

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](http://www.virtuelle-mauer-berlin.de)  
[info@virtuelle-mauer-berlin.de](mailto:info@virtuelle-mauer-berlin.de)

AUSSTELLUNGSKONZEPT Dezember 2010

**Teresa Reuter**  
c/o metroGap  
Lausitzer Str. 10  
10999 Berlin  
Tel: +49-30-612 88 789  
[Teresa.Reuter@gmx.de](mailto:Teresa.Reuter@gmx.de)  
[www.architektur-visualisierung-grafik.de](http://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](mailto:tamiko@alum.mit.edu)  
<http://www.mission-base.com/tamiko/>

## Das VR-Kunstwerk

Die Berliner Mauer trennte als Teil der innerdeutschen Grenze von 1961 bis 1989 West-Berlin von Ost-Berlin und ist ein Symbol für den Kalten Krieg und die Aufteilung der Welt in zwei politisch gegensätzliche Systeme. Nach dem Fall der Mauer 1989/90 war das Bedürfnis groß, dieses Bauwerk schnell los zu werden. Welche stadträumlichen Auswirkungen dieses Bauwerk hatte, welche politische, soziale und gesellschaftliche Trennlinie die „Mauer in den Köpfen“ darstellte, ist für viele unverständlich. Oft gestellte Fragen sind: „**Wo war die Mauer? Sind wir in Ost- oder West-Berlin?**“.

Das **Künstlerinnenteam T+T** beabsichtigt mit dem VR-Kunstwerk **Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall** (VR = Virtuelle Realität) einen Teilbereich der Berliner Mauer in ihrem nicht mehr vorhandenen Kontext erfahrbar zu machen und damit einen interaktiven, dreidimensionalen Erinnerungsraum zu eröffnen. **T+T**, die Initiatorinnen des Projektes sind: **Tamiko Thiel**, eine US-amerikanische Virtual-Reality Künstlerin, die führende Entwicklerin sozialer und gesellschaftskritischer Ansätze für die Technologie der virtuellen Realität ist und zahlreiche internationale Ausstellungen durchführte und **Teresa Reuter**, freiberuflich im Bereich Architektur, 3D-Visualisierung und Kunst tätig, mit dem Themenschwerpunkt stadträumliche Entwicklung Berlins seit den 1980er Jahren. Sie lebt und arbeitet seit 1986 in Berlin und ist Gründungsmitglied des metroGap e.V. – Verein für städtische Theorie und Praxis.

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 stellten wir ausführliche Recherchen in unserem **Projektgebiet** an, das zwischen den Bezirken **Mitte und Kreuzberg** liegt. Darauf aufbauend entwickelten wir die interaktive 3D-Installation mit Hilfe von dramatischen Techniken wie **Simulation, Interaktion und Zeitreisen**. Die alltäglichen Geschichten und historischen Ereignisse werden anhand eines Geflechtes aus verschiedenen Szenen vermittelt, deren Abfolge die BenutzerInnen durch ihr Handeln in der interaktiven 3D-Installation mittels einer Navigationskonsole selbst bestimmen können.

## Die Projektpartner

Das Projekt wurde als integraler Bestandteil des **Gedenkkonzeptes Berliner Mauer** und in Abstimmung mit der **Berliner Senatsverwaltung für Kultur** entwickelt. Weitere **Partner, Unterstützer und Sponsoren:**

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., Berlin, Verein für städtische Theorie und Praxis, – die Firma Bitmanagement Software, führender Anbieter interaktiver 3D-Technologien.

## Die bisherigen Ausstellungsorte

Nach der **Premiere am 13. August 2008 im Museum für Kommunikation** in Berlin ging das Projekt **2009/2010** auf Tour. **Highlights waren:** beim Boston Cyberarts Festival hat das Projekt den **IBM Innovation Award** für Kunst und Technologie gewonnen, an der **Harvard University in Cambridge, USA** wurde es in einer Sonderausstellung an der Kennedy School of Government gezeigt und in Washington D.C. eröffnete unsere Ausstellung der **deutsche Botschafter Dr. Klaus Scharioth**.

