

ein Kunstprojekt von Tamiko Thiel + Teresa Reuter

T+T
VIRTUELLE
MAUER
RE-CON
STRUCTING
THE WALL



Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall

www.virtuelle-mauer-berlin.de

KURZKONZEPT 2008

Teresa Reuter
c/o metroGap
Lausitzer Str. 10
10999 Berlin
Tel: +49-30-612 88 789
Teresa.Reuter@gmx.de
www.architektur-visualisierung-grafik.de

Tamiko Thiel
Baaderstr. 64
80469 München
Tel: +49-89-20 23 21 49
Mobil: +49-171-208 99 52
tamiko@alum.mit.edu
<http://www.mission-base.com/tamiko/>

Die Berliner Mauer war Teil der innerdeutschen Grenze und trennte von 1961 bis 1989 West-Berlin von Ost-Berlin. Sie ist ein Symbol für den Kalten Krieg und die Trennung der Welt in zwei politisch gegensätzliche Systeme. Kurz nach dem Fall der Mauer 1989/90 war das Bedürfnis groß, dieses „verhasste“ Bauwerk, für manche der Inbegriff für staatliche Überwachung und Kontrolle, so schnell wie möglich los zu werden. Welche stadträumlichen Auswirkungen dieses Bauwerk real hatte, welche politische, soziale und gesellschaftliche Trennlinie die „Mauer in den Köpfen“ darstellte und noch darstellt, ist für viele nicht verständlich und droht in Vergessenheit zu geraten.

Das multimediale VR-Kunstwerk **Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall** (VR = Virtuelle Realität) hat zum Ziel, die Berliner Mauer in ihrem nicht mehr vorhandenen Kontext temporär wieder erfahrbar zu machen. Wir, das Künstlerinnenteam **T+T**, beabsichtigen damit für einen Teilbereich der Berliner Mauer eine interaktive, dreidimensionale Erfahrungsebene zu eröffnen.

T+T, die Initiatorinnen dieses Projektes sind:

Tamiko Thiel, US-amerikanische Virtual-Reality Künstlerin, Durchführung zahlreicher internationaler Ausstellungen und führende Entwicklerin sozialer und gesellschaftskritischer Ansätze für die Technologie der virtuellen Realität und **Teresa Reuter**, freiberuflich tätig im Bereich Architektur, 3D-Visualisierung und Kunst, mit dem Themenschwerpunkt stadträumliche Entwicklung Berlins seit den 1980er Jahren und Gründungsmitglied des Berliner metroGap e.V. – Verein für städtische Theorie und Praxis.

Das VR-Kunstwerk

Ziel des Projektes **Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall** ist es, die Auswirkungen und Folgen der deutsch-deutschen Teilung am Beispiel der Berliner Mauer zu untersuchen und anhand der „virtuellen Rekonstruktion“ daran zu erinnern, was dies für die Lebensrealität der Menschen bedeutete. Damit beabsichtigen wir, einen multimedialen Erinnerungsraum zur Verfügung zu stellen, der es ermöglicht, Vergangenheit zu reflektieren. Zunächst recherchieren wir unter historischen, soziologischen und stadträumlichen Gesichtspunkten den nicht mehr vorhandene Zustand in dem von uns ausgewählten **Projektgebiet – vom Grenzübergang Heinrich-Heine-Str. über das Engelbecken bis zum Bethaniendamm bzw. zum Engeldamm**. Darauf aufbauend entwickeln wir das multimediale 3D-Kunstwerk mit Hilfe von dramatischen Techniken wie **Simulation, Interaktion und Zeitreisen**.

Die alltäglichen Geschichten und historischen Ereignisse an diesem Teilbereich der Berliner Mauer werden anhand eines Geflechtes aus verschiedenen Szenen vermittelt, deren Abfolge die BenutzerInnen durch ihr Handeln in der 3D-Installation mittels einer Navigationskonsole selbst bestimmen können. Wir gehen so über das rein dokumentarische Wiedergeben einer nicht mehr vorhandenen Situation hinaus und verfolgen das Ziel, die BenutzerInnen als Agierende in die Geschichte zu involvieren – in der Rolle von ganz normalen Menschen, die mit der Mauer leben müssen.

Diese künstlerische Methode entwickelte Tamiko Thiel bereits in ihren früheren VR-Kunstwerken „Beyond Manzanar“ (www.mission-base.com/manzanar/) und in „The Travels of Mariko Horo“ (www.mission-base.com/tamiko/mariko-horo/). Die dafür notwendige, ursprünglich militärisch genutzte Technologie wird heute vorwiegend für 3D-Computerspiele und denkmalpflegerische Rekonstruktionen verwendet.

Die Projektpartner

Das Projekt wird als integraler Bestandteil des **Gedenkkonzeptes Berliner Mauer** und in Abstimmung mit der **Berliner Senatsverwaltung für Kultur** entwickelt.

