, 26.01.2023, <https://basellive.ch/blog/von-der-bedeutung-des-menschseins/6enc>
7. Ellinor Landmann: «Wenn süsse Roboter über das Leben philosophieren», in: SRF, 26.01.2023, <https://www.srf.ch/kultur/kunst/ausstellung-kunsthalle-basel-wenn-suesse-roboter-ueber-das-leben-philosophieren>
8. Anna Raymann: Level-up: «Mit dieser Kunst können Sie gamen», in: bz Basel, 03.02.2023, <https://www.bzbasel.ch/kultur/kultur-mantel/kunst-wiedergeburt-wenigstens-virtuell-ld.2409469>
9. Autor*in unbekannt: «LuYang Vibratory Field», in: YYYYMMDD, 02.02.2023, <https://yyyyymmdd.de/2023-LuYang-VIBRATORY-FIELD>
10. Kathrin Krumm: «Höllensritt im Zuckerrausch. LuYang in der Kunsthalle Basel», in: gallerytalk.net, 06.02.2023, <https://www.gallerytalk.net/luyang-kunsthalle-basel/>
11. Dietrich Roeschmann: «Tanz der Avatare», in: Badische Zeitung, 11.02.2023, <https://www.badische-zeitung.de/tanz-der-avatare--242265563.html>

12. Kito Nedo: «Helden mit Nabelschnur-Peitsche», in: SZ, 17.02.2023,
<https://www.sueddeutsche.de/kultur/luyang-kunsthalle-basel1.5753511?reduced=true>
13. Autor*in unbekannt: Region Agenda «LuYang», in: BaZ, 01.02.2023
14. Sebastjan Brank: «LuYang Vibratory Field», in: Flash Art, Issue 342 vol. 56, Spring 2023, 03.03.2023
15. Katharina J. Cichosch: «Frage nach der Conditio humana»,
in taz.de, 09.03.2023, <https://taz.de/Die-Kunsthalle-Basel-zeigt-Lu-Yang!/5917543/>
16. Autor*in unbekannt: «Massive Dosis Kunst», in Perlentaucher Efeu - die Kulturrundschau, 10.03.2023, https://www.perlentaucher.de/efeu/2023-03-10.html?nle_id=
17. Laura Helena Wurth: «Lu Yang Vibratory Field», in: Kunstforum International, 23.03.2023, <https://www.kunstforum.de/artikel/luyang/>
18. Lisa Zeitz: «Visionär des Virtuellen», in: Basel Weltkunst, 29.03.2023, S.72
19. Autor*in unbekannt: Ausstellungstipp: «LuYang Vobratory Field»,
in: 3sat Kulturzeit, 13.04.2023, <https://www.3sat.de/kultur/kulturzeit/ausstellungstipp-luyang-vibratory-field-100.html>
20. Georg Imdahl: «Tempeltanz und Bodytracking», in FAZ, 22.04.2023, S. 13
21. Simon Baur: «Shiva-Roboter und medizinische Studien / LuYangs Kunst pusht das Gehirn zu Höchstleistungen», in BaZ, 06.05.2023,
<https://www.bazonline.ch/luyangs-kunst-pusht-das-gehirn-zu-hoechstleistungen-834424928784>

2. Ausgewählte Presse / Selected press

Ellinor Landmann: «Wenn süsse Roboter über das Leben philosophieren»,
in: SRF, 26.01.2023

SRF News Sport Meteo Kultur Dok Wissen TV Audio Menü



LuYang in der Kunsthalle Basel
Aus Kultur-Aktualität vom 24.01.2023.
Bild: Philipp Hänger / Kunsthalle Basel

Kultur > Kunst >

Ausstellung Kunsthalle Basel

Wenn süsse Roboter über das Leben philosophieren

Mann und Frau, Unterhaltung und Tiefsinn, Leben und Tod: Wie Gegensätze aufgelöst werden, zeigt die Kunst von LuYang.

Ellinor Landmann
Donnerstag, 26.01.2023, 15:38 Uhr

Diesen Artikel als erste Person teilen.

LuYang versteht es einfach nicht. «Warum nehmen das alle Leute so ernst?», fragt der Künstler, der auch eine Künstlerin ist. Gemeint ist die strikte Einteilung in Mann oder Frau.

Auf ein Geschlecht lässt LuYang sich nicht festlegen, sondern bevorzugt wechselnde Pronomen und erklärt im Interview: «Bei meiner künstlerischen Arbeit am Computer spielt das Geschlecht überhaupt keine Rolle.»



