

Sa, 09.09.2017–So, 28.01.2018

The Art of Immersion

ZKM_Lichthof 1+2

Pressekonferenz zur Ausstellung: Do, 07.09.2017, 11.00 Uhr

Eröffnung der Ausstellung: Fr, 08.09.2017, 19.00 Uhr

Ein wesentlicher Aspekt der neuen Medien in ihren unterschiedlichen Erscheinungsformen ist ihr immersiver Charakter. Dies kündigte sich bereits in der Geschichte der Panoramamalerei, des Cinerama und der Installationskunst an und erreicht inzwischen mit den immersiven digitalen Visualisierungssystemen der *virtuellen Realität* und der *Augmented Reality* ein neues Niveau transformierender Erfahrungen von Wirklichkeit. Diese Entwicklung wurde von vielen renommierten MedienkünstlerInnen aus aller Welt vorangetrieben. Die Ausstellung *The Art of Immersion* bietet einen Überblick über einige der wichtigsten Beispiele für die „Kunst der immersiven Erfahrungen“. Sie umfasst eine heterogene Auswahl bedeutender Arbeiten, die von Jean Michel Bruyère, Neil Brown, Dennis Del Favero, Kurt Hentschläger, Sarah Kenderdine, Ulf Langheinrich, Matthew McGinity und Jeffrey Shaw für die Panoramaprojektion entwickelt wurden und Meilensteine in der konzeptionellen und ästhetischen Entwicklung zeitgenössischer immersiver Kunst darstellen. In ihren Arbeiten erforschen die KünstlerInnen Themen, die zwischen Abstraktion und Narration sowie Archiv und Gesellschaft liegen und setzen bei Ihrer Realisierung auf eine intensive Beteiligung des Publikums und auf eine starke Propriozeption. Zahlreiche Neuerungen auf dem Gebiet immersiver Erfahrungswelten wurden am ZKM | Karlsruhe von Jeffrey Shaw, MitarbeiterInnen des ZKM | Institut für Bildmedien sowie GastkünstlerInnen, die hier tätig waren, wesentlich vorangetrieben. Eine Übersicht über die Laufzeiten der einzelnen Arbeiten finden Sie auf der ZKM-Website.

Gezeigte Werke im Überblick

The Infinite Line, 2014

Sarah Kenderdine, Jeffrey Shaw, Edwin Thumboo

Interaktive Installation für eine panoramische Projektionsumgebung

The Infinite Line entwirft eine neue Form der Aufführung und Rezeption von Lyrik. Die interaktive Installation, die sich auf die literarische Bewegung *OuLiPo – Werkstatt für potenzielle Literatur*, zu der Autoren wie Georges Perec oder Oskar Pastior zählen, bezieht, ermöglicht es den BesuchernInnen, das dichterische Werk des singapurischen Dichters Edwin Thumboos neu zusammenzustellen. Eine vielstimmige Rezitation von 27 seiner wegweisenden Gedichte schafft durch eine De- und Rekonstruktion des

Presseinformation

August 2017

The Art of Immersion

Ausstellung

Laufzeit der Ausstellung

Sa, 09.09.2017–So, 28.01.2018

Pressekonferenz

Do, 07.09.2017, 11.00 Uhr

Ausstellungseröffnung

Fr, 08.09.2017, 19.00 Uhr

Ort

ZKM_Lichthof 1+2

Pressekontakt

Regina Hock

Referentin Presse- und

Öffentlichkeitsarbeit

Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de

www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und

Medien Karlsruhe

Lorenzstraße 19

76135 Karlsruhe

Unterstützt von



EPIDEMIC

Stifter des ZKM



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

Partner des ZKM



ursprünglichen Werkes neue Interpretationsmöglichkeiten. In einer immersiven panoramischen 360°-Projektionsumgebung können die BesucherInnen mit 27 Videoprojektionen, in denen Thumboo seine Gedichte rezitiert, interagieren. Durch die Anwendungssoftware können die BesucherInnen Schlüsseltexte noch einmal „live“ vortragen lassen und einzelne Verszeilen zu einer neuen Matrix zusammensetzen: Aus den 27 Gedichten entstehen freie Assemblagen aus Sequenzen von Thumboo's Werk, die neue visuelle Eindrücke und unendlich viele Deutungen der Gedichte sowie auch der Person schaffen.