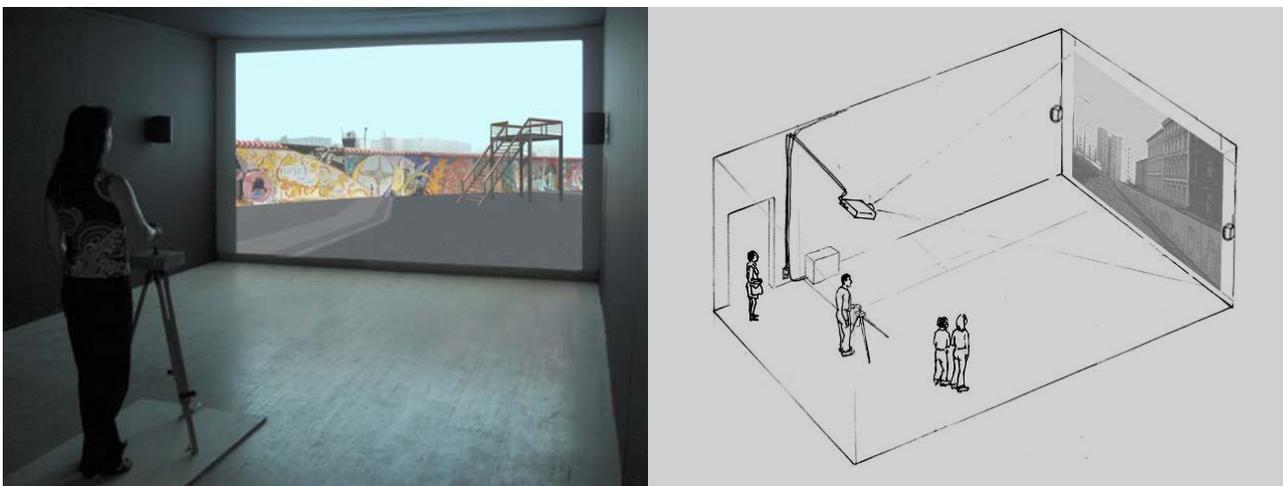
### Die Ausstellungsorte:

**Seattle, USA**, 911 Media Arts Center, 9.11.2008 - 10.1.2009 – **Boston, USA**, Goethe-Institut, 23.4. 2009 - 6.5.2009 – **Lübeck**, Willy-Brandt-Haus, 12.6.2009 - 19.7.2009 – **Wolfsburg**, Kunstverein, 4.9.2009 - 8.11.2009 – **Gijon, Spanien**, Laboral, 23.10.2009 - 5.4. 2010 – **Cambridge, USA**, Harvard University, 3.11.2009 - 9.11. 2009 – **Berlin**, Ephraim-Palais, 5.11. 2009 - 7.2. 2010 – **Washington DC, USA**, AUM/Goethe-Institut, 8.11.2009 - 20.12.2009 – **Los Angeles, USA**, Goethe-Institut, 20.11.2009 - 3.12.2009 – **Neu Delhi, Indien**, Goethe-Institut, 11.12.2009 - 18.12.2009 – **Colombo, Sri Lanka**, Goethe-Institut, 8.1.2010 - 16.1.2010 – **Bangalore, Indien**, Goethe-Institut, 16.1.2010. - 24.1.2010 – **Mumbai, Indien**, Indian Institute of Technology, 30.1.2010 - 7.2.2010.

## Das Ausstellungskonzept

Das VR-Kunstwerk **Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall** besteht aus der **interaktiven 3D-Installation**, dem **Werkbuch** und der **Begleitausstellung** und soll den BenutzerInnen die Möglichkeit geben, sich über die alltäglichen und besonderen Ereignisse, die politischen Hintergründe und die stadträumliche Situation am gewählten Mauerabschnitt vertiefend zu informieren. Ein **Handout** bietet auf einem A4-Faltblatt die Basisinformationen zur Benutzung der 3D-Installation.