Im Game «LuYang the Destroyer» erforscht LuYang die Grenzen des digitalen Körpers.
PHILIPP HÄNGER / KUNSTHALLE BASEL

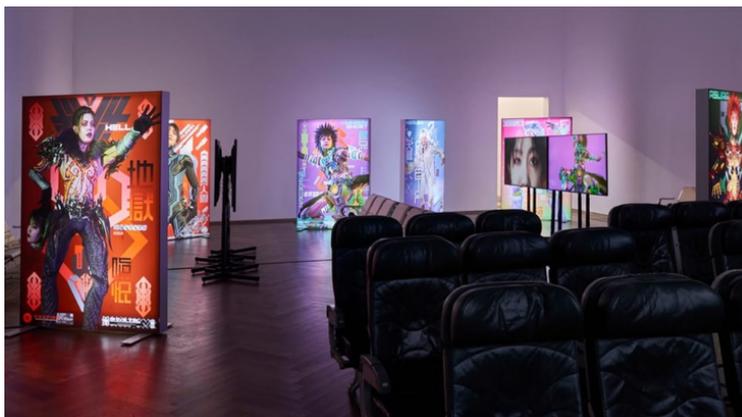
In seiner Kunst überwindet, überspielt oder verwischt die Künstlerin aus China weitere binäre Begriffsstrukturen: nicht nur die von Mann und Frau, sondern auch von Tod und Leben oder Philosophie und Unterhaltung.

Wie spielerisch das zuweilen passiert, vermittelt die Basler Ausstellung «LuYang Vibratory Field» mit einem Überblick über LuYangs Werke seit den Anfängen im Jahr 2011.

Philosophierende Roboter

Auf vielen Screens und Leinwänden sind Kurzvideos, Filme und Games zu sehen, bevölkert von Figuren aus der Manga- oder Animewelt.

Süsse Roboter mit grossen Augen und knuffige Kinder mit strubbeligem Haar tun aber nicht, was sie üblicherweise tun, sondern philosophieren übers menschliche Bewusstsein. Oder verkünden buddhistische Weisheiten, etwa, dass alles Wollen eitel sei.



LuYangs «Vibratory Field»: Hier trifft Science-Fiction auf Computerspiele und traditionelle Tänze.
PHILIPP HÄNGER / KUNSTHALLE BASEL

Das ist eine interessante Grundierung für die vielen Zwänge unserer digitalen Praxis, die gefangen scheint in den Bestätigungsspiralen von Social Media und dem zwanghaften Daumen- oder Herzchen-Sammeln.

Avatare verloren zwischen digital und real

Überhaupt ist die Schau genau das Richtige für die, die ständig am Handy kleben. Oft genug wurde ihnen gesagt, dass das nicht gut sei. Welche philosophischen Abgründe aber sich im Gamen, Swipen und Sharen auftun, zeigt LuYang.

Für die neuesten Arbeiten, eine Serie mit dem Titel «DOKU» (2021-2023), hat LuYang sich selbst in Avatare verwandelt: in einen Kriegsgott, eine Art Techno-Schamanin und andere Gestalten mit den Zügen LuYangs. Alle tanzen geschlechtslos und für sich allein in Videos, verloren in einem Nirgendwo zwischen digital und real.



Luyang vor den Bildern ihrer Avatare.

PHILIPP HÄNGER / KUNSTHALLE BASEL

Die Bewegungen der animierten Figuren stammen zum Beispiel von balinesischen Tänzern, deren hochkomplexe Bewegungen bis hin zum Augenrollen über Motion Tracking festgehalten und auf die Avatare übertragen wurden.

Durchzogenes Fazit

Vieles schwimmt also kunstvoll in dieser Ausstellung, die ein wohliges Gruseln inklusive Gedankenanstöße vermittelt, aber dennoch nicht in allen Teilen überzeugt.

Für eine so junge Position wie LuYang ist sie zu gross angelegt. Einige Arbeiten überzeugen nicht, anderen ist anzumerken, dass sie für kleine Screens entstanden. Auf den grossen Leinwänden in der Kunsthalle Basel wirken sie aufgeblasen oder verloren. Ganz so einfach ist das Verwischen der Grenzen zwischen digital und real also doch nicht.

