

SCHÖNE
NEUE
WELTEN

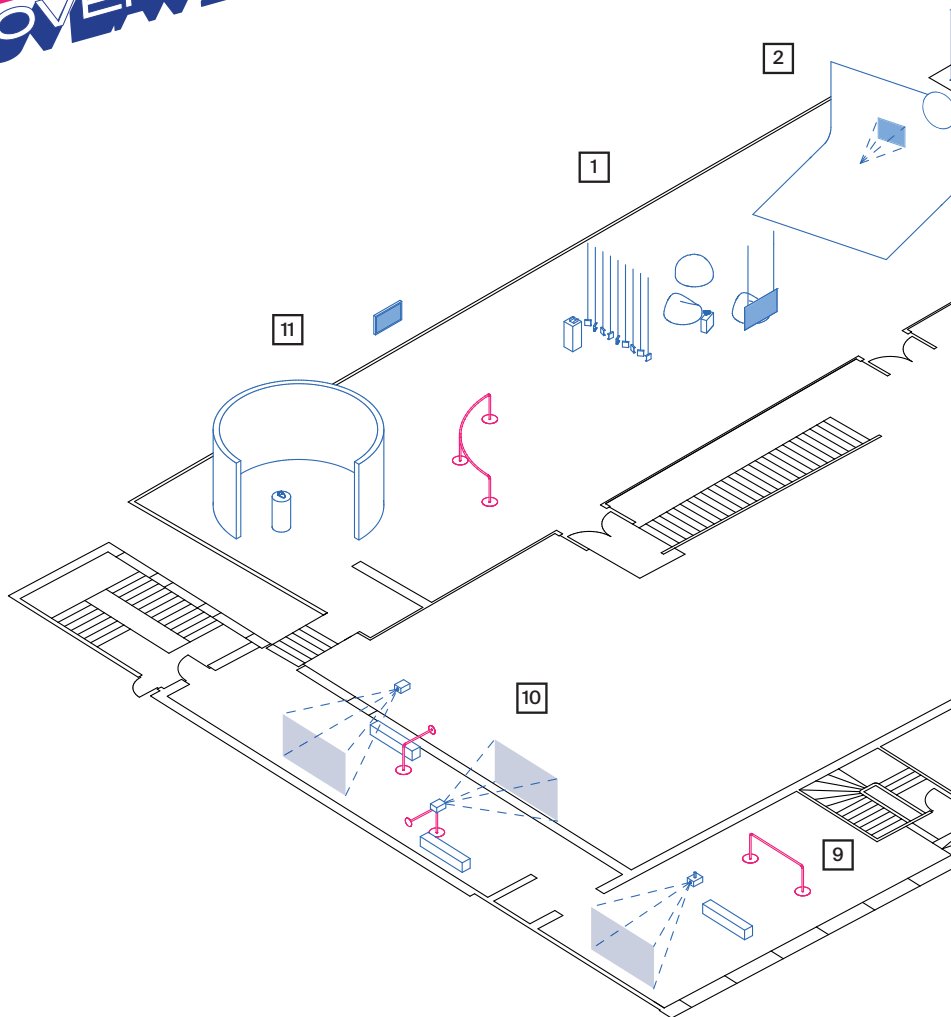
BEAUTIFUL
NEW
WORLDS

Virtuelle Realitäten
in der zeitgenössischen
Kunst

Virtual realities
in contemporary
art

Guide

UBERBLICK OVERVIEW



1. Salome Asega, Reese Donohue & Tongkwai Lulin › S.16 / p.16
ASM(V)R

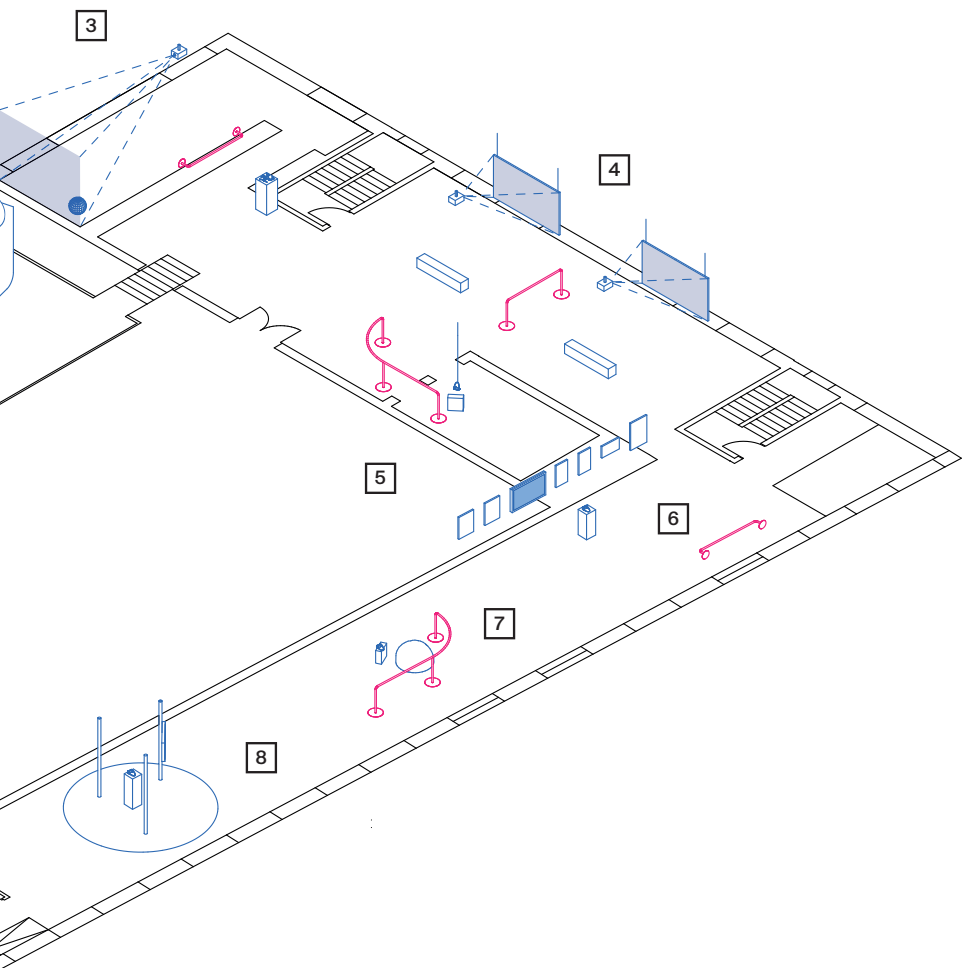
2. Florian Meisenberg › S.44 / p.44
Pre-Alpha Courtyard Games
(raindrops on my cheek)

3. Trisha Baga › S.20 / p.20
Flatlands 3D

4. Harun Farocki › S.32 / p.32
Parallelele II & IV

5. The Nest Collective › S.48 / p.48
Let This Be A Warning

6. micha cárdenas › S.28 / p.28
Becoming Dragon



7. Sidsel Meineche Hansen
Dickgirl 3D(X)

› S.40 / p.40

8. Banz & Bowinkel
Palo Alto

› S.24 / p.24

9. Forensic Architecture
Saydnaya

› S.36 / p.36

10. Harun Farocki
Serious Games I & III

› S.32 / p.32

11. Halil Altindere
Journey to Mars

› S.12 / p.12

VORWORT

von Dr. Claudia Emmert

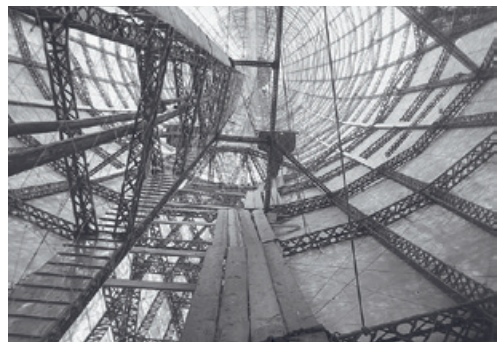
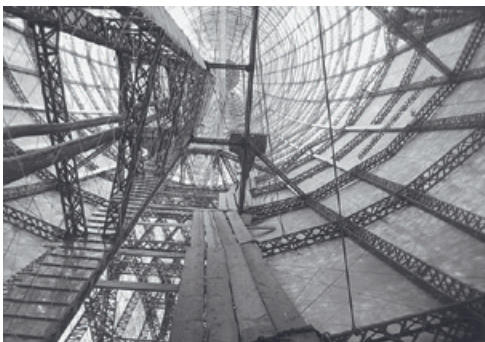
Das Zeppelin Museum ist ein Zwei-Sparten-Haus für Technik und Kunst. In einer Gesellschaft, in der technische Innovationen aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken sind, bieten sich für unser Museum zahlreiche thematische Ansätze für Ausstellungen und Diskurse zu aktuellen Fragestellungen unserer Zeit. |

