

Hannes Oehen

Coronasaurus-Rex // C-rex – ein virtuelles Denkmal



Einleitung:

Während der Corona Pandemie hat Normalität für uns alle eine neue Form angenommen. Es gibt neue Regeln die uns von der alten Gewohnheit trennen: Nur im Notfall nach draussen gehen. So wenig Kontakt mit anderen wie möglich. Abstand halten und Konzerte und Festivals sind alle online oder abgesagt. Im Zentrum der betroffenen Bereiche steht hier der öffentliche Raum der im Gegensatz zum sicheren Heim zu einer Gefahr für die ganze Gesellschaft geworden ist.

In dieser Arbeit geht es darum, dieses veränderte Verhältnis zum öffentlichen Raum und das damit in Verbindung stehende Gefühl von Unbehagen und Angst sichtbar und reflektierbar zu machen. Aber auch das vermeintlich sichere Heim bleibt von diesen Gefühlen nicht verschont.

Konzept:

In Anlehnung an den vor über 60 Millionen Jahren real existierenden, aber keinem Menschen jemals zu Gesicht gekommenen fleischfressenden Saurier der Gattung *Tyrannosaurus rex* (umgangssprachlich T-rex) trägt diese Arbeit den Titel Coronasaurus rex – kurz **C-rex**.

Das Werk will auf die Gefahr und die Angst, die den öffentlichen Raum eingenommen haben, aufmerksam machen, indem es dieser Angst in Form einer virtuellen Skulptur Gestalt verleiht.

Doch genau so wie es sich beim Corona Virus um etwas nicht-sichtbares, etwas nicht-greifbares handelt, wird diese Skulptur nur indirekt sichtbar. Dadurch, dass uns das Virus aus der Öffentlichkeit vertrieben hat, wurden wir unseren Smartphones und Computern noch näher. Gespräche fanden per Telefon statt und Gruppenbesprechungen über Videokonferenzen. Für dieses Werk bleiben wir in

dieser neuen Normalität, in die Wahrnehmung der Welt und der gegenseitige Austausch nur über einen Glasbildschirm stattfindet.

Die Skulptur ist nur über den Handybildschirm erfahrbar. Dies durch das neue Medium „Augmented Reality“ bei dem das Bild der Handkamera mit virtuellen Objekten ergänzt wird.

Die Technologie kann hier gleich sofort ausprobiert werden: einfach den hier abgebildeten QR-Code scannen. Der QR-Code führt dann auf die Webseite des Serviceanbieters, auf der die Skulptur betrachtet und in der jeweiligen Umgebung aufgestellt werden kann.



QR-Code zum Scannen mit der Smartphonekamera



Browseransicht der Skulptur



Bekannt wurde die Technologie vor allem über Instagram, wo dem eigenen Gesicht verschiedenste Effekte hinzugefügt werden können – von Hasenohren zu Hundezungen oder Glitzerfunkeln. Dieselbe Technologie, die für die Gesichtserkennung entwickelt wurde, kann nun auch die eigene Umgebung, Boden, Wände oder Tische, erfassen, wodurch das Platzieren und Betrachten von virtuellen Skulpturen möglich ist.

Diese Auseinandersetzung mit realem (öffentlichem) und virtuellem Raum ist Kern der Arbeit. Bei der Betrachtung nimmt die Skulptur den öffentlichen Raum ein, besetzt ihn, nimmt Einfluss.

Obwohl die Skulptur unsichtbar ist führt die Sicht durch das Handy dazu, dass man sich daran orientiert, sie umkreist, ohne sie je berühren zu können. Dies regt einen spielerischen Austausch mit der Skulptur an. Es wird sichtbar, was unsichtbar vorhanden ist: unsere Ängste und Unsicherheiten. Sie beeinflussen unsere Navigation des öffentlichen Raumes und verändern dadurch unser Erlebnis desselben.

Projektbeschreibung:

Das Projekt besteht aus zwei Nutzungsvarianten.

- A) Die Skulptur **C-rex** wird an mehreren **öffentlichen Orten**, beispielsweise in Zürich, während einer bestimmten Zeitdauer zugänglich gemacht. In gut sichtbarer Weise (würfelartiges Objekt, Plakatsäule o.ä.) werden eine Kurzanleitung und ein QR-Code angebracht, den man mit der Smartphonekamera scannt. Er führt direkt über einen Link direkt zu einer Webseite, auf der **C-rex** dann betrachtet werden kann (z.B. mit dem Service von WEB-AR möglich: <https://web-ar.space/>). Das Bild der Skulptur wird dann per Handy durch drehen und verschieben an Klebebandmarkierungen am Boden ausgerichtet und wird so für alle Personen in etwa gleich positioniert und gleich gross sein, sodass unter den Betrachtenden eine Interaktion stattfinden kann, da sie alle mit Blick auf ihre Handys die «gleiche» Skulptur betrachten, erkunden und umkreisen. Für diese Anwendung ist keine aktive Installation einer App nötig.

B) Ist der QR-Code einmal gescannt, kann die Webseite überall geöffnet werden. Als zweite Variante versinnbildlicht diese **individuelle Nutzung** einen wichtigen Aspekt der Befindlichkeit in Zeiten des Corona-Virus. Jede und jeder ist davon in persönlicher und individueller Weise betroffen. Das Virus, und mit ihm unsere Angst, überwinden Grenzen und Mauern, sind omnipräsent, mal drinnen, mal draussen, mal gross, mal klein. So begegnet uns **C-rex** im Wald, beim Mittagessen, in der S-Bahn, zuhause, auf dem stillen Örtchen...

Umsetzung:

Das Projekt kann in seiner Basisversion/Testversion sofort umgesetzt, bzw. angewendet werden (entspricht Nutzungsvariante B).

Für diese individuelle Nutzungsvariante suche ich zwecks Publikation des QR-Codes die Mitarbeit von Massenmedien (z.B. 20Minuten/Watson) und werde die üblichen Social Media-Kanäle einsetzen.

Für die Nutzungsvariante A) braucht es eine programmliche Weiterentwicklung, für die ich mit einem Spezialisten zusammenarbeiten werde. An Stelle der eingeschränkten Nutzung der bestehenden Plattform WEB-AR.Space kommt eine eigene Webseite zur Anwendung, was nicht nur eine unbeschränkte Zahl von Nutzungen, sondern auch eine raffiniertere Programmierung ermöglicht wie beispielsweise eine gezielte, auch automatische Steuerung der Positionierung der Skulptur an einem bestimmten Punkt im öffentlichen Raum.

Ausserdem suche ich für diese Nutzungsvariante die Zusammenarbeit mit KiÖR-Stellen von Schweizer Städten.

Die **Kostenschätzung** für diese Umsetzung beläuft sich auf rund 4'000 CHF (exkl. Künstlerhonorar). Die Mittelbeschaffung ist im Gange. Ein allfälliges Preisgeld aus dem Corona Call würde ich natürlich auch dafür einsetzen.

Weitere Bilder:

(siehe letzte Seite)