Kathrin Krumm: «Höllennritt im Zuckerrausch. LuYang in der Kunsthalle Basel»,
in: gallerytalk.net, 06.02.2023

gallerytalk.net
WIR SCHREIBEN KUNST.

Höllennritt im Zuckerrausch LuYang in der Kunsthalle Basel

REVIEW

6. Februar 2023 • Text von Katrin Krumm

LuYang mixt seine multimedialen Arbeiten in techno-
alchemistischer Manier. Er verbindet darin
traditionelle indonesische Tanzrituale mit digitalen
Technologien, sakrale Ikonografie mit Anime-Ästhetik
und Videospiele mit Neurowissenschaften. In
philosophischen, spirituellen und medizinischen
Überlegungen erkunden die Arbeiten die Grenzen des
menschlichen Körpers. In der Kunsthalle Basel eröffnet
sich LuYangs virtuelles Universum.



LuYang, LuYang Vibratory Field, Kunsthalle Basel, 2023. Ausstellungsansicht. Foto: Philipp Hänger / Kunsthalle Basel

Anfang August 1945 zerstörten “Little Boy” und “Fat Man” Hiroshima und Nagasaki. Eine Zäsur, auf die auch die japanische Kulturbranche reagierte. In den nachfolgenden Jahren entstanden zwei gegensätzliche Phänomene. Zum einen konnte die immer wiederkehrende Analogie einer “alles zerstörenden Kraft”, die sich in übermächtigen Feinden manifestiert, beobachtet werden. Ein berühmtes Beispiel ist die Filmreihe “Godzilla”, in der Riesenmonster große Städte zerstören und gegeneinander kämpfen. Zum anderen eine überspitzte Form der “Niedlichkeit”, die insbesondere in der Darstellung von kindlichen Frauenfiguren populär wurde und sich bis heute in der japanischen Konsumkultur widerspiegelt.

In den Medien von Animation und Comic hat die japanische Kulturproduktion

eine globale Vorreiterrolle eingenommen. Durch eine engagierte und aktive Fankultur in den letzten beiden Generationen konnte so ein internationaler Zugang geschaffen werden, der insbesondere durch seine digitale Verfügbarkeit geprägt ist.



Material World Knight, 3 channel HD digital video, 22 min 15 sec, 2018

In seinem Werk bedient sich der in Shanghai geborene Künstler LuYang spielerisch, gleichzeitig jedoch in überfordernd hoher Geschwindigkeit Referenzen aus japanischer Science-Fiction und Anime-Subkultur. Auf ähnlich fließender Weise wechselt der Künstler seine Geschlechtsidentität – so kann man mit jeder neuen Ausstellung oder Interview einem anderen Personalpronomen begegnen.

Das Werk des kürzlich von dem Preis der Deutschen Bank gekrönten “Artist of the Year” umfasst Animationsfilme, VR-Projekte, Computerspiele, Installationen und Motion-Capture-Performances und lädt Betrachtende ein

in eine Erkundungstour durch seine von Göttern, Dämonen, Cyborgs und KI bevölkerten Welten.

Zu Beginn werden in LuYangs hypnotisch-bunter Videoarbeit "Material World Knight" vier futuristisch-aussehende Charaktere vorgestellt, die Anime-Superheld*innen sein könnten: ein Cyborg, ein Roboter, eine KI und ein menschlicher Klon. Unterlegt von ausgelassenem J-Pop, dem japanischen K-Pop-Äquivalent, sehen wir aufwändig animierte Transformationsszenen, die aus dem beliebten Magical-Girl-Anime "Sailor Moon" stammen könnten. In schnell geschnittenen Close-Up Sequenzen werden dort vor visuell überladenden, zweidimensional wirkenden Hintergründen die detaillierten Verwandlungen ihrer Körper gezeigt, die in einer Art Helden-Pose enden. In einer Miniaturversion der Stadt Tokio treten sich die Charaktere anschließend in einem Kampf der körperlichen Überlegenheit entgegen.



LuYang, LuYang Vibratory Field, Kunsthalle Basel, 2023. Installationsansicht: Material World Knight, 2018. Foto: Philipp Hänger / Kunsthalle Basel

Für “Material World Knight” hat LuYang mit einem Produktionsstudio zusammengearbeitet, welches ihm die Miniaturstadt Tokio zur Verfügung stellte – eine Arbeitsweise, die sich durch sein künstlerisches Schaffen zieht. Während einer Führung durch die Ausstellung bezeichnet ihn Kuratorin Elena Filipovic deshalb passenderweise als “Master of Exchange” – in kollaborativen Tauschgeschäften verhandelt der Künstler sein Bildmaterial und Animationen gegen technisches Wissen, Hard- und Software, tänzerische Performances oder Musik.

