

DEATH MEDICINE PAIN LOVE REBIRTH

Rebirth

2024-2025

ALL IDEAS ARISE FROM THE FUSION AND TRANSFORMATION OF IDENTITY
BUT THE FOUNDATION ON WHICH EVERYTHING RESTS UPON IS LOVE.



GO!

Phantom Touch



PHANTOM TOUCH
Video work on LED flat screen
(9:31 min)
2024

There are at least two kinds of games. One could be called finite, the other infinite. A finite game is played for the purpose of winning, an infinite game for the purpose of continuing the play.

— James P. Carse

YOU DIED. Auf dem Bildschirm erscheinen die zwei entscheidenden Worte, die den Tod der androiden Gestalt verkünden, welche vor wenigen Sekunden vor unseren Augen in Flammen aufgegangen ist. Der Kreislauf beginnt erneut und wir werden Zeug:innen einer endlosen Reinkarnation, der virtuellen Wiedergeburt von Avi, der Protagonistin in der Videoarbeit "PHANTOM TOUCH". Sie ist humanoid, transzendent, virtuell und unsterblich. Avi durchläuft als digitaler Avatar einen fortlaufenden Kreislauf, gegliedert in fünf Phasen, die sie vom Tod bis zu ihrer Auferstehung durchlebt: *death – memory – touch – love – rebirth*. Losgelöst vom realen Raumzeit-Kontinuum schweben wir gemeinsam mit Avi entlang des Ereignishorizonts eines Schwarzen Loches. Wir träumen von Schmetterlingen, von explosiven Berührungen und Liebe, bis Avis glänzender Körper schließlich dem Himmel emporsteigt und der Zyklus von Neuem beginnt.

2024 / PHANTOM TOUCH INSTALLATION

Ausstellungen: Examensausstellung AdBK München, Various Others – Too Soon To Say

FURTHER LINK: EXAMEN 2024

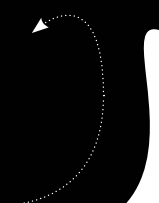


PHANTOM TOUCH

(1)



PHANTOM TOUCH
Still Images, Video (9:31 min)
2024



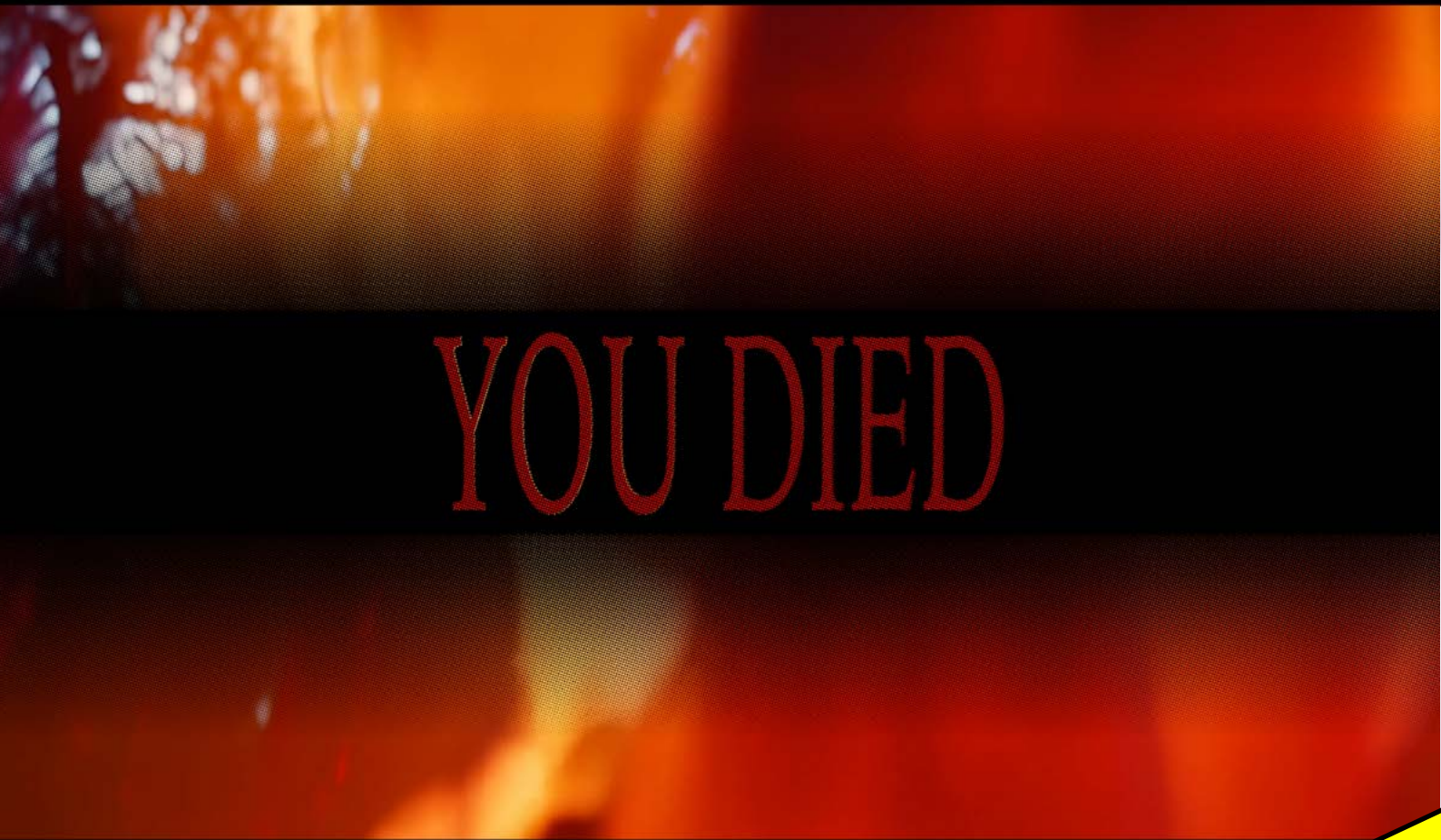
(1)



PHANTOM TOUCH



PHANTOM TOUCH
Videoinstallation (9:31 min)
Various Others – Too Soon To Say im Bayrischen Hof
2025



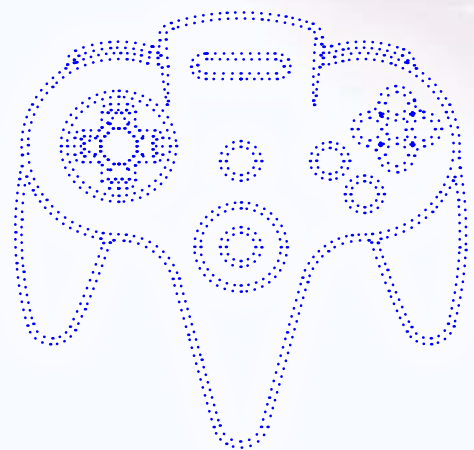
(1)

PHANTOM TOUCH

Searching ...