Produktion: SCM/ACIM City University of Hong Kong

T_Visionarium IV, 2008-2017

Neil Brown, Dennis Del Favero, Jeffrey Shaw, Peter Weibel

Interaktive Installation für eine panoramische Projektionsumgebung

T_Visionarium IV ist eine 3D-Computergrafikinstallation, in deren immersivem vollpanoramischem 3D-Visualisierungsraum NutzerInnen mit einer Datenbank interagieren können, die rund 22.000 Videodateien aus australischen Fernsehsendungen umfasst. Ausgerüstet mit 3D-Brillen interagieren die NutzerInnen mit den Daten über ein mobiles Interface, mit dem Bilder in relationalen Clustern neu angeordnet und zusammengefügt werden können. Aus dem Projekt *T_Visionarium* haben sich sowohl für die internationale Theoriebildung im Bereich interaktiver Narration wichtige Erkenntnisse ergeben als auch für die konkrete Anwendung in multimodalen Mediensystemen. Die nun vierte Version des Projekts ermöglicht es den NutzerInnen in *T_Visionarium IV* bis zu acht Mikronarrationen zusammenzustellen und zu speichern, wobei man beliebig viele Videodateien aus den insgesamt 22.000 auswählen kann. Die nachfolgenden NutzerInnen können dann wiederum diese Narrationen modifizieren.

Produktion: UNSW iCinema Centre und ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, gefördert im Rahmen des Discovery Grant Schemes des Australian Research Councils

Nebula II, 2017

Dennis Del Favero mit Peter Weibel und Elvira Titan

Interaktive Installation generiert mit Algorithmen Künstlicher Intelligenz (KI)

Nebula II ist eine experimentelle filmische Adaption der 1835 erschienen Erzählung *Lenz* von Georg Büchner. Während traditionelle Interpretationen die Erzählung als Schilderung der letzten Tage des Schriftstellers Jakob Lenz sehen, in denen er während einer Alpenwanderung zunehmend dem Wahnsinn verfällt, deutet *Nebula II* die Erzählung als Traumarbeit und erkundet die konflikträchtige und doch nie auflösbare Beziehung von Mensch und Natur. *Nebula II* begleitet eine Protagonistin interaktiv auf ihrer

Presseinformation

August 2017

The Art of Immersion

Ausstellung

Laufzeit der Ausstellung

Sa, 09.09.2017-So, 28.01.2018

Pressekonferenz

Do, 07.09.2017, 11.00 Uhr

Ausstellungseröffnung

Fr, 08.09.2017, 19.00 Uhr

Ort

ZKM_Lichthof 1+2

Pressekontakt

Regina Hock

Referentin Presse- und

Öffentlichkeitsarbeit

Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de

www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und

Medien Karlsruhe

Lorenzstraße 19

76135 Karlsruhe

Unterstützt von



EPIDEMIC

Stifter des ZKM



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

Partner des ZKM



Reise durch eine Reihe miteinander verbundener Traumwelten, die durch ein System zur Partikelvisualisierung mit integrierter Künstlicher Intelligenz (KI) generiert werden. Die Spannweite reicht dabei von Welten, die sich aus den mikroskopisch kleinen Zellen des Körpers der Protagonistin zusammensetzen, bis hin zu solchen Welten, die aus den makroskopischen Partikeln der Atmosphäre bestehen, in der die Protagonistin 30.000 Kilometer hoch über der Erde schwebt.

Produktion: UNSW iCinema Centre und ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, gefördert im Rahmen des Discovery Grant Schemes des Australian Research Councils

mARCHIVE, 2014

Tim Hart, Sarah Kenderdine, Jeffrey Shaw

Interaktive Installation für eine panoramische Projektionsumgebung

mARCHIVE ist eine interaktive und immersive 360°-Installation in 3D, mit der NutzerInnen in die heterogenen Datenbestände von 19 Museen der Stadt Melbourne eintauchen und diese zu neuen narrativen Formaten zusammenstellen können. In der internationalen Forschung zählen die Bereiche Datenbankarchitekturen, Visualisierung und Interaktion zu den zentralen Herausforderungen digitaler Entwicklung und Innovation. *mArchive* ist eine weltweit einmalige Plattform, mit deren originären Interaktionsmöglichkeiten sich der Umgang mit Daten auf beispiellose Weise flexibel gestalten lässt. Das Projekt eröffnet so neue Möglichkeiten für die Organisation und Visualisierung museologischer Daten. Indem NutzerInnenaktionen innerhalb des Environments nachverfolgt werden können, ergibt sich die Möglichkeit, Muster in der Erkundung des virtuellen Raums und der Rekombination von Daten sowie auch den Umgang mit komplexen Formen digitaler Informationen zu analysieren. Auf dieser Basis ist es möglich, zu erforschen, wie ästhetische Bedeutung aus Interaktion hervorgeht – ein zentraler Innovationsbereich digitaler Ästhetik.