Innovationen in Technik und Kunst sind die Kernthemen der konzeptionellen Ausrichtung des Zeppelin Museums. Ausgehend vom Zeppelin Luftschiff als wegweisender Technologie zu Beginn des 20. Jahrhunderts, die wesentlich in Friedrichshafen entstand, befasst sich das Museum mit allen weiteren technischen, aus dem Luftschiffbau resultierenden Entwicklungen, von leistungsfähigen Motoren und Getrieben über den Leichtmetallbau und die Aerodynamik bis hin zum Metallflugzeugbau oder der Flugwetterkunde. All diese technischen und wissenschaftlichen Bereiche wurden in Friedrichshafen wegweisend vorangetrieben.

In der Kunstgeschichte bildete Süddeutschland bereits in der Spätgotik und im Barock ein innovatives Zentrum. Wichtige Meister waren mit ihren Werkstätten hier tätig und erhielten Aufträge aus ganz Europa. Auch zahlreiche avantgardistische KünstlerInnen der Moderne, die im Dritten Reich unter Verfolgung litten, zogen sich an den Bodensee zurück. Heute kann die Geschichte der Innovationen in der Kunst nur global betrachtet werden. Weltweit setzen sich KünstlerInnen analytisch und kritisch mit den technischen Errungenschaften auseinander,

die unsere Wahrnehmung von Bildern und Räumen beeinflussen und dadurch unser Sehen und unsere Handlungsfelder verändern. Die Ausstellung *Schöne neue Welten. Virtuelle Realitäten in der zeitgenössischen Kunst* untersucht ausgehend von Stereoskop-Fotografien des frühen 20. Jahrhunderts, mit denen unter anderem schwer zugängliche Regionen der Welt vom Luftschiff Zeppelin aus dreidimensional festgehalten wurden, die Begriffe Realität und Raum aus der Perspektive von KünstlerInnen der Gegenwart.

Welche Möglichkeiten gibt es, reale und virtuelle Räume zugleich zu erleben? Wie wirkt sich diese Verschränkung der Erlebniswelten auf unsere Gesellschaft aus? Wie verändern sie unser Sozialverhalten? Welche Bereiche des Lebens sind darüber hinaus betroffen? Von der Pornindustrie bis zur Traumatherapie, von der Verbrechensbekämpfung bis zur Kriegsführung stellt diese Ausstellung Fragen an die BesucherInnen. Ein Parcours macht unterschiedliche Technologien und verschiedene Einsatzbereiche erlebbar – und regt dadurch zur (selbst-)kritischen Reflexion an. ■



Blick durch den Rumpf in Richtung Bug des Luftschiffs LZ 127 *Graf Zeppelin*, 1928
View through the airship structure of LZ 127 *Graf Zeppelin*, 1928
© Archiv Luftschiffbau Zeppelin GmbH

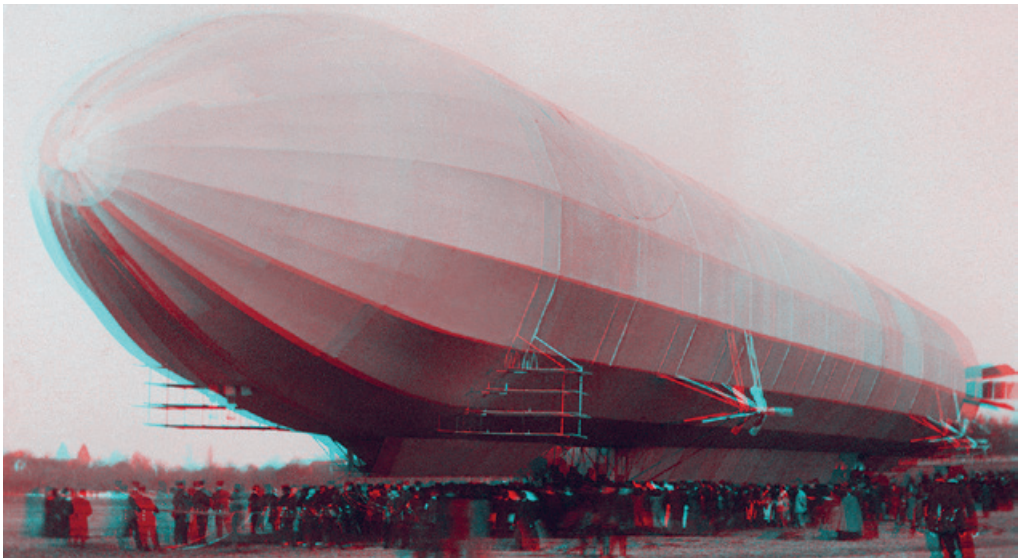
PREFACE

by Dr. Claudia Emmert

The Zeppelin Museum has a twofold commitment to art and technology. In a society for which technological innovation can no longer be thought of as separate from everyday life, numerous thematic approaches to exhibitions and discussions relevant to the concerns of our age are available to museums like ours.

Innovations in art and technology are the Zeppelin Museum's central conceptual focus. Beginning with the development of the pioneering Zeppelin airship at the start of the twentieth century – a development, for which Friedrichshafen played an essential role – the museum addresses advances in technology that stem from the Zeppelin airship. This encompasses everything from efficient motors and transmissions to the construction of light metal aerodynamics as well as metal aircrafts and aeronautical meteorology. All of these technological and scientific fields were advanced in Friedrichshafen.

From an art historical perspective, Southern Germany was already a center of innovation in the late Gothic and Baroque periods. Masters, important to these movements, worked here in their studios on commissions from all over Europe. Numerous modern avant-garde artists retreated to the region fearing persecution under



LZ 3 (ZI) am 16. März 1909 / LZ 3 (ZI) on March 16, 1909
© Archiv Luftschiffbau Zeppelin GmbH

the Third Reich. Today, the history of these artistic innovations can only be fully appreciated from a global perspective. Artists process technical advancements with an analytical and critical view that influences our perception of image and space, thereby changing the way we see and how we choose to act.

Starting with the stereoscope photographs of the early twentieth century, which captured the world's most remote locations in three-dimensional images taken from the Zeppelin airship, the exhibition *Schöne neue Welten. Virtuelle Realitäten in der zeitgenössischen Kunst - Beautiful new worlds. Virtual realities in contemporary art* investigates the concept of reality and space from the perspective of contemporary artists. What possibilities exist to experience real and virtual space at the same time? What effects does this interweaving of experiential modes have on society? How does it change our social behavior? Which aspects of life will be most affected? This exhibition encourages visitors to consider the technology's implications for everything from the porn industry to trauma therapy, from crime prevention to modern warfare. An exhibition parcours makes it possible to experience different technologies and areas of the technology's application, thereby stimulating (self-)critical reflection. ■