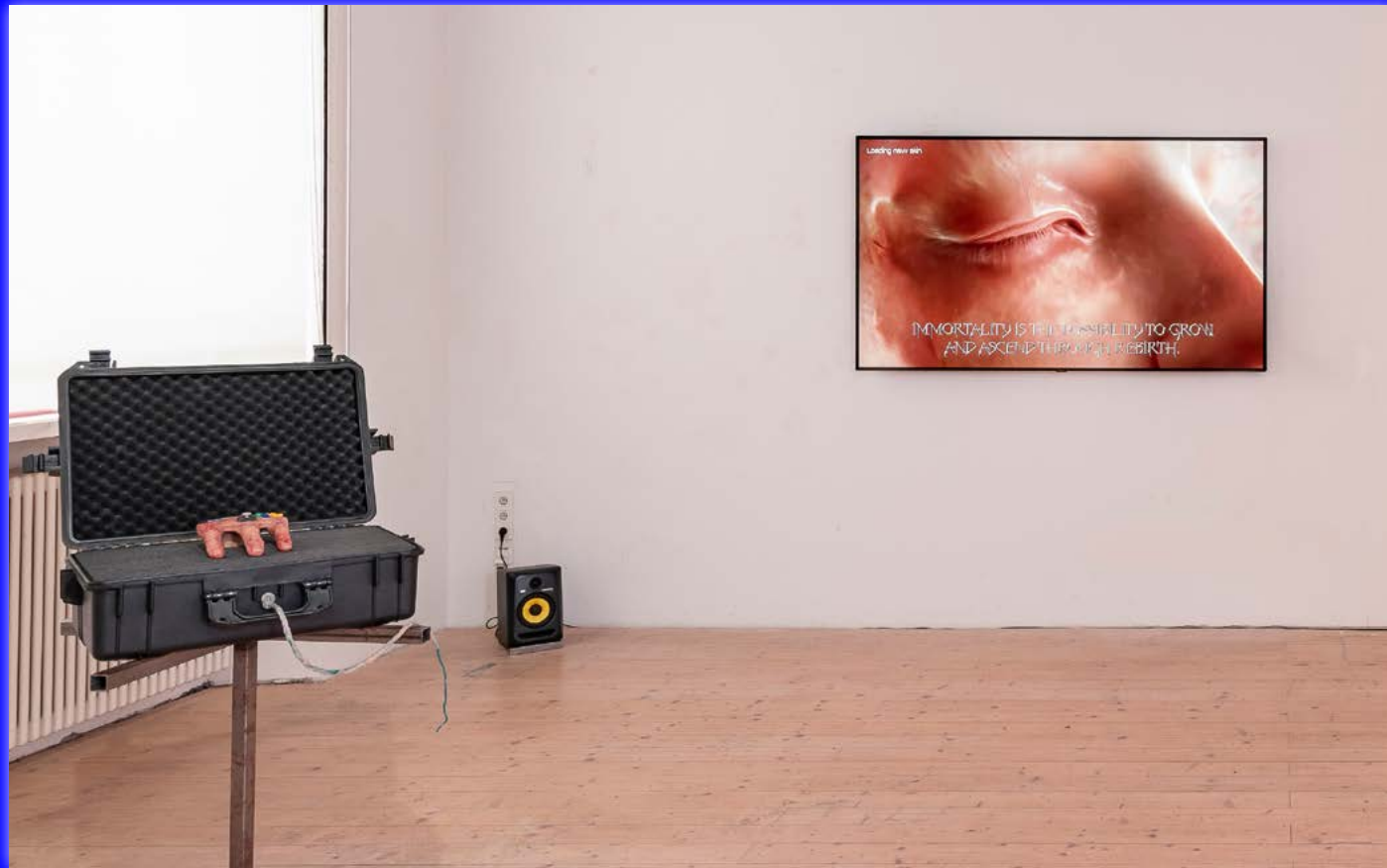
DEATH IS JUST PART OF THE SIMULATION.

(1)



Phantom Touch, it's animation

PHANTOM TOUCH
Still Image, Video (9:31 min)
2024



PHANTOM TOUCH
Installation View
Video (9:31 min)

Die Grenzen zwischen realen und virtuellen Erfahrungsräumen verschwimmen. Technologische Innovationen wie Virtual-Reality-Brillen und immersive Gaming-Technologien schaffen hybride Räume, die Wahrnehmung, Identität und Realität grundlegend verändern. Das Objekt „GAMER*“ verkörpert diesen Wandel: Es zeigt die groteske Verschmelzung von Körper und Technologie, indem es die menschliche Hand in einen fleischartigen Gaming-Controller transformiert. Diese Verbindung symbolisiert nicht nur die Möglichkeiten hybrider Erfahrungsräume, sondern auch deren Risiken und Abhängigkeiten.



GAMER*

(2)



(2)



GAMER*
silicone, steel, plastic, foam, lacquer paint
60 cm x 140 cm x 60 cm
2024

(2)

GAMER*



(1)



PHANTOM TOUCH
Still Images, Video (9:31 min)
2024



Monument memory.

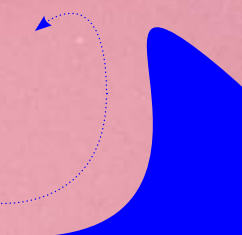


DOOMHEAD
VR Headset, 3D-Print
2024

2024 / PHANTOM TOUCH – DOOMHEAD
Ausstellung: Examensausstellung AdBK München
[HYPERLINK: EXAMEN 2024](#)