Im Mittelpunkt des VR-Kunstwerkes steht die sinnliche Erfahrung in der **interaktiven 3D-Installation** und das persönliche Engagement in einer dramatischen Handlung, die „das Leben mit der Mauer“ erfahrbar macht. Die interaktive 3D-Installation wird auf einen Windows PC installiert, das Bild der virtuellen Welt per Videobeamer auf eine ca. 3 m x 5 m große Leinwand projiziert und der Ton aus der virtuellen Welt ist über 2 Lautsprecher zu hören. Die BenutzerInnen bewegen sich durch die interaktive 3D-Welt mittels einer einfach zu bedienenden Navigationskonsole – einem Joystick, der auf ein Vermessungsstativ befestigt ist. (Genauere Informationen zur techn. Ausstattung im Anhang.)



Das **Werkbuch** bietet Hintergrundinformationen zur Teilung Deutschlands während des Kalten Krieges und zeigt den Verlauf der Berliner Mauer. Ergänzt wird dies von einer Chronik der Ereignisse und einer tabellarischen Darstellung des historischen und politischen Kontextes. Schematische Darstellungen verdeutlichen den Aufbau der Grenzsicherungsanlagen und dokumentieren damit die zunehmende Verschärfung der Situation an der Berliner Mauer. Um den stadträumlichen Eingriff in diesem Teilbereich der Berliner Mauer darzustellen, wird anhand von Luftbildern und Plänen ein Überblick über den Verlauf der Mauer in unterschiedlichen Zeitphasen – Nachkriegszeit, Mauerbau, Mauerzeit, nach dem Fall der Mauer – in unserem Projektgebiet gegeben.

Die **Begleitausstellung**, in der die wichtigsten Auszüge aus dem Werkbuch auf **acht Infotafeln** zu sehen sind, sollte in einem separaten Vorraum zur Installation präsentiert werden, in dem dann auch Ansichtsexemplare des **Werkbuches** in Deutsch und Englisch ausliegen. Das Werkbuch kann auch im Museumshop zum Kauf angeboten werden.