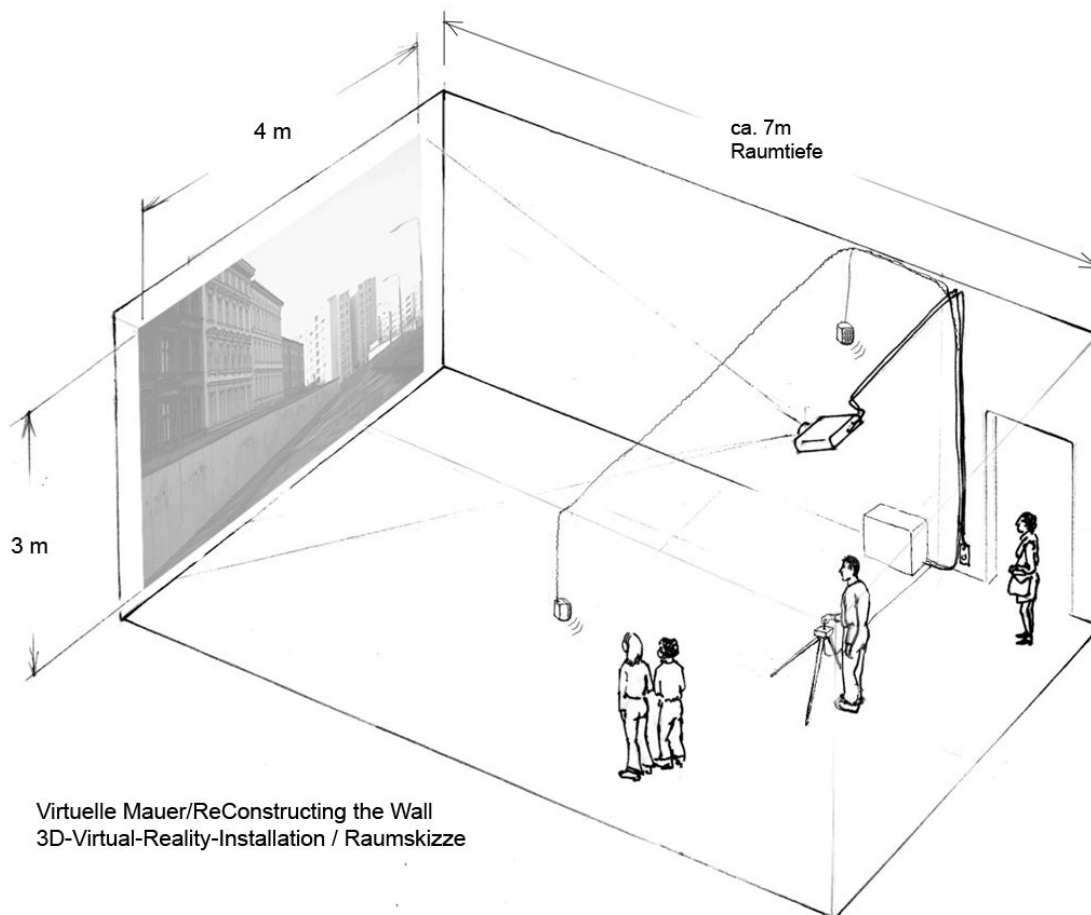
Weitere Partner und Unterstützer/Sponsoren des Projektes sind:

- der Hauptstadtkulturfonds (Hauptförderer)
- das Dokumentationszentrum Berliner Mauer
- das Museum für Kommunikation
- das Auswärtige Amt
- das Goethe-Institut Boston
- Dr. John Czaplicka, PhD – Harvard Center for European Studies
- das Massachusetts Institute of Technology – Center for Advanced Visual Studies
- metroGap e.V. – Verein für städtische Theorie und Praxis
- die Firma Bitmanagement Systems – führender Anbieter interaktiver 3D-Technologien
- Bundeszentrale für politische Bildung (Dokumentations-DVD in Aussicht gestellt)

Ausstellungskonzept

Im Mittelpunkt des VR-Kunstwerkes **Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall** steht die sinnliche Erfahrung in der Virtual Reality und das persönliche Engagement in einer dramatischen Handlung, die „das Leben mit der Mauer“ erfahrbar machen soll.

Das VR-Kunstwerk wird auf einen Windows PC installiert, das Bild der virtuelle Welt per Videobeamer auf eine ca. 3 m x 4 m große Leinwand projiziert und der Ton aus der virtuelle Welt über 2 PC-Lautsprecher zu hören sein. Die BenutzerInnen bewegen sich durch die interaktive 3D-Welt unseres VR-Kunstwerkes mittels einer einfach zu bedienenden Navigationskonsole. (Detailliertere Informationen über die technische Ausstattung auf Anfrage.)