DOOMHEAD

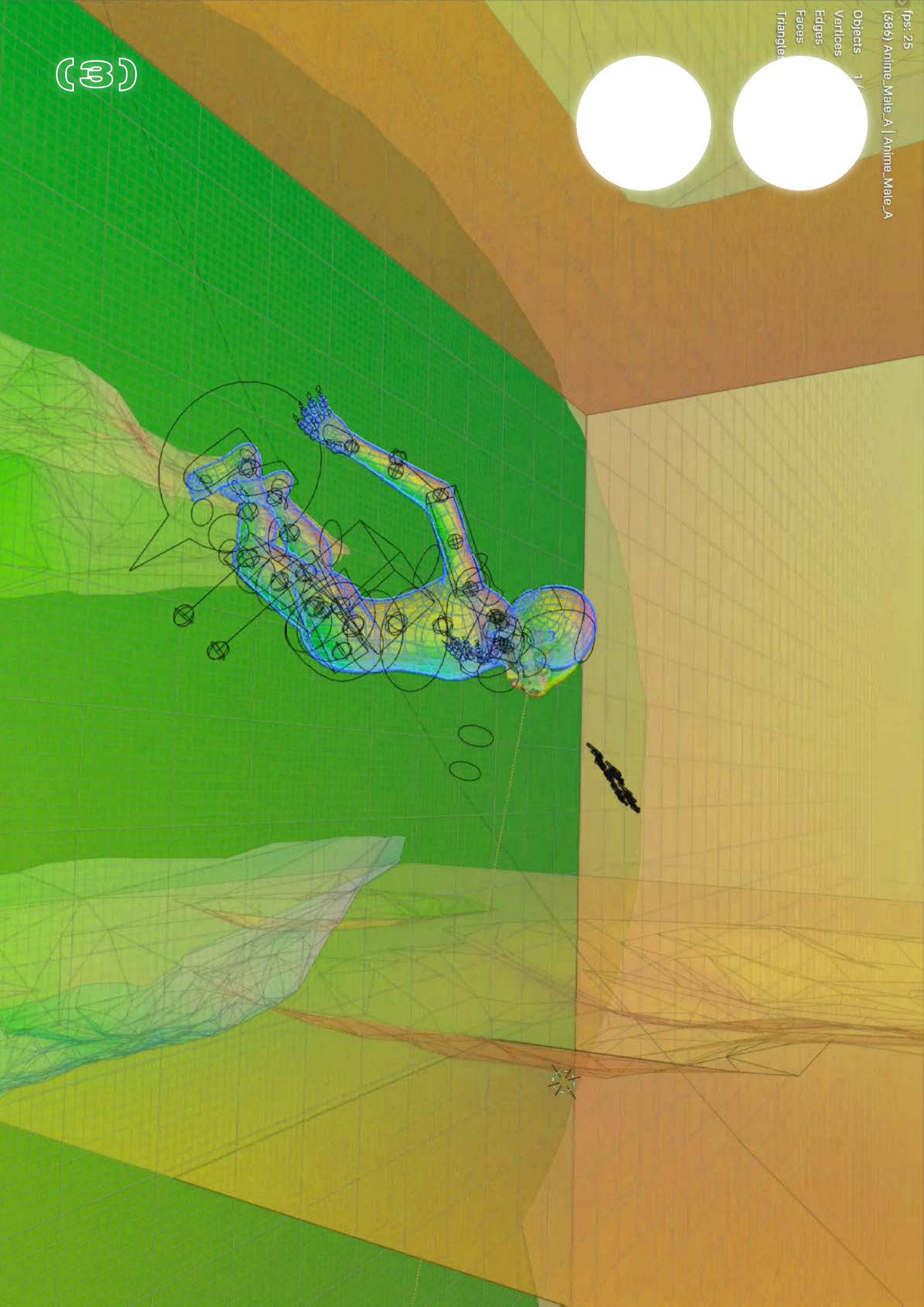
(3)



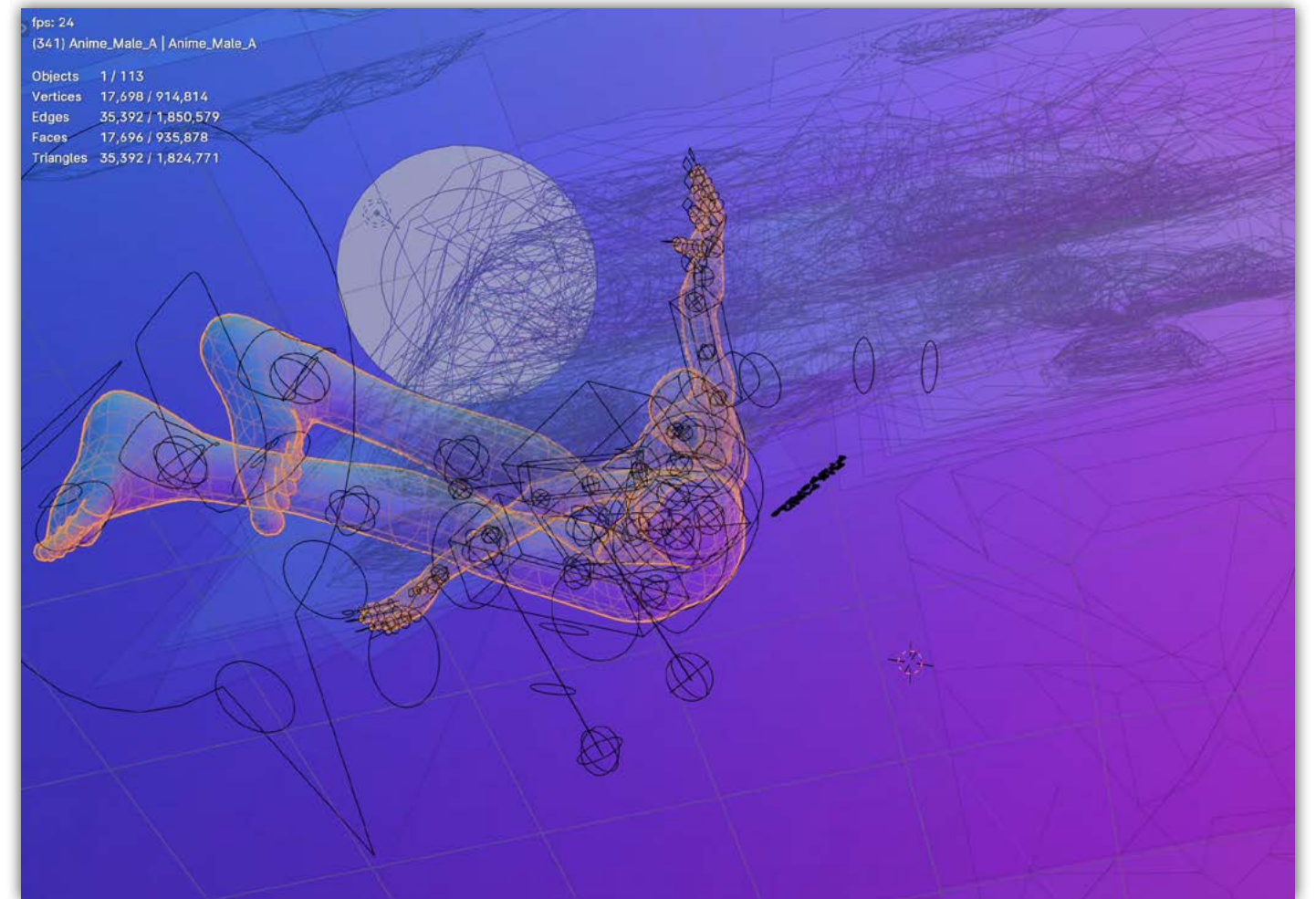


WHETHER A GIRL
DREAMED SHE WAS A BUTTERFLY

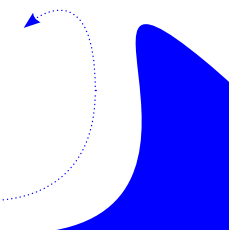
(3)