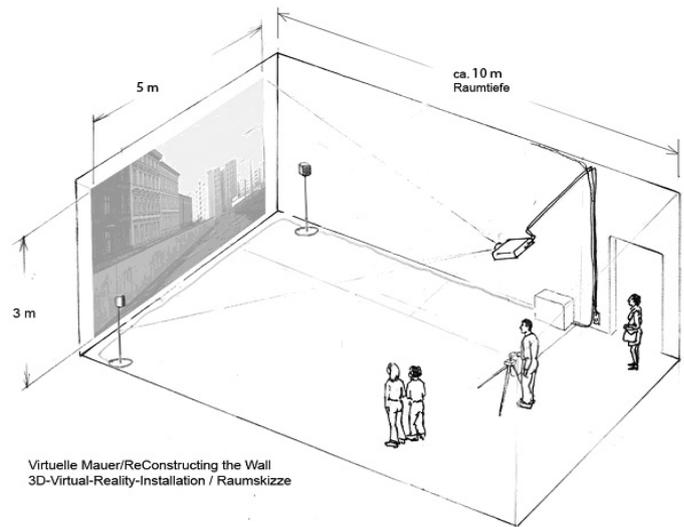
Begleitausstellung

3D-Installation

Werkbuch

## Der Installations-Raum

- **Der Raum** muss dunkel (Verdunkelung der Fenster z. B. durch Abkleben mit blickdichter Folie oder Molton) und von allen 6 Seiten möglichst komplett abgeschlossen sein – kein Lichteinfall zwischen Wand und Decke! **Raumdimensionen:** mindestens 3m hoch x 6m breit x 10m tief. Der **Eingang** sollte im hinteren Bereich des Raumes liegen, wenn möglich seitlich, damit kein Licht auf die Projektionsfläche fällt.
- Es sollten **keine weiteren Ton-Quellen** in der Nähe sein, da der Soundtrack große Lautstärkeunterschiede aufweist.
- Die **Lautsprecherboxen** werden auf Ständer angebracht oder an den Wänden auf Konsolen befestigt.
- Zur Verbesserung der **Raumakustik** müssen, wenn erforderlich, entsprechende Maßnahmen getroffen werden (z. B. Abhängung mit Molton) und **die Belüftung** des Raums sollte gewährleistet sein.
- Als **Projektionsfläche** kann auch eine weiße Wand benutzt werden, jedoch sollte sie eben und glatt sein, einen gleichmäßigen Farbton aufweisen und frei von Defekten und Schaltern/ Steckdosen sein. Ist aus den räumlichen Begebenheiten das Aufstellen einer **Leinwand** erforderlich, sollte diese eine freistehende Leinwand mit entsprechender Unterkonstruktion sein, möglichst ohne schwarzen Rand; die Unterkante der Leinwand sollte fußbodengleich sein. Abmessungen der Projektionsfläche bzw. der Leinwand sind mind. 300 x 400 cm, gewünscht sind 300 x 500 cm.
- Die **Navigationskonsole bzw. Joystickbox** ist ein handelsüblicher Joystick mit USB-Anschluss, der für unsere Erfordernisse umgebaut und auf einer Holzplatte befestigt wird. Dies wird mit einer speziell angefertigten Box aus Alublech abgedeckt und dann mit einem leicht handhabbaren Navigierstab versehen.
- Die Joystickbox wird dann auf ein handelsübliches **Vermessungsstativ** aus Holz montiert, das so umgebaut worden ist, dass die Joystickbox auf einer Höhe von 90 cm (Unterkante) fest installiert werden kann und das Stativ wiederum auf einer **Grundplatte** aus Holz fest verschraubt werden kann. Diese Grundplatte sollte am Boden gegen Verrutschen befestigt werden.



## Die Begleitausstellung und das Werkbuch



In einem separaten, gut beleuchteten Raum, am Besten in einem Vorraum, sollte für die **Begleitausstellung**, die aus acht Infotafeln besteht, Wandfläche bereitgestellt werden. Die Infotafeln haben das Format A2 (42 x 59,4 cm) und sollten mit einem Mindestabstand von 30 cm gehängt werden => ca. 6 m Wandfläche erforderlich. Eine Anordnung über Eck ist optimal, bei genügend Abstand ist auch eine Anordnung an gegenüberliegenden Wänden denkbar.

Für die Auslage der zwei Ansichtsexemplare des **Werkbuches** – in Deutsch und Englisch – hat sich eine wandhängende Konsole bewährt, möglich ist auch ein entsprechendes Stehpult. In diesem Raum sollten auf jeden Fall für ein längeres Verweilen Sitzgelegenheiten bereitgestellt werden.

## ANHANG: Technische Anforderungen für die "Virtual Reality Installation"

### 1. Video-Beamer: z. B. Sharp PG-F320W (Empfehlung von T+T)

- Bildauflösung 1.280 x 800 Pixel XGA
- Helligkeitsmaß: **3500 ANSI Lumen**, Hoher Kontrast (z. B. 2000:1)
- **Deckenmontierbar** (oder leicht genug, um von der Decke abgehängt werden zu können).
- Kippbare Abhängunsvorrichtung mit Keystone Korrektur
- Abmessungen: 10 cm x 31 cm x 26 cm, Gewicht : 4,1 kg

### 2. Ausstellungs-PC

- Betriebssystem: WindowsXP/Service Pack 3
- Prozessor: Intel Core 2 Duo 2.6 GHz oder Ähnliches
- System RAM: 2 GB
- Grafikkarte : (erfordert PCI-e bus) Nvidia 9800 GT 1024MB PCI-e Karte
- Soundkarte: (PCI interface) M-Audio Delta Audiophile 2496 oder Ähnliches
- Maus und Tastatur (zum Hochfahren), DVD Laufwerk: zum Laden von Software
- USB-2: für das Joystick-Kabel
- Abmessungen: ca. 22 cm x 45 cm x 47 cm
- Gewicht: ca. 4 Kg

### 3. Stereolautsprecher und Ständer:

- 2 Aktivlautsprecher z. B. PHONIC P6A Studio Monitor
- Die Lautsprecher sollen auf Konsolen an der Wand oder auf Ständern befestigt werden, ca. auf dem ersten Drittel zwischen Joystick und Projektionswand, so dass der Sound relativ leise sein kann, aber laut genug, damit die BenutzerInnen am Joystick gut hören können.
- Abmessungen Lautsprecher : 34 cm x 22 cm x 23.5 cm
- Gewicht: 2 x 10,5 Kg