EINFÜHRUNG

von Ina Neddermeyer

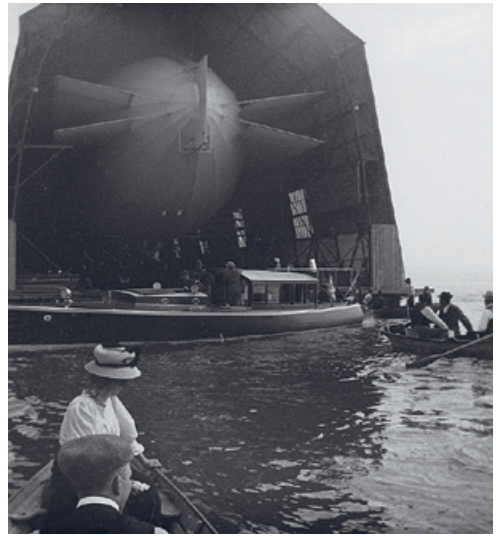
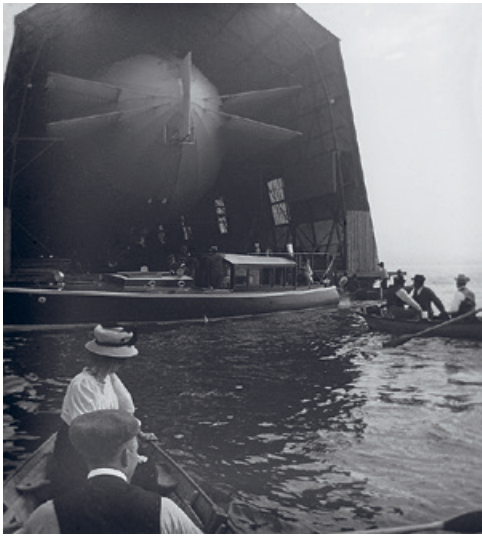
Mit der Einführung von Virtual Reality findet eine Bildrevolution statt, die unsere Wahrnehmung von Bildern und unser Verhältnis zur Wirklichkeit von Grund auf verändert. |

Virtuelle Räume lassen illusionäre Welten entstehen, durch die sich die BesucherInnen bewegen und die sie unmittelbar erleben können. Möglichst abgeschlossen von der Außenwelt tauchen sie durch interaktive Elemente sowie den Einsatz zusätzlicher Apparaturen in die Bildräume ein und werden auch körperlich involviert.

Massenkompatible Technologien wie VR-Headsets, 3D-Beamer und -Fernseher oder 3D-Cardboards finden sich verstärkt im Alltag wieder. Die unterschiedlichen Anwendungsbereiche, wie die 3D unterstützte Operationsüberwachung, Videospiele, Traumabewältigung oder die Digitalisierung verlorener Kulturgüter, machen sichtbar, wie stark virtuelle Raumbilder bereits heute in die verschiedensten Lebensbereiche hineinwirken und wie uns diese auch in der Zukunft prägen werden.

Die Ausstellung widmet sich diesem bildtechnologischen Wandel und untersucht die Verschränkung von virtuellen und realen Räumen. Ein Schwerpunkt liegt auf der gesellschaftspolitischen Dimension dieser Technologien. Im Spannungsfeld von Illusion und kritischer Distanz reflektieren die KünstlerInnen u.a. deren Anwendung in der Forensik, in der Pornoindustrie und als Bestandteil der modernen Kriegsführung. Denn die Kontrolle über den virtuellen Raum ist zugleich auch immer mit einer Kontrolle über den realen Raum verbunden. Virtualität und Realität sind damit auf das Engste ineinander verschränkt.

Das Eintauchen in illusionäre Welten ist dabei keineswegs geschichtslos. Es gründet vielmehr auf einer langen Tradition. Panoramen, Dioramen oder Stereoskopien verdeutlichen das bereits Jahrhunderte alte Interesse des Menschen an immer-



Die schwimmende Reichshalle vor der Erstfahrt des LZ 4 am 20. Juni 1908
 The floating imperial hangar before the maiden voyage of LZ 4 on June 20, 1908
 © Archiv Luftschiffbau Zeppelin GmbH

siven Medien. Ausgangspunkt der Ausstellung sind daher stereoskopische Aufnahmen, die die Geschichte des Zeppelins von 1900 bis in die 1930er Jahre begleiten.

Auf über 1.000 qm Ausstellungsfläche widmen sich international renommierte KünstlerInnen dem Verhältnis von virtuellen und realen Räumen. Die Ausstellung reflektiert die verschiedenen Spielarten von Virtualität. Gemeinsam mit dem Berliner Architekturbüro *Kooperative für Darstellungspolitik* wurde ein Ausstellungsparcours entwickelt, durch den sich die BesucherInnen bewegen und der die Verschränkung virtueller und realer Welten erfahrbar macht. Die Bandbreite reicht von Simulationen, in denen die reale Umwelt künstlich reproduziert wird, über 3D-Videos bis hin zur Virtual Reality, die mit Hilfe von VR-Headsets einen allumfassenden bildlichen Illusionsraum

erzeugt. Die ausgestellten KünstlerInnen eignen sich immersive Bildmedien an und arbeiten eng mit ProgrammiererInnen zusammen, um gemeinsam Technologien weiterzuentwickeln und so die interdisziplinäre Schnittstelle von Kunst und Technik neu zu beleben. ■

INTRODUCTION

by Ina Neddermeyer

With the introduction of virtual reality, a visual revolution is taking place that radically changes our perception of images and our relationship to reality.

Virtual spaces create illusionary worlds one can move through and experience directly. Viewers immerse themselves in the pictures as far as possible from the outside world. They thereby become physically involved through interactive elements in the images that resemble their body. Through virtual reality, the audience becomes part of an image that fills the entire field of vision.

Technologies compatible for mass consumption, such as VR glasses, 3D cardboards, 3D projectors and -TVs, are increasingly being found in everyday life. The different fields of application, such as the 3D-supported operation monitoring, video games, trauma therapy and the digitization of lost cultural objects illustrate how influential virtual spatial images already are in different areas of life and how these will shape our future.

The exhibition addresses the recent developments in image technology and explores how they create a new entanglement of virtual and real spaces. A particular emphasis is placed on the socio-political dimension of virtual technologies. In a tension between illusion and critical distance, different positions examine their application highlighted in forensics, the porn industry, and modern warfare, for control over virtual space is also always connected to the control over real space. Virtuality and reality are thus tightly interwoven with one another.



Wrack des L 33 (LZ 76) mit Steuerbord-Seitengondel
Wreck of L 33 (LZ 76) with starboard gondola
© Archiv Luftschiffbau Zeppelin GmbH

The immersion in illusionary worlds is by no means without history. It is rather founded on long traditions. Panoramas, dioramas or stereoscopies illustrate the centuries-old history of mankind's interest in immersive media. The starting point of the exhibition are stereoscopic images, which accompany the history of the Zeppelin from 1900 to the 1930s.

In an exhibition space spanning over 1000 square meters, internationally renowned artists address the relation of virtual and real spaces. The exhibition herein reflects different varieties of virtuality. Together with Berlin's architectural firm *Kooperative für Darstellungspolitik* an exhibition parcours has been developed that makes the entanglement of virtual and real spaces experienceable for the audience through bodily experience. The scope of virtuality herein encompasses simulations, in which the real world environment is being reproduced artificially, 3D videos and virtual reality spaces that create an all-encompassing pictorial illusory space.

The artists acquire immersive visual media, work closely together with programmers to further develop technologies and revitalize the interdisciplinary interface between art and technology. ■



HALIL ALTINDERE

Halil Altindere reflektiert in der raumgreifenden VR-Installation **Journey to Mars** den Umgang mit der „Flüchtlingskrise“, die sehr stark durch eine Angst vor „Überfremdung“ geprägt ist. |

Wenn kein Land die Flüchtlinge aufnehmen möchte, so der ironische Vorschlag des Künstlers, könnten diese doch einfach auf den Mars umgesiedelt werden: Das Weltall als Zufluchtsort für die Flüchtlinge.

Inspiziert wurde der Künstler durch den ehemaligen syrischen Kosmonauten Muhammed Ahmed Faris, der 1985 Teil des sowjetischen Raumfahrtprogramms wurde und 1987 zur Raumstation Mir flog. Faris ist der einzige Syrer, der jemals im Weltall war. Er lebt heute als Flüchtling in Istanbul. Altindere hinterfragt so die öffentliche Wahrnehmung, nach der es sich bei Flüchtlingen nur um unqualifizierte Menschen handele.

Die immersive Technologie der VR-Headsets, die ein Eintauchen ermöglicht, wird dazu verwendet, seine „Vision“ für die BesucherInnen möglichst real erfahrbar zu vermitteln. ■



Journey to Mars
VR-Installation

Halil Altindere's extensive VR installation **Journey to Mars** reflects the extreme fear of "foreign infiltration" in the handling of the "refugee crisis". The artist ironically proposes that the refugees to be relocated to Mars, if no country will accept them: Outer space as refuge for the refugees.