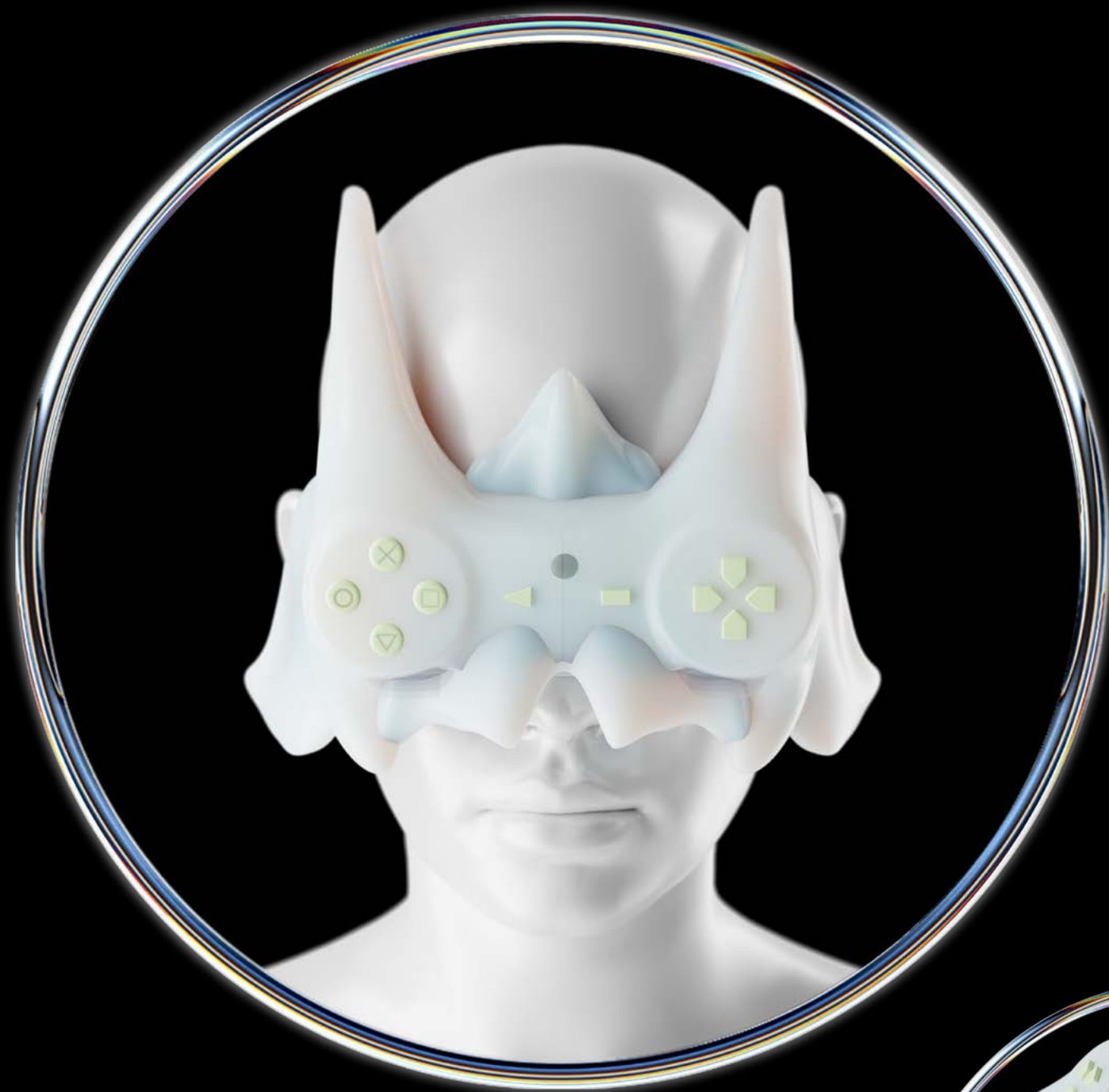


DOOMHEAD



DOOMHEAD
Still Images
Video-Headset Visual





(3)