Begleitende Informationen

Um den BenutzerInnen die Möglichkeit zu geben, sich vertiefend über die politischen Hintergründe, die gesellschaftlichen Unterschiede und die stadträumliche Situation am gewählten Mauerabschnitt zu informieren, beabsichtigen wir eine begleitende **Broschüre** herzustellen, die in Deutsch und Englisch bereitgestellt werden. Ein Überblicksplan zeigt den Verlauf der Berliner Mauer, ergänzt von einer tabellarischen Darstellung des historischen und politischen Kontextes. Anhand von Texten, Fotos, Panoramaaufnahmen, Luftbildern und Plänen aus den unterschiedlichen Phasen – Nachkriegszeit – Mauerzeit – nach dem Fall der Mauer – kann ein Überblick über den Verlauf der Mauer in diesem Teilbereich gegeben werden und es wird deutlich, welchen stadträumlichen Eingriff die Berliner Mauer darstellte.

DAS KÜNSTLERINNEN-TEAM T+T

Tamiko Thiel und **Teresa Reuter** sind seit Jahren im künstlerischen Bereich tätig und versuchen in ihren Projekten nicht nur Kunst, Design und Technologie sondern auch Politik, Geschichte und Wissenschaft miteinander zu verbinden.

Tamiko Thiel studierte an der **Stanford Universität** in Kalifornien Produktdesign, am **Massachusetts Institute of Technology (MIT)** in Cambridge, USA, Maschinenbau und Computer Grafik, und an der **Akademie der bildenden Künste in München** Kunst. In ihren Arbeiten verknüpft sie die Entwicklung und Anwendung neuer Technologien mit sozialem und gesellschaftskritischem Engagement.

Ausgewählte Projekte:

- Zahlreiche **internationale Ausstellungen** u.a. am International Center for Photography (ICP) in New York, Tokyo Metropolitan Museum of Photography, Siggraph, ISEA und dem Institute of Contemporary Art (ICA) in London.
- „Starbright World“, ein in Kooperation mit Filmregisseur **Steven Spielberg** entstandener Virtual-Reality-Spielplatz für schwerkranke Kinder (1995), wurde mehrfach preisgekrönt.
- Die **VR-Installation „Beyond Manzanar“** (2000) ist in der ständigen Sammlung des San Jose Museum of Art, Silicon Valley, Kalifornien aufgenommen worden.

Vorträge, Gastprofessuren, Stipendien:

Tätigkeiten als Gastprofessorin und Referentin unter anderen am MIT Media Lab, an der Bauhaus-Universität Weimar, an der Carnegie Mellon University und an der Filmhochschule Potsdam/Babelsberg. 2003 war sie Japan Foundation Fellow am Kyoto Art Center, Japan, 2004 Gastforscherin am MIT, Center for Advanced Visual Studies, Cambridge, USA. 2006 hat sie für ein „Medienkunstwerk mit performativen Aspekten“ – die VR-Installation „The Travels of Mariko Horo“ – einen Förderpreis der Landeshauptstadt München bekommen.

Teresa Reuter hat in Berlin **Architektur** studiert, 1994 an der **TU Berlin** das Diplom abgelegt und ist seit 1995 im Bereich Architektur tätig. Sie ist Gründungsmitglied des **metroGap e.V.** – Verein für städtische Theorie und Praxis – und war bis 2002 Vorsitzende des Vereins. Sie betreibt seit 2003 im Rahmen von metroGap ein **Büro für Architektur, Visualisierung und Grafik** und ist seit 1997 an diversen Kunst-Aktionen zu Überwachung, Verdrängung und Privatisierung des öffentlichen Raums beteiligt.

Ausgewählte Projekte:

- **Kunstaktionen im öffentlichen Raum:** Thematischer Stadtplan I: „der gefährliche Stadtplan“ (1997), Potsdamer Platz: „Sie verlassen den öffentlichen Raum“ (1998), Thematischer Stadtplan II: „shoppen – aber sicher“ – Suggestion von Öffentlichkeit in privatisierten Räumen (1998), Info-Gerüst – temporäre Gerüstinstallation zum Kosovo-Krieg in Mitte (1999), metroZone – Videoüberwachung öffentlicher Plätze (2000), metroClip – Videoprojekt im Rahmen der Ausstellung "hybrid video tracks" zu Kontrolle, Überwachung und Biometrie, NGbK (2001).
- **Ausstellungen:** „Stadtpassage“ – begehbare Gerüstskulptur vor La Fabrik (2001), „Park oder Bebauung“ – Ausstellung zum Gleisdreieck, Deutsches Technikmuseum (2002), Gerüstskulpturen 1995-2005, Ausstellung in der Lausitzwerkstatt, Großräschen IBA Lausitz (2005).

Vorträge und Veranstaltungen:

Fachdozentin bei Babylonia – Vortragsreihe „Metropolenrisse“ (1996), metroZone: Veranstaltung zu Videoüberwachung öffentlicher Plätze (2000), Referentin an der KhW Berlin zu „Fremdkörper-Hygiene-Raum“ (2003/2004), Vortrag zur Raum-Klang-Installation aus Gerüststangen für das Projekt „Terraphonien“, IBA Lausitz (2004), parallele Welten: Dozentin im Projektunterricht der Lina-Morgenstern-Schule (2005) und künstlerische Gestaltung des Schülerclub Break unter Mitwirkung der SchülerInnen (2006).

T+T im April 2008