The artist was inspired by the former Syrian astronaut Muhammed Ahmed Faris, who joined the Soviet cosmonaut program in 1985 and was part of a mission to the Mir Space Station in 1987. Mr. Faris is the only Syrian who has traveled to outer space and now lives in Istanbul as a refugee. Altindere challenges the public perception of refugees as only ever unskilled people.

The capacity of the VR technology to immerse a viewer is deployed by the artist as a means artist to impart his "vision" to the visitor in a as real way as possible. ■

Halil Altindere, *Journey to Mars*, 2016

360° VR Video, 4K, Tapete / wallpaper, Maße variabel / dimensions variable, 5:10 min.

© the artist. Courtesy of the artist and Pilot Gallery, Istanbul



Ausstellungsansichten / installation views, n.b.k., Berlin

Halil Altındere

*1971 in Mardin, Türkei / Turkey.

Lebt und arbeitet in Istanbul, Türkei.

Lives and works in Istanbul, Turkey.

Ausstellungen (Auswahl) Selected Exhibitions

- | | |
|------|--|
| 2016 | n.b.k., Berlin, Deutschland / Germany (E/S) |
| | 9. Berlin Biennale for Contemporary Art, Berlin, Deutschland / Germany |
| 2015 | MoMA PS1, New York, USA (E/S) |
| 2013 | 13. Istanbul Biennale, Türkei / Turkey |
| 2007 | documenta 12, Kassel, Deutschland / Germany |



**SALOME
ASEGA**

**REESE
DONOHUE**

**TONGKWAII
LULIN**

Mit **ASM(V)R** haben Salome Asega & Reese Donohue & Tongkwai Lulin eine virtuelle Welt erschaffen, in der sich surreale Elemente überlagern: In unendlicher Wiederholung streichelt eine Hand ein Gehirn und eine Zunge leckt die Seiten eines Buchs ab. |

Im Stil einer Meditationsübung werden die BetrachterInnen aufgefordert, sich zu entspannen, um sich auf die neue Erfahrung der virtuellen Realität einzulassen. Ausgangspunkt der Arbeit ist die Beschäftigung mit dem ASMR-Phänomen, das vor allem durch auf YouTube weit verbreitete Videoclips ausgelöst werden soll und eine große Fangemeinde hat. Die „Autonomous Sensory Meridian Response“ bezeichnet sensorische Reize auf der Haut, die durch Bilder und Sounds hervorgerufen werden.

ASM(V)R ist das erste ASMR-Video, das in einer virtuellen Realität umgesetzt wird und den BetrachterInnen die neuen technologischen Möglichkeiten aufzeigt, die zugleich zu neuen sensorischen Erfahrungen führen.

Diese beziehen sich nicht nur auf die neue Seherfahrung, sondern auch auf die neuen körperlichen Erfahrungen, die die verschiedenen Sinne ansprechen. ■



ASM(V)R

VR-Installation

In **ASM(V)R**, Salome Asega & Reese Donohue & Tongkwai Lulin create a virtual world, in which surreal elements overlap: in endless repetition, a hand strokes a brain and a tongue licks the pages of a book. In the style of a meditation sitting, the visitor is prompted to relax and succumb to the new virtual reality experience.

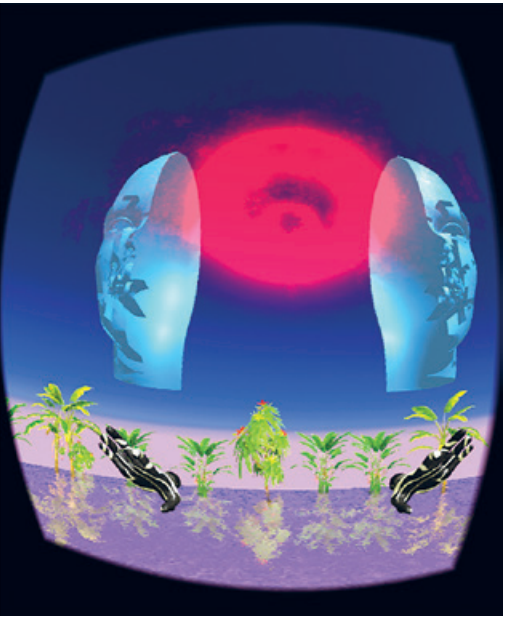
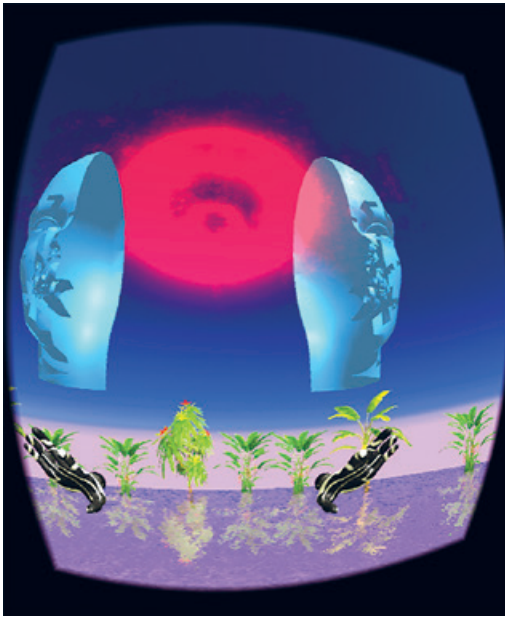
The work's point of departure is a preoccupation with the ASMR phenomenon, whose huge fan base was reached largely through Youtube video clips. "Autonomous Sensory Meridian Response" refers to sensory stimulation of the skin, induced through images and sounds.

ASM(V)R is the first ASMR video devised for a virtual reality, demonstrating to the viewer new technological capabilities and, at the same time, leading them through new sensorial experiences. This refers to not only a new visual experience, but also a new corporeal experience that engages different senses. ■

Salome Asega & Reese Donohue & Tongkwai Lulin, *ASM(V)R*, 2017

Oculus Rift VR, PC, Kopfhörer / headphones, Projektor / projector, Sitzsack / bean bag, 6:22 min.