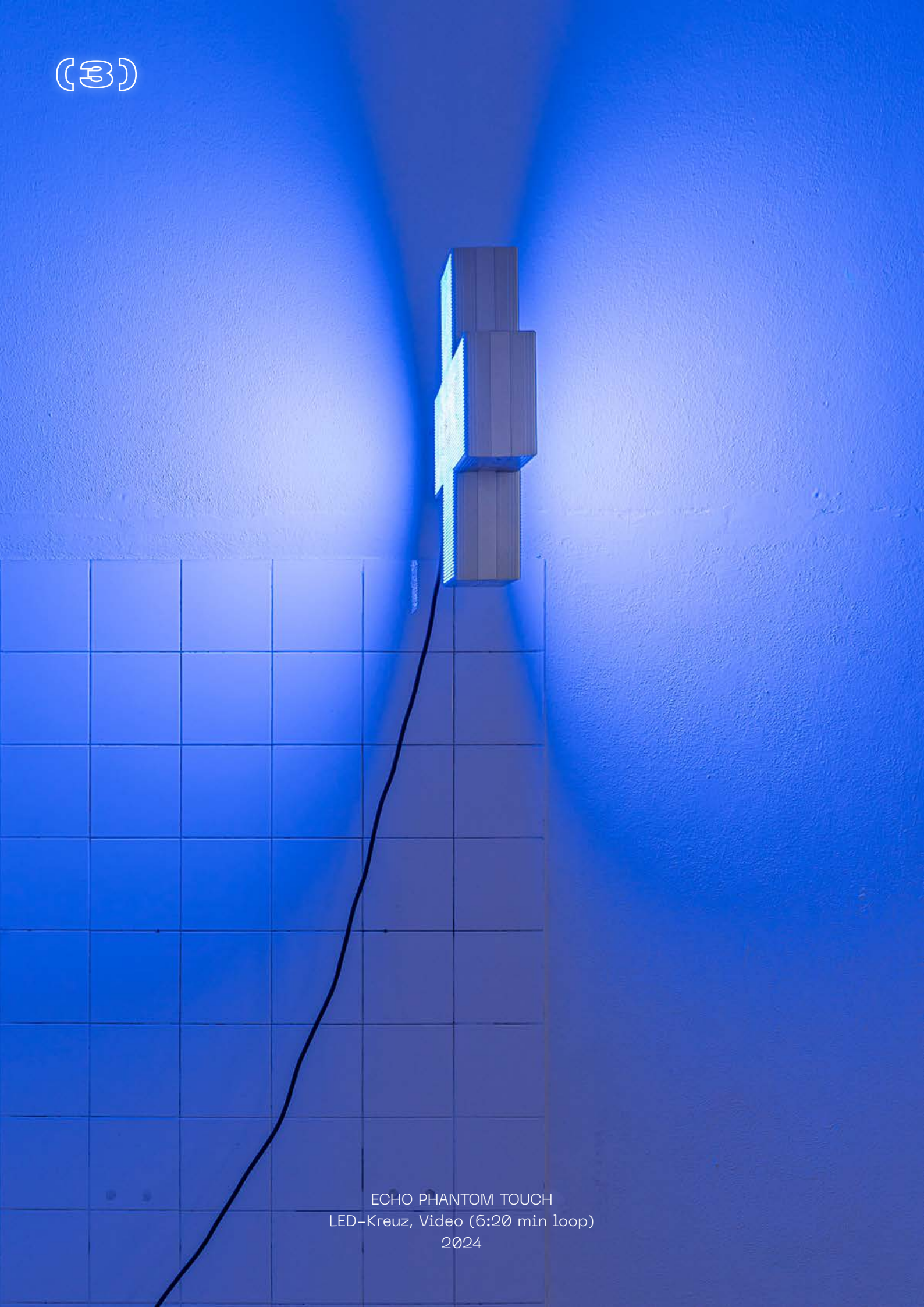


DOOMHEAD

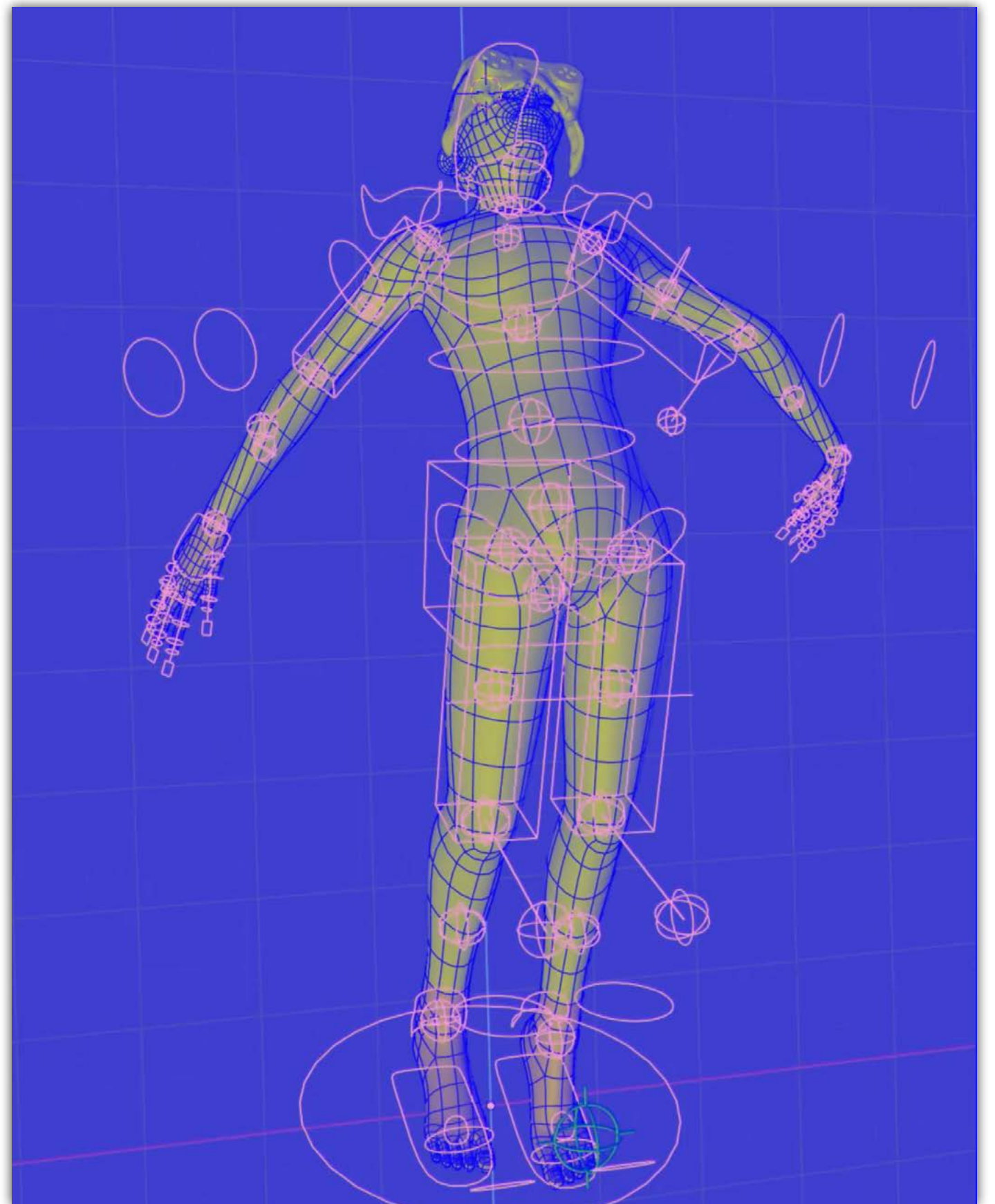


DOOMHEAD
Video-Headset, Videoloop
3D print, silicone, steel, aluminum, textile, plastic, foam
30 cm x 35 cm x 20 cm
2024

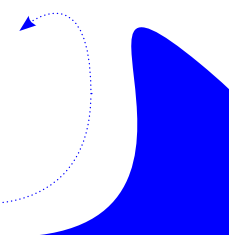
(3)



ECHO PHANTOM TOUCH
LED-Kreuz, Video (6:20 min loop)
2024



DOOMHEAD
Still Images
Video-Headset Visual





WE ARE DROWNING IN THE MATR1X

(1)