Auf seiner langen Liste an Kollaborateur*innen befinden sich Pop-Ikonen, Software-Studios, Komponist*innen und Science-Fiction-Autor*innen. Doch auch Neurowissenschaftler*innen und Robotik-Unternehmen haben bereits mit ihm gearbeitet, beispielsweise für sein fiktives, grell-hypnotisches Infomercial „Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger“.

Badische Zeitung

vom 11.02.2023



LuYang: Electromagnetic Brainology (2017)

Tanz der Avatare

Das Menschliche prallt auf das Digitale: Die Kunsthalle Basel zeigt Werke des chinesischen Künstlers LuYang.

■ Von Dietrich Roeschmann

Es ist schon eine Weile her, als die Welt noch klar aufgeteilt schien in Ost und West, männlich und weiblich, rechts und links, analog und digital. Längst sickern die Konzepte ineinander und die Grenzen verflüssigen sich. Ein guter Moment, um zu fragen, was es eigentlich bedeutet, Mensch zu sein in der Fluidität und Digitalität der Gegenwart. Der chinesische Künstler LuYang, der in Shanghai geboren wurde und in Tokio lebt, interessiert sich schon seit Langem für diese Frage. Nach seinen viel beachteten Auftritten an der Venedig Biennale 2015 und 2022 steht das Thema nun auch im Zentrum von LuYangs aktueller Soloschau „Vibratory Field“ in der Kunsthalle Basel.

Die Ausstellung startet in einem tempelartigen Setting. Kerzen am Boden säumen den Weg durch den Saal, von der Decke hängen Transparente mit chinesischen Schriftzeichen, an den Wänden flackern wie Altarbilder vier Flachbildschirme, davor jeweils eine Kirchenbank zum Sitzen, manchmal auch nur eine Betbank. Was dort zu sehen ist, zwingt tatsächlich in die Knie. Nicht unbedingt vor Demut – eher weil die schiere Materialität der Körper, die LuYang in seinen Videos beschwört, auf eine erschütternde Weise überwältigt. Animierte Nackte ohne Geschlecht regnen hier aus schwarzen Himmeln in von Krieg und Katastrophen verwüstete Landschaften, werden von toten

Bäumen aufgespießt oder kriechen panisch zwischen Rümpfen über verbrannte Erde, auf der Flucht vor einem namenlosen Unheil, das kaum größeres Leid verursachen könnte, als LuYangs geschundene Avatare ohnehin schon ertragen.

Auf dem Videoscreen gegenüber trift dem Künstler in Großaufnahme Schaum aus dem verzerrten Mund. Die zuckenden Krämpfe werden von starken Impulsen einer Magnetspule ausgelöst, die ein Neurowissenschaftler über seine Stirn bewegt. In einem weiteren Video taucht das schlüsselförmige Instrument, das in der Praxis zur Behandlung von Depressionen, Parkinson oder Epilepsie eingesetzt wird, dutzendfach am Rock des tanzenenden Yamantaka auf, einer zornigen tibetischen Meditationsgottheit.

Das Spiel ist nie zu Ende

Es ist ein schrilles Universum zwischen Neurowissenschaft, buddhistischer Kosmologie und Game Design, das LuYang in den fünf Sälen eingerichtet hat, unterlegt mit einem pulsierenden Soundtrack aus Techno, Tempelmusik, K-Pop und Death Metal. Vom Altarraum führt der Parcours in das aseptische Ambiente eines Sci-Fi-Forschungszentrums, wo eine Präsentation zur Materialisierung des Humanen durch Klone, Cyborgs und KI-gesteuerte Roboter läuft. Eine wandfüllende Videoinstallation nebenan fragt in grellen Bild- und Farbgewittern nach dem Ort des Bewusstseins und schlägt vor, neue Potenziale der Wahrnehmung im Wahn zu erschließen, provoziert durch die technische Stimulation des Hirnmaterials.