Produktion: UNSW iCinema Centre und ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, gefördert im Rahmen des Linkage Grant Schemes des Australian Research Councils

La Dispersion du Fils, 2008-2017

Jean Michel Bruyère / LFKs

Generative Installation für eine panoramische Projektionsumgebung

Die Arbeit *La Dispersion du Fils* schöpft aus der riesigen Sammlung von Bildern und Klängen, die von Jean Michel Bruyère und dem in Marseille ansässigen LFKs-Kollektiv zwischen 1999 und 2007 zur Tragödie des griechischen Heroen Aktäon zusammengetragen wurde. Dabei werden die Materialien zu einem einzigen, riesigen Objekt zusammengesetzt: den

Presseinformation

August 2017

The Art of Immersion

Ausstellung

Laufzeit der Ausstellung

Sa, 09.09.2017-So, 28.01.2018

Pressekonferenz

Do, 07.09.2017, 11.00 Uhr

Ausstellungseröffnung

Fr, 08.09.2017, 19.00 Uhr

Ort

ZKM_Lichthof 1+2

Pressekontakt

Regina Hock

Referentin Presse- und

Öffentlichkeitsarbeit

Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de

www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und

Medien Karlsruhe

Lorenzstraße 19

76135 Karlsruhe

Unterstützt von



EPIDEMIC

Stifter des ZKM



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

Partner des ZKM



Innereien eines Hundes; eine Art sich windendem unendlichen Bilderstrom. Die Arbeit besteht gänzlich aus bereits existierenden Filmen und Filmaufnahmen – nichts wurde eigens für das Projekt hergestellt: Es schöpft aus fast allen Filmen über die Tragödie des Aktäon, die Jean Michel Bruyère während der vergangenen zehn Jahre für *LFKs* konzipiert bzw. bei denen er Regie geführt hat. Ein großer Teil des Materials wurde jedoch von Delphine Varas für *La Dispersion du Fils* neu geschnitten und von Thierry Arredondo mit einem neuen Soundtrack versehen. Das Werk setzt sich aus über 600 Filmen zusammen und wurde von Jean Michel Bruyère und Matthew McGinity, dem Softwareentwickler des AVIE-Systems, neu angeordnet, wie etwa zu Eingeweiden von Hunden, einem siderischen Ungeheuer oder einem Meteoritenschauer.

Produktion: LFKs, Marseille; Epidemic, Paris; UNSW iCinema Centre, Sydney; Le Volcan – Scène Nationale, Le Havre

***iData*, 2017**

Dennis Del Favero, Peter Weibel

Interaktive Installation für eine panoramische Projektionsumgebung

iData ist eine interaktive Installation mit der ein heterogener Datenbestand, genauer das Archiv des ehemaligen ZKM | Medienmuseums, immersiv erkundet und zu neuen narrativen Formaten zusammengestellt werden kann. In der internationalen Forschung zählen die Bereiche Datenbankarchitekturen, Visualisierung und Interaktion zu den zentralen Herausforderungen digitaler Entwicklung und Innovation. Ähnlich dem Projekt *mARCHIVE* eröffnet *iData* neue Möglichkeiten der Organisation und Visualisierung museologischer Daten. Auch in diesem Fall wird dies durch eine weltweit einmalige Anwendung bzw. Plattform ermöglicht, mit deren originären Interaktionsmöglichkeiten sich der Umgang mit Daten auf beispiellose Weise flexibel gestalten lässt.

Produktion: UNSW iCinema Centre und ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, gefördert im Rahmen des Linkage Grant Schemes des Australian Research Councils

***Deluge II*, 2016**

Dennis Del Favero

Interaktive Installation für eine panoramische Projektionsumgebung

Die interaktive Computergrafikinstallation *Deluge II* bezieht sich auf Ereignisse rund um den Rekordsturm *Yasi*, der 2011 den australischen Bundesstaat Queensland heimsuchte. Die Arbeit folgt einer jungen Frau bei ihrer Erkundung verschiedener Orte nach dem Zyklon. In einer Szene sucht sie in einer Landschaft, in der alles vom Sturm fortgespült wurde, verzweifelt nach etwas, das sie verloren hat. In einer anderen versucht sie inmitten von

Presseinformation

August 2017

The Art of Immersion

Ausstellung

Laufzeit der Ausstellung

Sa, 09.09.2017-So, 28.01.2018

Pressekonferenz

Do, 07.09.2017, 11.00 Uhr

Ausstellungseröffnung

Fr, 08.09.2017, 19.00 Uhr

Ort

ZKM_Lichthof 1+2

Pressekontakt

Regina Hock

Referentin Presse- und

Öffentlichkeitsarbeit

Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de

www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und

Medien Karlsruhe

Lorenzstraße 19

76135 Karlsruhe

Unterstützt von



EPIDEMIC

Stifter des ZKM



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

Partner des ZKM



Sturmböen, die ihre Kleider zerreißen, völlig still zu stehen. Während die Protagonistin die Grenzen ihrer körperlichen und geistigen Belastbarkeit auslotet, fragt sie sich, an was sie denn noch glauben kann, wenn das, an das sie geglaubt hat, nicht mehr existiert.