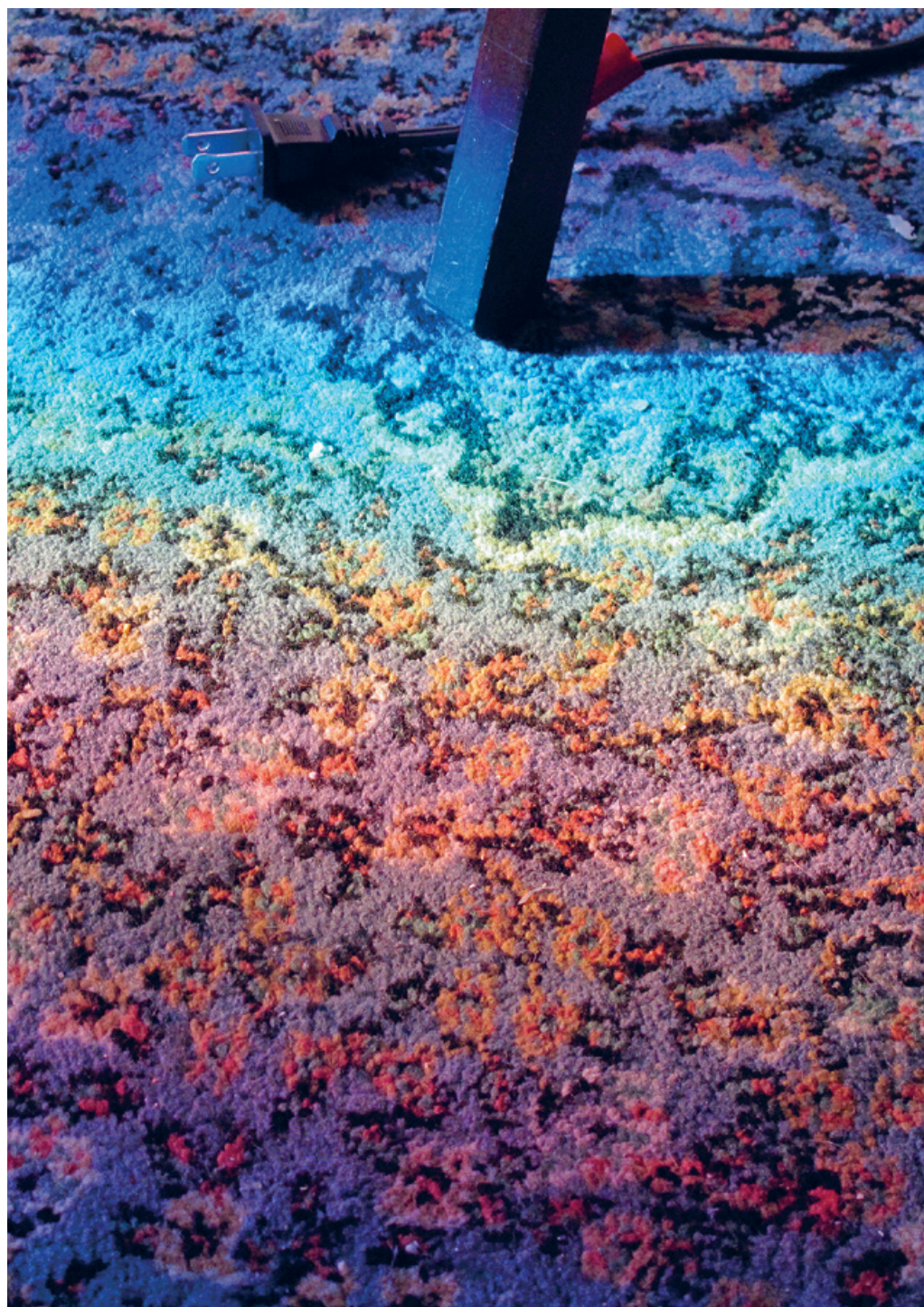
© and courtesy the artists



Salome Asega, Reese Donohue & Tongkawi Lulin

Leben und arbeiten in New York, USA.

Live and work in New York, USA.





Zentraler Bestandteil von Trisha Bagas raumgreifenden Installationen sind 3D-Videos, die sich mit den physischen Objekten im Raum überlagern. Flatlands 3D widmet sich den technischen und ästhetischen Bedingungen von Video und vor allem 3D-Video. |

Die Arbeit besteht aus verschiedenen Videosequenzen, wie z.B. Landschafts-, Innen- und Weltraumaufnahmen, die zu einer Filmcollage zusammengefügt wurden. Dabei findet ein permanentes Wechselspiel zwischen Zwei- und Dreidimensionalität statt, bei dem sich Flächen zu räumlichen Strukturen verbinden und auflösen. Verstärkt wird die Filmcollage durch digitale Gegenstände, die auf dem Video platziert wurden und als statische Objekte einen Gegensatz zu den Bewegungsbildern schaffen.

Auch der Ausstellungsraum wird Teil der Installation. So befindet sich eine Diskokugel, deren Lichtreflektionen den ganzen Raum einbeziehen, am Rand der 3D-Projektion und verbindet den virtuellen Bildraum mit dem physischen Raum. Wiederkehrendes Element sind Körperteile, wie Arme und Beine, die in das Video

eingreifen und so eine zusätzliche räumliche Ebene einziehen. Haben 3D-Filme sonst das Ziel, immersiv zu sein, d.h. ein Eintauchen in die Bilder zu ermöglichen, sind es bei Baga vor allem die Brüche, die sie interessieren, wenn z.B. die Aufforderung eingeblendet wird, den Beamerfilter zu reinigen. ■



Flatlands 3D
3D-Video

The central components of Trisha Baga's extensive installations are 3D videos that overlies physical objects in space. **Flatlands 3D** deals with the technical and aesthetic conditions of video and, above all, three dimensional video. It consists of different video sequences assembled with collages made from footage of interiors, landscapes and outer space. The sequences display a perpetual interplay between two and three dimensionality, in which surfaces and spatial structures combine and then vanish again. The film collages are enhanced with digital objects situated in the video, as static objects, they serve as a point of contrast to the moving images.

The exhibition space is also incorporated into the installation. The reflected light of a mirror ball at the edge of the 3D projection encompasses the entire room and links the virtual, visual space with the physical room.

The recurring elements are body parts, such as arms and legs that intervene in the video thereby bringing in another level of spatiality. 3D films usually attempt to be all-encompassing (i.e. immersive). For Baga, the breaks in this immersion are of the most interest: when, for instance, the notification to clean the projector's filter appears in the projected image. ■

Trisha Baga, *FLATLANDS 3D*, 2010

3D-Video / 3D video, Discokugel / mirror ball, 16:43 min.

© the artist. Courtesy of the artist and Société Berlin



Trisha Baga

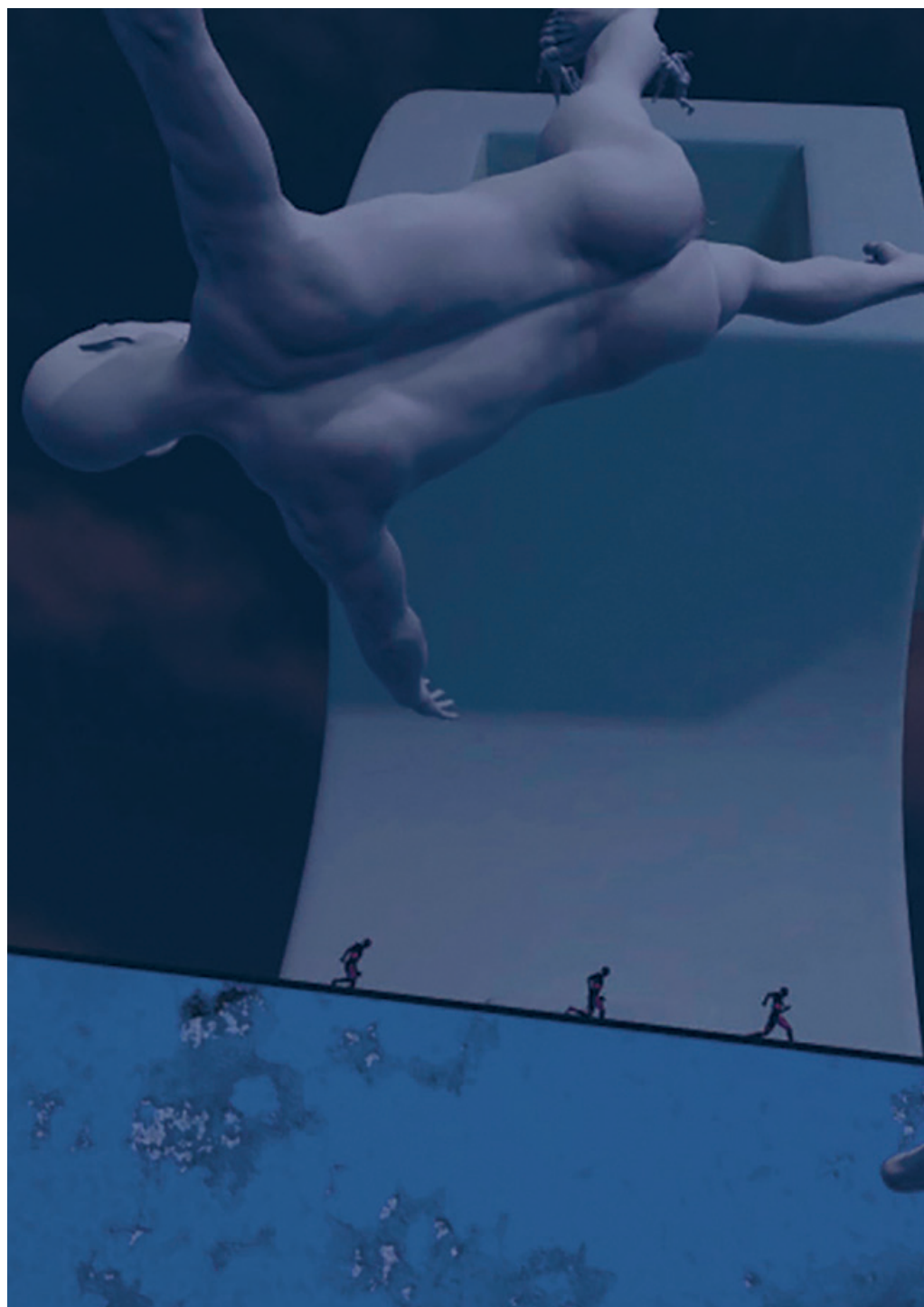
*1985 in Venice, USA

Lebt und arbeitet in New York, USA.