Schließlich können die Besucherinnen und Besucher auch selbst zur Konsole greifen und in Videospiele wie „Lu Yang The Destroyer“ oder „The Great Adventure of Material World“ in einen der sechs Charaktere schlüpfen, in die sich LuYang mittlerweile vervielfältigt hat. Dass er diese Avatare als Reinkarnationen seiner Person begreift, ist nur konsequent: Im digitalen Raum, in dem Körper aus Daten bestehen, gibt es keinen endgültigen Tod, ebenso wenig spielen Alter und Geschlecht eine Rolle. Und längst hat auch die reale Person LuYang alle eindeutigen Informationen oder Zuschreibungen aus ihrer öffentlichen Vita getilgt, die dem Fließen entgegenstehen könnte.

Am Ende dieser kurzweiligen, aberwitzig überladenen Inszenierung des Menschseins im Datenkosmos verabschiedet sich LuYang per Flugzeug mit großer Geste aus der materiellen Welt. Flankiert von großformatigen Plakaten in Leuchtkästen, auf denen seine Reinkarnationen wie Blockbuster-Stars posieren, sehen wir seinem Avatar DOKU in einem mit Economy-Class-Sitzen bestuhlten Kino beim apokalyptischen Tanz in zerbombten Städten und brennenden Wüsten zu. Die roboterartigen Bewegungen seiner Figur schaute sich LuYang übrigens bei rituellen indischen und balinesischen Tänzen ab, in denen die Tanzenden Bilder vom Leben als Loop entwerfen. Den Kurznamen des Avatars entlieh er einer buddhistischen Sutra. „Dokusho Dokushi“ bedeutet in etwa „Alleine sterben, alleine geboren werden“. Man könnte es als eine Art Credo des digitalen Existenzialismus verstehen: Das Spiel ist nie zu Ende.

► **Vibratory Field**, bis 21.5.
www.kunsthallebasel.ch

LuYang in der Kunsthalle Basel

Helden mit Nabelschnur-Peitsche

17. Februar 2023, 17:17 Uhr | Lesezeit: 4 min

LuYang ist der Shooting Star der digitalen Kunst. Die Kunsthalle Basel zeigt eine erste große Retrospektive.

Von Kito Nedo

Gedimmtes Licht, Flackernde E-Kerzen und Kirchengestühl: Wer in diesen Tagen den großen Ausstellungssaal in der Kunsthalle Basel betritt, wird von einer Art Sakralstimmung umfungen. Doch anstelle einer Kanzel thront eine große Videoleinwand über der schwach erleuchteten Szenerie. Über den Köpfen des Publikums flimmert ein Animations-Video in Endlosschleife. In der Hauptrolle eine blaue Shiva-Figur mit rollenden Augen, die in einer Wolke von Elektroschocks zu C64-Videospielmusik tanzt. Wie von Geisterhand werden lange Akkupunktur-Nadeln durch Schädeldecken in Comic-Gehirne gesteckt. Jedes Mal, wenn die Nadel durch das Hirngewebe dringt, ertönt ein Brutzelgeräusch. So, als würde ein Minutensteak in die heiße Pfanne gelegt. Aua, das schmerzt beim Betrachten.

"Electromagnetic Brainology" - "Elektromagnetische Hirnologie" lautet der Titel des Werks, das LuYang aus China ursprünglich 2017 produzierte. Das klingt nach Wissenschaft. Das Video aber wirkt wie ein knallbunt-morbider, stark entzündlicher Popkultur-Fiebertraum. Was hat der tanzende Gehirngott mit Religion tun? Wo ist der Bezug zur Wissenschaft? Ist Medizin eine Art Religion?

LuYangs Welten speisen sich aus Anime-Kultur, Godzilla-Filmen und Gaming-Ästhetik

"Electromagnetic Brainology" ist der Auftakt zu einer spektakulären Schau in Basel, die sich über fünf Ausstellungssäle erstreckt und mit knapp 30 Werken einen umfassenden Überblick über die Kunst gibt, die LuYang in den vergangenen zehn Jahren im Atelier in Shanghai produziert hat. LuYang baut Welten, deren anarchistischer Humor sich etwa aus der Manga- und Anime-Kultur, Godzilla-Filmen und Gaming-Ästhetik speist. Er ist damit zum gefragten Shooting Star der zeitgenössischen digitalen Kunst geworden. Oder sie? Keins davon. LuYang identifiziert

sich als nicht-binär und steht Angaben zu Geschlecht, Geburtsjahr oder Nationalität kritisch gegenüber.