ECHO PHANTOM TOUCH
LED-Kreuz, Video (6:20 min loop)
2024

PHANTOM TOUCH



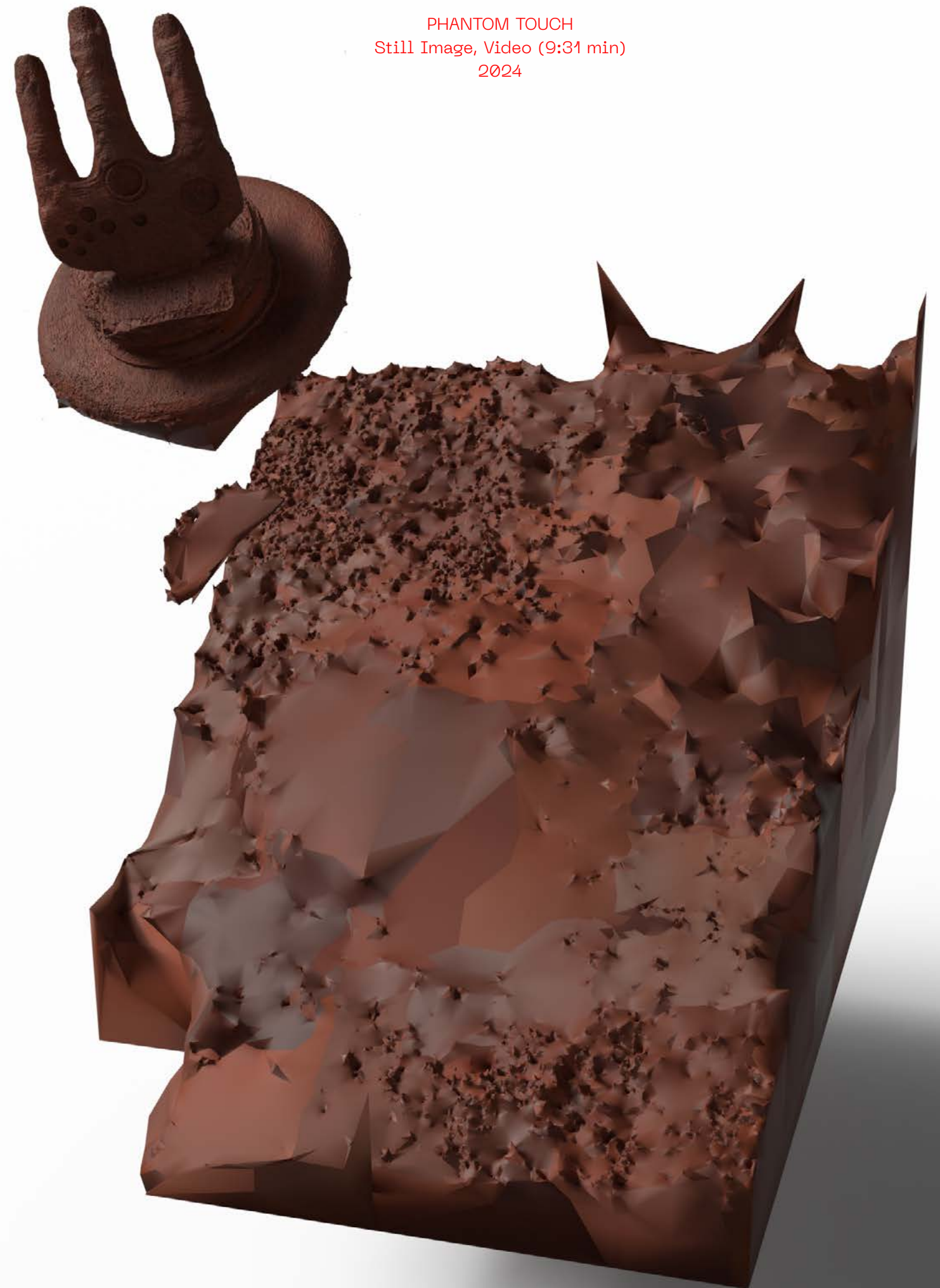
PHANTOM TOUCH
Installation View
Video (9:31 min)



noun
[ˈfæntəm ˈtɒt]

IN VIRTUAL REALITY IS AN ARTIFICIALLY INDUCED VIRTUAL REALITY EXPERIENCE WHERE A PERSON CAN FEEL INTERPERSONAL TOUCH WITHOUT ANY PHYSICAL INTERACTION OR HAPTIC DEVICES. IT IS A BRAIN TRICK WHICH ALLOWS THESE PHANTOM SENSATIONS TO SEEM REAL. WHEN WE MOVE AROUND IN A VIRTUAL ENVIRONMENT, WE FEEL TOUCHES THAT ARE NOT REAL. SCIENTISTS CALL THIS PHENOMENON PHANTOM TOUCH ILLUSION. THE USE OF VIRTUAL REALITY TECHNOLOGIES IS WIDESPREAD IN GAMING AND ENTERTAINMENT.

PHANTOM TOUCH
Still Image, Video (9:31 min)
2024



All ideas arise from the
fusion and transformation of identity
but the foundation on which
everything rests upon is
Love
...



PHANTOM TOUCH
Still Images, Video (9:31 min)
2024



PHANTOM TOUCH POSTER
2024

GRAND
GAMER

PHANTOM TOUCH

Alexander Scharf, 2024

There are at least two kinds of games. One could be called finite, the other infinite. A finite game is played for the purpose of winning, an infinite game for the purpose of continuing the play.

– James P. Carse

YOU DIED. Auf dem Bildschirm erscheinen die zwei entscheidenden Worte, die den Tod der androiden Gestalt verkünden, welche vor wenigen Sekunden vor unseren Augen in Flammen aufgegangen ist. Der Kreislauf beginnt erneut und wir werden Zeug:innen einer endlosen Reinkarnation, der virtuellen Wiedergeburt von Avi, der Protagonistin in Alexander Scharfs Videoarbeit "PHANTOM TOUCH". Sie ist humanoid, transzendent, virtuell und unsterblich. Avi durchläuft als digitaler Avatar einen fortlaufenden Kreislauf, gegliedert in fünf Phasen, die sie vom Tod bis zu ihrer Auferstehung durchlebt: *death – memory – touch – love – rebirth*. Losgelöst vom realen Raumzeit-Kontinuum schweben wir gemeinsam mit Avi entlang des Ereignishorizonts eines Schwarzen Loches. Wir träumen von Schmetterlingen, von explosiven Berührungen und Liebe, bis Avis glänzender Körper schließlich dem Himmel empor steigt und der Zyklus von Neuem beginnt.

Der Titel der Videoarbeit und gleichnamigen Installation "PHANTOM TOUCH" beschreibt ein neurologisches Phänomen der digitalen Gegenwart. Es handelt sich um eine sensorische Täuschung, um ein leichtes Kribbeln auf der Haut, ausgelöst durch eine Begegnung in einer immersiven, virtuellen Realität. Das menschliche Gehirn reagiert dabei auf visuelle oder auditive Reize, die das Gefühl einer Berührung hervorrufen – obwohl kein physischer Kontakt stattfindet. Diese phantomhafte Interaktion verdeutlicht den fließenden Übergang zwischen digitalen und realen Räumen. Der in der Postmoderne häufig formulierte Eindruck einer Abstinenz des Körpers innerhalb virtueller Welten erweist sich als unzutreffend, vielmehr eröffnet das Virtuelle neue, poetisch-affektive Möglichkeits- und Erfahrungsräume für Identität, Verkörperung und körperliche Wahrnehmung.

Das Gleichnis des Schmetterlingstraums aus der daoistischen Philosophie ergründet die transzendenten Grenzen zwischen Realität und Illusion. Es handelt sich um eine Anekdote des chinesischen Philosophen Zhuangzi (ca. 369 – ca. 290 v. Chr.), der träumte, ein Schmetterling zu sein. Beim Erwachen stellte er jedoch fest, dass er ein Mensch ist. Woher weiß Zhuangzi, dass er nicht ein Schmetterling ist, der träumt, ein Mensch zu sein? Die Gewissheit unserer Existenz gerät ins Wanken, und die Trennung zwischen Traum und Wirklichkeit scheint nicht mehr eindeutig.