Lives and works in New York, USA.

Ausstellungen (Auswahl) Selected Exhibitions

- | | |
|------|---|
| 2017 | Carpenter Center for the Visual Arts, Harvard, Cambridge, USA (E/S)
Museum Kurhaus Kleve, Kleve, Deutschland / Germany |
| 2016 | Centre d'Art Contemporain Genève, Genf / Geneva, Schweiz / Switzerland
Folkwang Museum, Essen, Deutschland / Germany |
| 2012 | Whitney Museum, New York, USA (E/S)
Hamburger Bahnhof – Museum für Gegenwart, Berlin, Deutschland / Germany (E/S) |

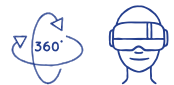




Das Künstlerduo Friedemann Banz und Giulia Bowinkel setzt sich in seinen Arbeiten mit der Verbindung von realen und virtuellen Räumen auseinander. |

In den VR-Installationen reisen die BesucherInnen in digitale Welten, die trotz ihrem Bezug zur Realität immer mit surrealen Elementen angereichert sind und in denen die physikalischen Gesetze zum Teil außer Kraft gesetzt werden. Eingebettet werden die VR-Headsets in umfangreiche Installationen mit skulpturalen Elementen und Fotoprints. Dabei wird die virtuelle Welt auch für Außenstehende auf einem Monitor sichtbar gemacht. Banz & Bowinkel thematisieren so den Sehprozess als zentrales Element von VR-Arbeiten, der sich um Fragen von Partizipation dreht (wer kann welches Video sehen und wer wird ausgeschlossen?).

Innerhalb der VR-Installationen gibt es keine lineare Zeitlinie, d.h. einen bestimmten Anfangs- bzw. Endpunkt, sondern die BesucherInnen werden zu AkteurInnen, die in der virtuellen Welt handeln. So verschwimmen die Grenzen von realen und simulierten Räumen. ■



Palo Alto
VR-Installation

The artist duo Friedemann Banz and Giulia Bowinkel deal with the connection between real and virtual spaces in their work. The visitor of their VR installation travels through digital worlds, which, despite their connection to reality, are always reinforced with surreal elements. The laws of physics no longer seem to apply.

The VR headsets are incorporated into extensive installations with sculptural elements and photographic prints. At the same time, these virtual worlds are also made visible to those not immersed in them through a monitor.

Banz & Bowinkel thus thematize the visualization process as a central element of VR work, hinging on questions of participation (who can see what video and who is excluded?).

There is no linear timeline within the VR installation (e.g. a definite beginning and end point). Rather, the visitors become agents that operate in the virtual world. The border between real and simulated spaces is, thereby, blurred. ■

Banz & Bowinkel, *Palo Alto*, 2017

eloxiertes und pulverbeschichtetes Aluminiumrohr / anodized and powder coated aluminium tubes,
LCD-Monitor 55 Zoll / 55" LCD monitor, HTC Vive VR, VR-Computer / VR PC, bedruckter Teppich /
custom printed carpet, 450 x 320 x 450 cm (variabel / variable)

© and courtesy of the artists



Banz & Bowinkel

*1980 in Mainz / *1983 in Düsseldorf, Deutschland / Germany

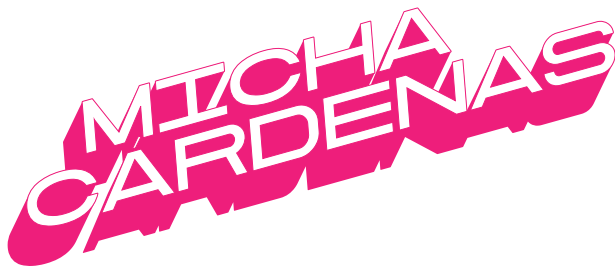
Leben und arbeiten in Düsseldorf, Deutschland.

Live and work in Düsseldorf, Germany.

Ausstellungen (Auswahl) Selected Exhibitions

- | | |
|------|---|
| 2017 | HeK, Haus der elektronischen Künste, Basel, Schweiz / Switzerland |
| 2016 | NRW-Forum, Düsseldorf, Deutschland / Germany |
| | Kunsthall Charlottenborg, Kopenhagen / Copenhagen, Dänemark / Denmark |
| 2015 | Kunsthalle Düsseldorf, Deutschland / Germany |
| | Athens Digital Arts Festival, Athen / Athens, Griechenland / Greece |





Becoming Dragon ist eine Mixed-Reality-Performance, die die Künstlerin 2008 durchführte. Für 365 Stunden lebte sie mit Hilfe einer VR-Brille in *Second Life*, einer virtuellen Online-Infrastruktur, in der Menschen durch digital erschaffene Avatare miteinander spielen und kommunizieren. |

Hintergrund der Performance ist die Auflage für Geschlechtsangleichungen, bei der Transgender-Personen ein Jahr in der neuen Lebensrealität gelebt haben müssen, bevor eine Operation in den USA gesetzlich möglich ist.

Diese sehr frühe Verwendung von VR-Technik zeigt auf, welche künstlerischen Möglichkeiten sich eröffnen. So setzt sich cárdenas nicht nur kritisch mit dem an zahlreiche Auflagen geknüpften Prozess der Geschlechtsangleichung auseinander, sondern beschäftigt sich vor allem mit dem Status quo virtueller Welten, die sich zunehmend mit der Realität überlagern. Ist das Real-Life-Erlebnis durch ein *Second-Life*-Erlebnis ersetzbar?

cárdenas stellt die Frage, ob es im Zeitalter von Online-Infrastrukturportalen und digitalen sozialen Netzwerken überhaupt Sinn macht, sich nur auf eine Identität zu beschränken, oder ob nicht vielmehr Multiidentitäten notwendig wären. ■



Becoming Dragon
Video-Installation

Becoming Dragon is a mixed-reality performance that the artist carried out in 2008. Using a VR headset, she lived in *Second Life* – a virtual online infrastructure, in which people interact and communicate with one another through digital avatars – for 365 hours.

The performance was made in response to the mandate that a transgender person must have lived in their preferred gender role for a full year before they legally qualify for gender reassignment. This very early deployment of VR technology demonstrates the artistic possibilities the development opens up.

cárdenas not only critically deals with the process of gender reassignment, she also focusses on the status quo of virtual worlds, which is increasingly overlaying reality. Can the experience of real life be substituted through experiences in *Second Life*? cárdenas asks whether it makes sense to limit one's self to a single identity in an age of online infrastructure portals and digital social networks or whether multiple identities might be necessary. ■

micha cárdenas, *Becoming Dragon*, 2008
VR Brille / VR set, Fotografien / photographs, Video / video, 03:00 min.
© and courtesy of the artist



Ausstellungsansicht / installation view © Elle Mehrmand

micha cárdenas

*1977 in Miami, USA

Lebt und arbeitet in Bothell, Washington, USA.

Lives and works in Bothell, Washington, USA.

Ausstellungen (Auswahl) Selected Exhibitions

- | | |
|------|--|
| 2016 | nGbK, Berlin, Deutschland / Germany |
| | Henry Art Gallery, University of Washington, USA |
| 2015 | Museum of Modern Art, New York, USA |
| 2014 | ZKM, Karlsruhe, Deutschland / Germany |
| | The Art Gallery of Ontario, Toronto, Kanada / Canada |





Harun Farocki zählt zu den wichtigsten und international einflussreichsten Filmemachern aus Deutschland. In seinen Arbeiten hat er sich bereits sehr früh mit der Verschränkung von virtuellen und realen Welten beschäftigt. |

Von ihm werden in der Ausstellung insgesamt vier Werke gezeigt. Die Serie [Parallele](#) setzt sich mit computergenerierten Bildern und vor allem mit den Grenzen von Videospielen auseinander. Diese beziehen sich sowohl auf die räumlichen Grenzen, die programmierten Endpunkte, die SpielerInnen begegnen, sobald sie sich über einen bestimmten Handlungsraum hinausbewegen.

Dabei handelt es sich aber auch um Grenzen hinsichtlich sozialer Interaktionen oder Normen, d.h. welches Verhalten ruft Reaktionen hervor und wie erfolgen Sanktionierungen durch andere MitspielerInnen, Autoritäten oder SpielleiterInnen.