Ende Januar war LuYang persönlich zur Ausstellungseröffnung nach Basel gekommen. Erst das abrupte Ende der chinesischen Corona-Maßnahmen im Dezember machte die Europa-Reise möglich. LuYang stand im japanischen, mit Heavy-Metal-Hieroglyphen bedruckten Streetwear-Shirt und futuristisch-wulstigen Sneakers, das gräulich-blau gefärbte Haar leicht verstrubbelt, inmitten der Ausstellung und war sichtlich erfreut. Im vergangenen Jahr hatte LuYang an der gefeierten Hauptausstellung der Venedig-Biennale teilgenommen, "The Milk of Dreams", kuratiert von Cecilia Alemani. Aber von Shanghai aus war Venedig damals so unerreichbar wie ein ferner Planet. Mit Alemani sprach LuYang nur über Zoom. Langsam wird alles ein wenig entspannter, unter anderem auch deswegen, weil LuYang seit kurzem außer in Shanghai auch in Tokio lebt.

Kritik an den chinesischen Verhältnissen äußert LuYang nicht und hält sich von politischen Fragen ausdrücklich fern. Die Kunst solle sich um "universelle Dinge" drehen: Religion, Medizin, Leben und Tod. Diesen existenziellen Themen nähert sich LuYang kühl und ohne große Rücksichten.

In "UterusMan" geht es um das Geschlecht als soziale Konstruktion

In Basel werden unter anderem auch zwei von LuYangs frühen, aufsehenerregenden Arbeiten gezeigt: Das Video "Delusional Mandala" von 2015, in dem ein digitaler Avatar erst mittels 3D-Scan erschaffen wird, dann einer Hirnbehandlung unterzogen wird und stirbt. Anschließend brettert ein tempelartiger Leichenwagen zu Elektropunk-Musik durch das digitale Nirwana.

Und der elfminütige Animationsfilm "UterusMan" von 2013, das LuYang früh den internationalen Durchbruch bescherte. "UterusMan" handelt von einer Anime-Superheldin, die auf einer riesigen Slipeinlage wie auf einem Skateboard durch das Weltall surft und über ein ganzes Arsenal von Waffen verfügt, wie einer magischen Nabelschnur-Peitsche oder aggressiven Babys, die sich bei Bedarf auf Angreifer stürzen. "Viele Leute denken, es sei ein feministisches Werk, andere denken, es sei eine Superheldengeschichte" erklärte LuYang dazu einmal. "Die Leute projizieren, was sie bereits denken." Für LuYang selbst geht es bei "UterusMan" um die soziale Konstruiertheit von Geschlecht.

Geboren wurde LuYang 1984 in Shanghai. Die Jugendzeit fiel mit der Boomzeit der chinesischen Gegenwartskunst in den Neunzigern zusammen, die ebenso prägte wie die japanische Popkultur. An der China Academy of Art in Hangzhou, zwei Autostunden südwestlich von Shanghai ent-

fernt, studierte LuYang "New Media Art" bei Zhang Peili, dem "Vater der Videokunst in China", der im Land zu den bekanntesten zeitgenössischen Künstlern gehört. Zhang habe die Studierenden immer ermuntert, ihre eigenen Sachen zu entwickeln, erzählt LuYang. Das sei in der Kunstausbildung in China nicht selbstverständlich.

Elena Filipovic, die Direktorin der Basler Kunsthalle und Kuratorin der Ausstellung, spricht von LuYangs Werken als episch angelegten Formaten, die am ehesten mit Operninszenierungen vergleichbar seien. Das gilt vor allem für LuYangs jüngsten Werkkomplex. Den Titel "Doku" wurde aus dem chinesisch-buddhistischen Lehrsatz "Dokusho Dokushi" abgeleitet, was sich mit "Allein sterben, allein geboren werden" übersetzt lässt. Während der gesamten Corona-Zeit hat LuYang am Doku-Komplex gearbeitet.

Im Zentrum steht der 36 Minuten lange Film "Doku the Self", in dem sich ein digitaler Avatar von LuYang auf einen Trip durch Raum und Zeit begibt, um sich schließlich im All langsam und philosophisch aufzulösen. "Doku" ist so ausgefeilt und reich an Effekten, dass man sich fragt, ob LuYang demnächst vielleicht von der Bildenden Kunst zum Kino überwechseln könnte.