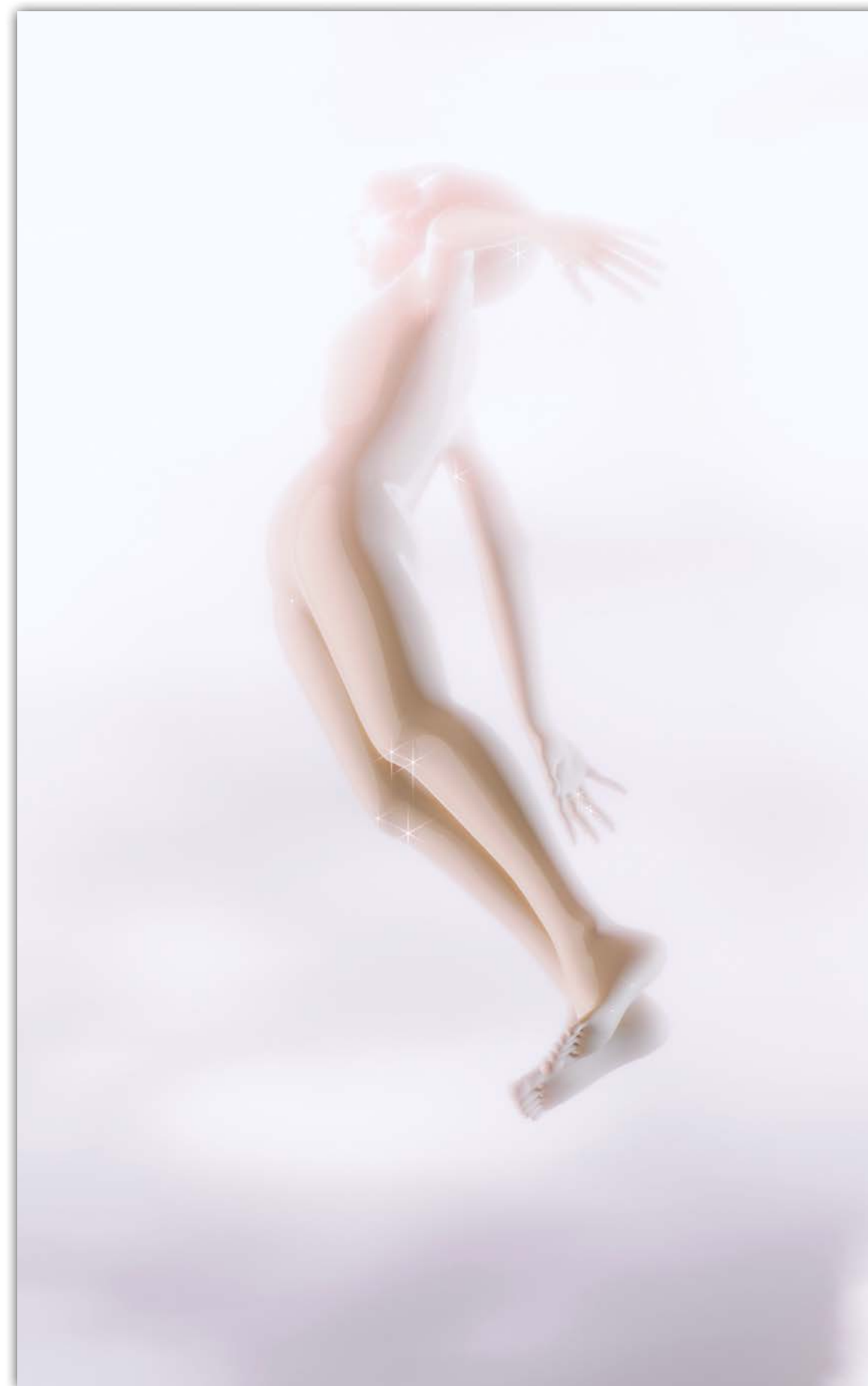
Einige Objekte aus Avis virtueller Welt materialisieren sich als Artefakte im Ausstellungsraum und verstärken das Ineinandergreifen von realer und digitaler Wirklichkeit. Die interaktive Virtual-Reality-Brille "DOOM HEAD" eröffnet uns eine weitere Perspektive und ermöglicht ein Eintauchen in die Erfahrungswelt des Avatars. Durch die Verwendung der 3D-gedruckten Maske können wir durch Avis Augen blicken, durch Wolken fliegen und im Feuer brennen. Ein humanoider Gamecontroller, ein atmosphärisch leuchtendes LED-Schild und eine spiegelnde Inschrift komplementieren die Installation und verstärken die Ästhetik der Immersion.

Avis' kathartische Wiedergeburt ist in ein visuelles und auditives Game Design eingebettet. Angelehnt an verschiedene Genres und Epochen populärer Videospiele lagern sich die Bilder ihrer Reise in Form computergenerierter Aufnahmen übereinander und kreieren einen vielschichtigen, virtuellen Resonanzraum. Der artifiziell imaginierte Körper des Avatars befindet sich in einem fortlaufenden Zyklus der Modifikation, losgelöst von physischen Gesetzen transformiert sich Avis äußeres Erscheinungsbild kontinuierlich neu. "PHANTOM TOUCH" verweist auf fluide Grenzen des Selbst, auf die Subjektivität der menschlichen Erfahrung und die Möglichkeitsräume virtueller Welten.