Zwei Videoinstallationen der Serie [Serious Games](#) reflektieren die Rolle von Virtual Reality als Bestandteil der gegenwärtigen Kriegsführung. Hier widmet sich Farocki sowohl dem Einsatz von VR-Brillen in der Traumatherapie von Kriegsveteranen als auch der Verwendung von Computerspielen, bei denen die SoldatInnen in fiktiven Kriegsszenarien auf ihren späteren Einsatz vorbereitet werden. ■



Serious Games I & III
Parallel II & IV
Video-Installation

Harun Farocki is to be counted among the most important and internationally influential German film makers. From very early on in his career, he dealt with the interlacing of virtual and real worlds. Four of his works will be on display in their entirety for the exhibition.

The series **Parallel** examines computer generated images and, in particular, the borders of video games. They refer to both the spatial boundaries and the programmed endpoints that the player reaches as soon as they move beyond a certain field of play.

They are, however, also limits on social norms and interaction (i.e. which behaviors cause a reaction and how other players, authorities and leaders in the game impose sanctions).

Two video installations from the series **Serious Games** reflect on the role of virtual reality as a component of modern warfare. Here, Farocki is concerned with the implementation of VR headsets in trauma therapy for war veterans as well as the use of computer games that prepare soldiers for their future deployment through fictive war scenarios. ■

Harun Farocki, *Ernste Spiele I & III / Serious Games I & III*, 2010
Zweikanal-Video-Installation / two channel video installation, 08:26 min.
© Harun Farocki 2010

Harun Farocki, *Parallele II & IV / Parallel II & IV*, 2014
Einkanal-Video-Installation / one channel video installation, 08:36 min.
© Harun Farocki 2014



Harun Farocki

* 1944 in Nový Jicin, Tschechien / Czech Republic

† 2014 in Berlin, Deutschland / Germany

Ausstellungen (Auswahl) Selected Exhibitions

2017 Haus der Kunst, München / Munich, Deutschland / Germany (E/S)

Moderna Museet, Stockholm, Schweden / Sweden

2016 Whitechapel Gallery, London, England

2014 Museum Ludwig, Köln / Cologne, Deutschland / Germany (E/S)

Hamburger Bahnhof – Museum für Gegenwart, Berlin, Deutschland / Germany (E/S)



FORENSIC ARCHITECTURE

Seit 2011 wurden in syrischen Gefängnissen tausende Menschen inhaftiert, gefoltert und getötet. |

Im April 2016 ist Forensic Architecture gemeinsam mit VertreterInnen von Amnesty International nach Istanbul gereist, um fünf Überlebende des Saydnaya-Gefängnisses, das sich in der Nähe von Damaskus befindet, zu treffen.

Da es von Saydnaya keine Bilder gibt, war Forensic Architecture auf die Erinnerungen der Überlebenden angewiesen, die versuchten, die Gefängnisse, Zellen, Korridore und Türen möglichst genau zu beschreiben, damit diese mithilfe von architektonischen 3D-Modellen rekonstruiert werden können.

Neben den visuellen Erinnerungen arbeitete Forensic Architecture vor allem mit den akustischen Erinnerungen der Inhaftierten. Durch die Dunkelheit und ein Sprechverbot entwickelten die ehemaligen Gefangenen ein sehr präzises akustisches Gedächtnis, das in Bilder übersetzt wird.

Die Simulationen sind damit als ein komplexer Prozess des Sichtbarmachens zu verstehen: Mithilfe der virtuellen Bilder wird die Erinnerung verstärkt, die Gefangenen erinnern sich an mehr Details, je weiter das architektonische Modell entwickelt wird. Die ehemaligen Inhaftierten sind so zugleich Ohren- und auch AugenzeugInnen. Sichtbar gemacht wird ein Prozess, in dem sich die künstlich-technischen Simulationen der 3D-Modelle mit den sehr persönlichen Erlebnissen der Inhaftierten überlagern und auf diese Weise virtuelle, reale und akustische Welten miteinander verschränken. ■



Saydnaya

Video-Installation

Since 2011, thousands of people have been imprisoned, tortured, and killed in Syrian detention centers. In April 2016, Forensic Architecture travelled to Istanbul with representatives of Amnesty International to meet five survivors of the Saydnaya prisons located near Damascus.

Given that there were no images of Saydnaya, Forensic Architecture relied on its survivors' memories as they tried to describe the prison, cells, corridors and doorways in the most precise detail possible in order to recreate it in an architectural 3D model. In addition to the prisoners' visual memories, Forensic Architecture primarily worked with their acoustic memories. Because of darkness and restrictions on speech, they developed very precise acoustic memories, which were translated into images.

The simulations are therefore to be understood as a complex process of visualization: memories enhanced with virtual images. The detail of the former prisoners' memory improves with the development of each subsequent architectural model. They are at once sonic and visual witnesses. A process is thereby revealed, in which the artistic-technical simulations of a 3D model overlap with very personal experiences of the prisoners and in this way, interweave virtual, real and acoustic worlds. ■

Forensic Architecture, *Saydnaya*, 2016

Video / video, 35:21 min.

© Forensic Architecture and Amnesty International, 2016



Forensic Architecture

gegründet 2011 / founded in 2011.

Am Goldsmiths College der Universität London angesiedelt.

Based at Goldsmiths, University of London, England.

Ausstellungen (Auswahl) Selected Exhibitions

- | | |
|------|---|
| 2017 | MACBA, Barcelona, Spanien / Spain (E/S) |
| | Museo Universitario Arte Contemporáneo, Mexico-Stadt / Mexico City, Mexiko / Mexico (E/S) |
| | documenta 14, Kassel, Deutschland / Germany |
| 2016 | La Biennale di Venezia, Venedig / Venice, Italien / Italy |
| 2014 | HKW - Haus der Kulturen der Welt, Berlin, Deutschland / Germany |





Die Pornoindustrie ist einer der größten Innovationsmotoren für VR-Technologien mit einem jährlich stark wachsenden Absatzmarkt. |

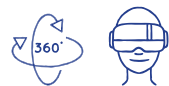
Sidsel Meineche Hansen hat mit [Dickgirl 3D \(X\)](#) einen queeren VR-Porno produziert, der Material aus der 3D-Pornographie verwendet.

Zu sehen ist der Avatar Eva 3.0. Eine digital erschaffene Person, die die Künstlerin von einer Firma käuflich erworben hat, die 3D-Modelle menschlicher Körper für Computerspiele oder die Unterhaltungsindustrie entwickelt.

Dieser Transgender-Avatar, ausgestattet mit Brüsten und einem überdimensional großen Dildo, hat Sex mit einer digital animierten Skulptur der Künstlerin. Der Porno kann über ein VR-Headset geschaut werden und vermittelt so den

Eindruck einer intimen und zugleich brutalen Situation, in der die Grenzen zwischen dem Avatar und dem Betrachter verschwinden.

Meineche Hansen untersucht mit [Dickgirl 3D \(X\)](#) kritisch den Einfluss der Pornoindustrie auf Virtual Reality und das Konzept posthumaner Sexualität. ■



Dickgirl 3D (X)
VR-Installation

With strong yearly growth in sales, the porn industry is one of the biggest engines of innovation for VR technologies. **DICKGIRL 3D (X)** is a queer pornographic VR production, that Sidsel Meineche Hansen has directed from existing elements used in the production of 3D pornography.

The Avatar Eva 3.0 – a readymade 3D stock model that the artist purchased from an online company that sells virtual human bodies for computer games and the entertainment industry – is the main protagonist.

This non-binary avatar, equipped with breasts and an oversized dildo, has sex with a digitally animated sculpture created by the artist. This pornographic scene is displayed on a VR headset and gives the viewer access to a both brutal and intimate situation, in which the border between avatar and viewer disappears.

In **DICKGIRL 3D (X)**, Meineche Hansen critically investigates pornographic industry's influence on Virtual Reality and the concept of post-human sexuality. ■

Sidsel Meineche Hansen, *DICKGIRL 3D(X)*, 2016

CGI Animation / CGI animation, HD-Video mit Ton / HD video with sound, 3:00 min.

© and courtesy the artist



Sidsel Meinche Hansen

*1981 in Ry, Dänemark / Denmark

Lebt und arbeitet in London, England.