Angesichts des Films könnte man darüber spekulieren, ob für LuYang die Covid-Krise auch mit einer kreativen Krise zusammenfiel. Denn die unbekümmerte, punkige Rotzigkeit, mit der sich LuYang in früheren Jahren durch die digitale Popwelt gesampelt hat, ist nahezu verschwunden. Stattdessen ist das jüngste Werk von einer buddhistisch-existenziellen Schwermut durchdrungen, die trotz diverser Avatar-Tanzszenen zur Auflockerung doch zu dick aufgetragen erscheint. Die Kitsch-Tendenz, die wie ein Wasserzeichen im Code der Computer Generated Imagery (CGI) eingeschrieben ist, bleibt künstlerisch ungebrochen. Vielleicht bekommt LuYang bei der Fortsetzung das Material besser in den Griff. Der zweite Teil von "Doku", sei jedenfalls schon in Arbeit.

[LuYang: Vibratory Field](#). *Kunsthalle Basel. Bis 21. Mai.*

Bestens informiert mit SZ Plus – 4 Wochen kostenlos zur Probe lesen. Jetzt bestellen unter:
www.sz.de/szplus-testen

Die Kunsthalle Basel zeigt Lu Yang

Frage nach der Conditio humana

Identität so flüssig wie die Kapitalströme: Die Kunsthalle Basel widmet Lu Yang aus Shanghai eine Schau, die einer ADHS-Hyperpop-Hölle gleicht.



Lu Yang, Electromagnetic Brainology, 2017, Installationsansicht, in der Kunsthalle Basel, 2023
Foto: Philipp Hänger/Kunsthalle Basel

Wer Lu Yangs Kunst hören und sehen will, muss knien. Der Weg in den Videospiegelabgrund beginnt mit einem festlich geschmückten Sakralraum. Dessen Altar ist die 5-Kanal-Videoinstallation „Electromagnetic Brainology“ und dessen Seiten sind abermals von diversen flirrend-klingenden Videoarbeiten gesäumt, die nur voll wahrnehmen kann, wer sich auf die bereitgestellten Kniebänke begibt, so wie während einer katholischen Messe.

Die Kunsthalle Basel zeigt „Lu Yang. Vibratory Field“, eine große Einzelschau des 1985 in Shanghai geborenen Künstlers, der zuletzt zum Beispiel in Berlin und auf der [Kunstbiennale in Venedig](https://taz.de/!/Auftritt-der-Kunstbiennale-in-Venedig/!5846732/) zu sehen war – oder jetzt in der großen Schau über Kunst und Videospiele der Düsseldorfer Julia Stoschek Foundation. Die Ausstellung in Basel bietet aber einen besonders umfassenden Einblick in Yangs Kunst – und der historische Bau tut den Videoarbeiten gut.

Den ersten Raum des Parcours kann man mit wenig Fantasie tatsächlich für eine einstige Kapelle halten.

Schummrig ist es in der Gaminghalle wie im Kirchenschiff, und nach einiger Zeit lässt sich in Lu Yangs ADHS-Hyperpop-Hölle sogar etwas Andächtiges erkennen.

Yangs überbordende Digitalwelten sind stets eingefasst in den sorgfältig gestalteten realen Raum, aus dem heraus sie in ihre Meta-Universen entführen. In wilden Stakkati begegnen einem Cyborgs, Götter und

Menschen, oft angelehnt an den Künstler selbst.

Chinoiserie, Gaming-Ästhetik, Kitsch, Artyness, Satanismus, tibetischer Buddhismus, Techno und natürlich Fashionpunk

Sie erscheinen in ständiger Transformation wie die Kulissen, durch die sie gejagt werden: Chinoiserie und Gaming-Ästhetik, Kitsch, Artyness, Satanismus und tibetischer Buddhismus, Techno, Fashionpunk, Neurologie und Verhaltenstherapie dreschen

im Soundgewitter eines nie enden wollenden Youtube-Videos auf ihr Publikum ein. Derweil wird von einer Off-Stimme philosophiert über das Sein und das Selbst, Höllenqualen, Bewusstsein, Wahrnehmung.

Teenage Angst, Teenage Schmerz, Teenage Euphoria

Lu Yang zeigt ein ausgesprochenes Interesse an den körperlichen Funktionen des Menschen, insbesondere seiner Neurologie. Wer steuert wen und was? Als Mann und Frau hat er sie geschaffen, spottet eine Arbeit über die binären Geschlechter, während sich im „TMS Exorcism“ die moderne Saga einer brachialen Psychotherapie mittels Magnettechnik verbirgt.