Produktion: UNSW iCinema Centre, gefördert im Rahmen des Discovery Grant Schemes des Australian Research Councils

ALLUVIUM, 2010

Ulf Langheinrich

Immersives audiovisuelles Environment

ALLUVIUM ist eine computergenerierte akustische und visuelle Landschaft. Die Arbeit basiert auf Recherchen zu Pixeln und Partikeln, die Felder aus Klangmaterie entstehen lassen. Definiert wird sie durch Parameter wie Konstanz, Dichte, Flüssigkeit, Spannung und Opazität. Mit all diesen Eigenschaften ist Rauschen nicht nur die naheliegende visuelle Erscheinungsform sich bewegender Punkte, sondern auch der Ausgangspunkt ihrer Verteilung im virtuellen dreidimensionalen Raum. Metabewegungen wie Rotation und Zooms fungieren dabei wie eine Unterströmung, während die Aufmerksamkeit des Betrachters auf die Umgestaltung der Punkte, auf ihre unterschiedlichen Zustände und Beschaffenheiten gerichtet ist. Langheinrichs Interesse gilt dem ästhetischen Potenzial von Medienmaschinen, von Software und Hardware: dem Widerspruch zwischen dem Versprechen der perfekten Illusion und den Grenzen eines spezifischen Präsentationsapparates.

Produktion: Epidemic, Paris und UNSW iCinema Centre, Sydney

<360>, 2002

GRANULAR-SYNTHESIS (Kurt Hentschläger and Ulf Langheinrich)

Immersives audiovisuelles Environment

<360> ist eine abstrakte Komposition, eine analoge und digitale Architektur, die das Publikum in Licht-, Farb- und Klangmodulationen eintauchen lässt. Die als hybride Struktur konzipierte Arbeit verschmilzt materiale und immateriale Elemente zu einem vieldeutigen Raum, der das Potenzial digitaler Technologien, einen Schwellenzustand zu schaffen, illustriert. Die Gesamtstruktur und die Länge des Stücks tragen zum Eindruck eines unendlichen Kontinuums bei. Absolute Dunkelheit und Stille im Präsentationsraum sind Grundvoraussetzungen der Arbeit. Als Lichtquelle fungieren bei <360> die umgebenden Videoprojektionen. <360> spiegelt die rapiden Entwicklungen in der Computertechnologie im Jahr 2002 wieder und konzentriert sich dabei auf kinematografische Parameter wie Größe und Dramaturgie, um eine abstrakte und theatrale Erfahrung zu schaffen, in der elektronisches Parameter die traditionellen Schauspieler ersetzt und den

Presseinformation

August 2017

The Art of Immersion

Ausstellung

Laufzeit der Ausstellung

Sa, 09.09.2017-So, 28.01.2018

Pressekonferenz

Do, 07.09.2017, 11.00 Uhr

Ausstellungseröffnung

Fr, 08.09.2017, 19.00 Uhr

Ort

ZKM_Lichthof 1+2

Pressekontakt

Regina Hock

Referentin Presse- und

Öffentlichkeitsarbeit

Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de

www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und

Medien Karlsruhe

Lorenzstraße 19

76135 Karlsruhe

Unterstützt von



EPIDEMIC

Stifter des ZKM



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

Partner des ZKM



physischen Raum neu definiert.

Rahmenprogramm zur Ausstellung

Sa, 09.09.2017, 17.00 Uhr

**GRANULAR-SYNTHESIS (Kurt Hentschläger & Ulf Langheinrich),
<360>**

Performance im Rahmen der Ausstellung *The Art of Immersion*

ZKM_Lichthof 1+2

Presseinformation

August 2017

The Art of Immersion

Ausstellung

Laufzeit der Ausstellung

Sa, 09.09.2017-So, 28.01.2018

Pressekonferenz

Do, 07.09.2017, 11.00 Uhr

Ausstellungseröffnung

Fr, 08.09.2017, 19.00 Uhr

Ort

ZKM_Lichthof 1+2

Pressekontakt

Regina Hock
Referentin Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medien Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

Unterstützt von



EPIDEMIC

Stifter des ZKM



Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

Partner des ZKM