Lives and works in London, England.

Ausstellungen (Auswahl) Selected Exhibitions

- | | |
|------|--|
| 2017 | 57. Biennale di Venezia, Venedig / Venice, Italien / Italy |
| 2016 | Trondheim Kunstmuseum, Trondheim, Norwegen / Norway (E/S)
Whitechapel Gallery, London, England |
| 2015 | Serpentine Gallery, London, England
Witte de With Center for Contemporary Art, Rotterdam, Niederlande / The Netherlands |



FLORIAN MEISENBERG

Florian Meisenberg widmet sich in seinen Werken der Überlagerung von digitalen und analogen Bildräumen, die sich aus Computer- und VR-Simulation sowie Bildern und Skulpturen zusammensetzen. |

Dabei finden permanent Übersetzungs- und Verschränkungsprozesse statt: Formen aus den digitalen Sphären werden als materielle Verkörperungen im Ausstellungsraum verwendet und umgekehrt.

Für das Zeppelin Museum ist die neue raumgreifende Installation **Pre-Alpha Courtyard Games (raindrops on my cheek)** entstanden. Zentrales Element ist ein überdimensionaler Teppich, der wie in einem Fotostudio als Hintergrund installiert ist und als Bildraum mit skulpturalen Elementen fungiert. Darauf wird eine Live-VR-Simulation projiziert, die die BesucherInnen aktiv mitgestalten können. Mithilfe der Leap-Motion-Technologie ist es möglich, sich in der virtuellen Welt ohne Handschuhe und Controller zu bewegen.

Die Bewegungen der Hände werden getrackt, ins Digitale übersetzt und ermöglichen so das intuitive Verformen, Bearbeiten und Erschaffen von virtuellen dreidimensionalen Objekten. Meisenberg macht so die Verschränkung von virtuellen und physischen Welten erfahrbar und bezieht die BesucherInnen als aktive MitgestalterInnen in die Installation mit ein. Die Objekte werden im Anschluss auf die 3D-Online-Plattform *Sketchfab* hochgeladen und veröffentlicht. ■



Pre-Alpha Courtyard Games
(raindrops on my cheek)
VR-Installation

Florian Meisenberg deals with overlapping digital and analogue visual spaces in his work, that combines computer- and VR-simulations with paintings and sculptures. This is carried out through a constant process of translation and interlacing: animated forms from digital spheres are used as material embodiments and vice versa.

The extensive installation **Pre-Alpha Courtyard Games (raindrops on my cheek)** was created on site for the Zeppelin Museum. The central element of the installation is an oversized rug, installed like the type of backdrop one might find at a photo studio, it operates though as a sculptural frame. A live VR simulation is projected onto it, which visitors can actively engage.

Using leap-motion technology, one can move through the virtual world without gloves or controllers. Hand movements are detected and translated into the digital, allowing for intuitive deforming, handling and creating virtual 3D objects.

Meisenberg makes it possible to experience the entanglement of virtual and physical worlds and integrates the visitor into the installation as an active co-designer. All digitally created objects are being uploaded to and made public on 3D online platform *Sketchfab* after their completion in the virtual world. ■

Florian Meisenberg, *Pre-Alpha Courtyard Games (raindrops on my cheek)*, 2017
custom VR Software (Unity) / custom made VR software, build with Unity, VIVE VR Station,
Leap Motion Controller, Teppich / custom made carpet, Gerüst / scaffold, Plexiglas, Projektoren /
projectors, Ton / clay, 415 x 400 x 900 cm
© the artist



S. 44 / p. 44

Of Defective Gods & Lucid Dreams (The Museum is Closed for Renovation), 2017

Ausstellungsansicht / installation view, ICA, Philadelphia

S. 47 / p. 47

Out of Office, 2016

Ausstellungsansicht / installation view, Schirn Kunsthalle, Frankfurt

Florian Meisenberg

*1980 in Berlin, Deutschland / Germany

Lebt und arbeitet in New York, USA.

Lives and works in New York, USA.

Ausstellungen (Auswahl) Selected Exhibitions

2017 ICA Institute of Contemporary Art, Philadelphia, USA

Henie Onstad Kunstsenter, Høvikodden, Norwegen / Norway

2016 Schirn Kunsthalle, Frankfurt am Main, Deutschland / Germany

2015 Bundeskunsthalle Bonn, Bonn, Deutschland / Germany

Kunstpalaïs Erlangen, Erlangen, Deutschland / Germany





Mit **Let This Be A Warning** (2017) hat das kenianische Künstlerkollektiv einen Science-Fiction-Film als VR-Arbeit geschaffen. Die Handlung dreht sich um eine Gruppe AfrikanerInnen, die die Erde verlassen haben, um auf einem fernen Planeten eine Kolonie zu gründen. |

Durch das Aufsetzen der VR-Brille tauchen die BesucherInnen sehr unmittelbar in die Installation ein. Sie werden direkt angesprochen und bekommen die Frage gestellt, ob sie in möglichen schwarzen Welten willkommen wären. Auf provokante und sehr eindringliche Weise wirft das Künstlerkollektiv so zum einen Fragen von Rassismus und Segregation auf. Zum anderen wird durch die Verwendung der VR-Technologie, die auch dazu dient, neue (virtuelle) Welten zu erschließen, die Eroberung und Kolonisierung fremder Räume thematisiert.

Auf das Genre von Science-Fiction wird so nicht nur auf einer inhaltlichen Ebene verwiesen, sondern auch durch den Einsatz neuartiger Technologien, die es den BetrachterInnen noch stärker ermöglicht, in eine zukünftige Welt einzutauchen. ■



Let This Be A Warning
VR-Installation

In **Let This Be A Warning** (2017), the Kenyan art collective created a science fiction film as a virtual reality piece. The storyline follows a group of African people who have left earth to colonize a distant planet.

Using VR headsets, visitors are instantly immersed in the installation. They are addressed directly and asked whether they would be welcome in a black world. The artist collective thus provocatively and powerfully raises questions of race and segregation. The use of VR technology also serves to develop new (virtual) worlds that thematize conquest and colonization of foreign lands.

Science fiction is not simply referred to on the level of content but also in the implementation of cutting-edge technologies that have an even greater capacity to immerse the viewer in a future world. ■



The Nest Collective

Gegründet / founded 2012 in Nairobi, Kenia.

Angesiedelt / based in Nairobi, Kenia.

Ausstellungen (Auswahl) Selected Exhibitions

- | | |
|------|---|
| 2017 | High Museum of Art, Atlanta, USA |
| 2016 | Kunsthall Rotterdam, Niederlande / The Netherlands |
| | Guggenheim Bilbao, Bilbao, Spanien / Spain |
| | Kunsthall Charlottenborg, Kopenhagen / Copenhagen, Dänemark / Denmark |
| 2015 | Vitra Design Museum, Weil am Rhein, Deutschland / Germany |

Ausstellung Exhibition

Diese Publikation erscheint anlässlich der Ausstellung *Schöne neue Welten. Virtuelle Realitäten in der zeitgenössischen Kunst*. This publication is released on the occasion of the exhibition *Beautiful new worlds. Virtual realities in contemporary art*.

Zeppelin Museum, Friedrichshafen
11.11.2017 - 8.4.2018

Kuratorin / Curator
Ina Neddermeyer

Kuratorische Assistenz / Curatorial assistance
Dominik Busch

Guide

Herausgeberinnen / Editors
Claudia Emmert und / and Ina Neddermeyer
Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH

Texte / Texts
Intro Claudia Emmert
Einführungstext und Werktexte /
Introduction and descriptions Ina Neddermeyer

Redaktion und Lektorat / Editing
Matthias Naumann

Übersetzung / Translation
goodandcheaptranslators

Gestaltung / Graphic Design
i_d buero, Stuttgart



ZEPPELIN MUSEUM
FRIEDRICHSHAFEN

Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH
Seestraße 22
88045 Friedrichshafen
info@zeppelin-museum.de
www.zeppelin-museum.de
ISBN: 978-3-9818086-2-9

Florian Meisenberg,
Of Defective Gods & Lucid Dreams
(*The Museum is Closed for Renovation*), 2017
Ausstellungsansicht / installation view
Myths of the Marble, ICA,
Philadelphia