Teenage Angst, Teenage Schmerz, Teenage Euphoria: Eine herrlich theatralische, bildgewordene verlängerte Adoleszenzstörung ist das hier. Zwar soll nun auf Künstlerwunsch das Geburtsdatum keine Rolle mehr spielen. Aber es ist doch bemerkenswert, dass Yang gut zehn Jahre älter ist als viele, denen

das Zuhause in virtuellen Welten
gemeinhin zugeschrieben wird. Und
tatsächlich meint man in dieser
Schau den Abschied vom Körper als
noch ebenso sagenhafte Möglichkeit
wie unwiederbringliche
Verlusterfahrung erzählt zu
bekommen.

Dem Drang, stets flexibler und
kommoder zu werden, setzt **Lu Yang**

[<https://taz.de/!/Zeitgenoessische-Fotokunst-aus-China/!5512857/>] das homöopathische Prinzip entgegen, Gleiches mit Gleichem zu kurieren: Noch fluider sein! Flüssig wie die Kapitalströme, Datenströme, Plasmaströme, Hormon- und Blutkreisläufe –äquivalent dazu die Identitäten; Politik, Religion, Alter, Geschlecht, soziale und ethnische Herkunft. Was bleibt, ist nur folgerichtig das künstlerische Branding – Persona und Kunst werden von Yang bewusst in eins gesetzt; vor jeder Schau legt er fest, welches Gender jeweils in Ausstellungstexten aktuell verwendet werden soll.

Weisheit auf Tiktok

Fließende Bewegung stellt auch das Tanzen dar. Wer hin und wieder Tiktok-Videos schaut, weiß, dass sich hier unfreiwillig manche Lebensweisheit zwischen den Moves verbergen kann. Bei Lu Yang tanzen Avatare und Kulissen permanent vor sich hin, um zwischendurch zum Beispiel tragikomisch das Schopenhauer'sche Dilemma des Menschseins im Informationszeitalter zu kommentieren.

DIE AUSSTELLUNG

Lu Yang: „Vibratory Field“,
Kunsthalle Basel, bis 21. Mai 2023

Das ist die große Überraschung in diesem überwältigenden, lustigen wie gnadenlos unpolitischen (im realpolitischen Sinne – und daher umso zwingenderen) Werk: Messerscharfe Beobachtungen, die sich im Augenblick einer Sekunde manifestieren können. Die selten in Theorie münden, sondern stets nur weiter durch den Äther gejagt werden wie ein Hyper-Bewusstsein, das an sich selbst irre geworden ist.

So fragen sie permanent nach der *Conditio humana*, und zwar wörtlich nach ihren Bedingungen. Denn vor dem „Bin's noch ich im virtuellen Raum“ wäre Grundlegendes zu klären: Ist es noch derselbe Mensch, wenn ihm ein Arm

amputiert wird? Wenn sich sein mentaler Zustand ändert, weil er Medikamente nimmt, krank wird, in Therapie geht? Gehört zum Ich, was man nur empfindet, aber nicht am Körper trägt? Und, unausgesprochen: Ist der viel größere Schrecken nicht schließlich der, dass dies alles gar keine Rolle spielt?

Lu Yang würde Letzteres wohl eher als Chance behaupten. Er hat seinen Eskapismus als künstlerische Fluchtroute längst gefunden. [Zum Avatar \[https://taz.de/!/Konkurrenz-zu-ChatGPT/!5914373/\]](https://taz.de/!/Konkurrenz-zu-ChatGPT/!5914373/) werdend, ist [die nächste Reinkarnation \[https://taz.de/!/Symposium-zu-Koerperbildern/!5743239/\]](https://taz.de/!/Symposium-zu-Koerperbildern/!5743239/) niemals weit.

Fehler auf taz.de entdeckt?

Wir freuen uns über eine [Mail an fehlerhinweis@taz.de!](mailto:fehlerhinweis@taz.de)

Inhaltliches Feedback?

Gerne als Leser*innenkommentar unter dem Text auf taz.de oder über das [Kontaktformular](#).

Kultur / Künste

9.3.2023, 18:45 Uhr

KATHARINA J. CICHOSCH

THEMEN

[#Kunst](#), [#Shanghai](#), [#Basel](#), [#Virtual Reality](#), [#Gender](#), [#Buddhismus](#)