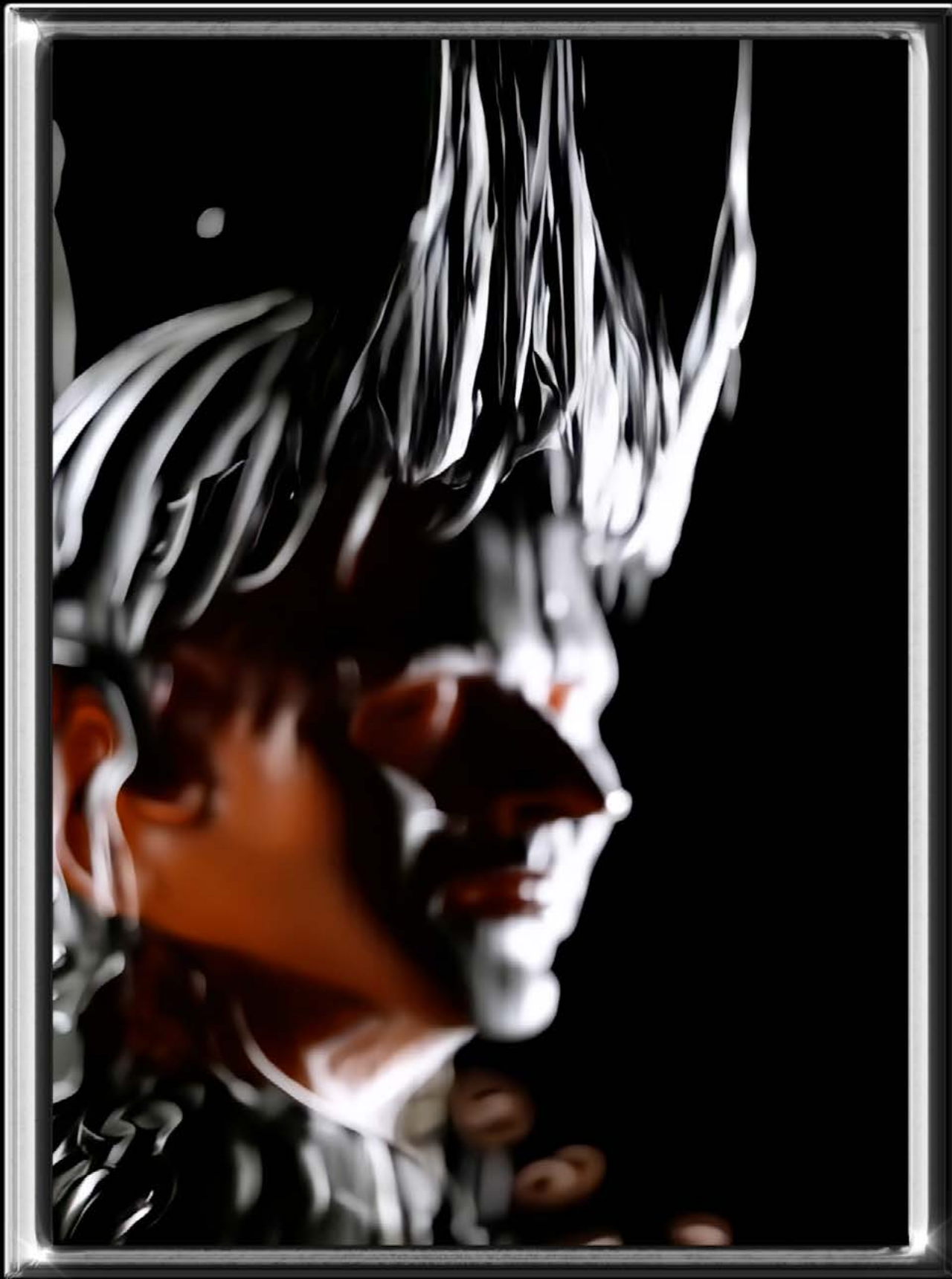
Julia Anna Wittmann



SUCH IS THE DELICATE DANCE OF THE TRANSFORMATION OF THINGS.



PHANTOM TOUCH
Still Image, Video (9:31 min)
2024

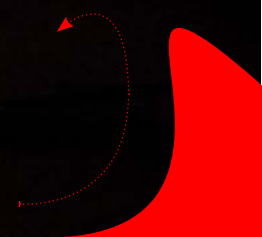


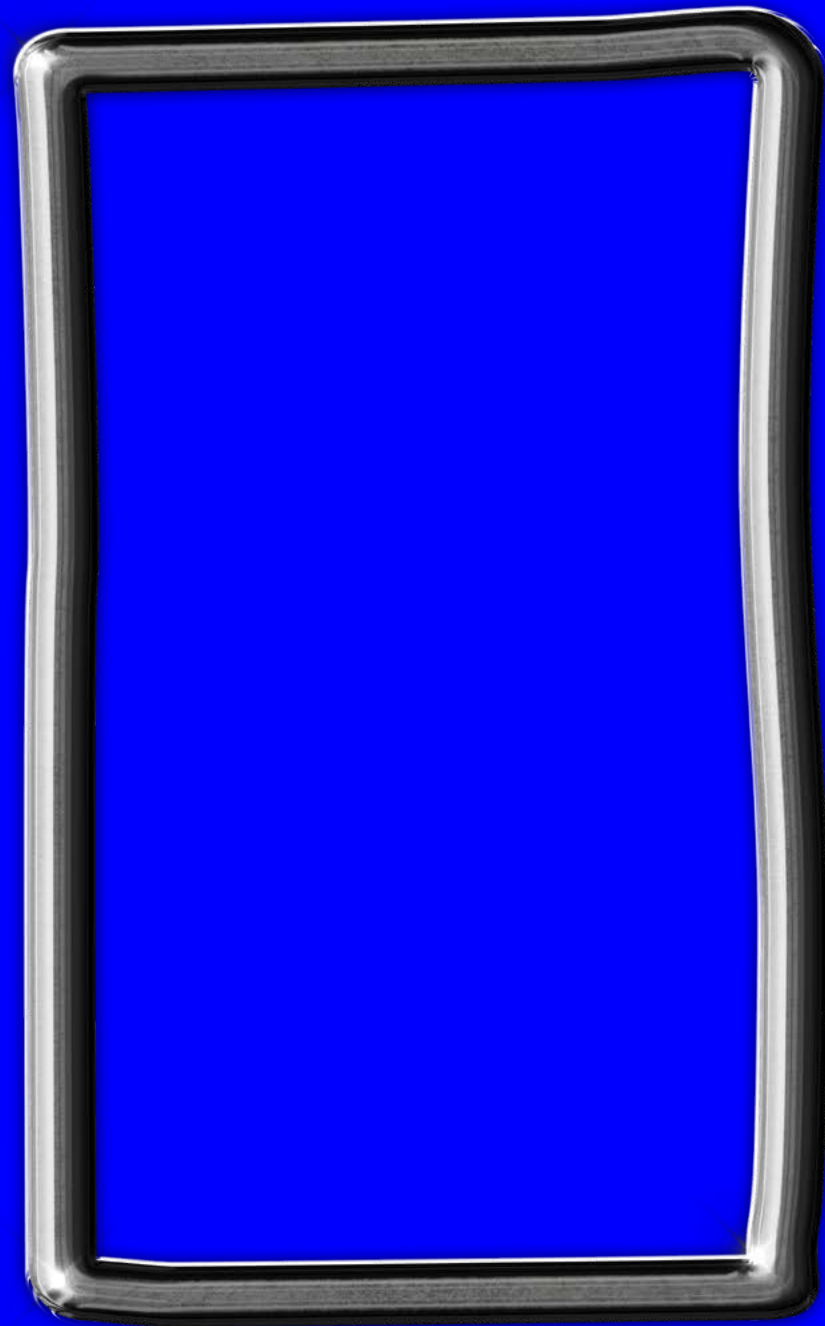
I WASN'T THERE TO HELP YOU

I WASN'T THERE TO HELP YOU



PHANTOM TOUCH
Videoinstallation (9:31 min)
Various Others – Too Soon To Say im Bayrischen Hof
2025





“So not only can you not imagine dying,
you can't really imagine existence
before you were born.”

– David Cronenberg



PT 24-25 ©