### 4. Kabel: (geschätzt)

- **Projektor (Video-Beamer):**
  - Mind. 6 m VGA-Kabel (Projektor  $\leftrightarrow$  PC) Beachte: PC braucht evtl. Adapter zwischen DV-I und VGA.
  - Mind. 6 m Stromkabel (Projektor  $\leftrightarrow$  Stromquelle)
- **Computer PC:**
  - Mind. 3m USB-2 Aktiv-Verlängerungskabel (Joystick  $\leftrightarrow$  PC)
  - Stromkabel (PC  $\leftrightarrow$  Stromquelle)
- **Lautsprecher:**
  - Mind. zweimal 5 m Stromkabel (Lautsprecher  $\leftrightarrow$  Stromquelle)
  - Lautsprecherkabel (Kabeltyp hängt von der Art der Lautsprecher ab.)
    - ⇒ Mind. 5 m zu dem einen Lautsprecher  $\leftrightarrow$  Klinkestecker im PC
    - ⇒ Mind. 15 m zu dem anderen Lautsprecher  $\leftrightarrow$  Klinkestecker im PC
- **diverse Verlängerungskabel und Adapter** je nach räumlicher Situation

### 5. Leinwand (sofern keine weiße Wand vorhanden ist)

- **DA-LITE Fast-Fold Leinwand DeLux** Aufprojektion
- Freistehende Leinwand mit entsprechender Unterkonstruktion: ohne evtl. Ränder und die Unterkante der Projektionsfläche sollte möglichst fußbodengleich sein
- **Gewünschte Größe: 300 cm x 500 cm / Mindestgröße: 310 cm und 417 cm**

## 6. Joystickbox und Stativ

- **Joystick und Joystickbox**
  - Modifizierter Logitech Extreme 3D Pro USB Joystick, mit Arbeits- und Materialkosten für Umbau und Alu-Abdeckung für die Joystickbox.
- **Stativ auf Grundplatte für die Joystickbox**
  - Vermessungs-Stativ aus Holz, mit Arbeits- und Materialkosten für den Umbau des Stativs
  - Grundplatte aus Holz (ca. 1 x 1,50 m)

## 7. Begleitausstellung:

- **Begleitausstellung in separatem hellen Vorraum**
  - Druckdaten werden von T+T dem Museum unentgeltlich zur Verfügung gestellt
  - Druck und Kaschierung auf Aludibond für acht Ausstellungstafeln, Größe A2
  - Aufhängung
  - Beleuchtung der Ausstellungstafeln (falls erforderlich)

## 8. Zubehör:

- **Belüfteter PC-Schrank (wenn nötig)**
  - Größe je nach PC-Gehäuse
  - Alternativ: Anfertigung einer abschließbaren Box, an zwei Seiten mit Gittern verschlossen (Belüftung) und Kabeleinführung vorne und hinten möglich.
- **Aufsteller für Handout und Konsole für Werkbuch-Ansichtsexemplare (wenn nötig)**
  - Aufsteller für Handout (A4-Faltblatt): Gefalztes Stahlblech
  - Konsole für Werkbuch z. B. Holzstehle mit Präsentationsfläche 50 x 50 cm ggf. mit Beleuchtung

## 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. Als **KünstlerInnen-Team T+T** haben sie für die Installation **Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall** ein Stipendium des Hauptstadtkulturfonds bekommen und das IBM Innovation Award beim Boston Cyberarts Festival gewonnen. Die Installation feierte Premiere im Museum für Kommunikation, Berlin (2008) und wurde zwischen 2008-2010 in zahlreichen Ausstellungen in Europa, USA und Indien gezeigt.

**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:

| 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 Schülerclubs Break unter Mitwirkung der SchülerInnen (2006).

## PRÄSENTATIONEN 2008-2010

**Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall** hat den Hauptpreis des **IBM Innovation Award** für Kunst und Technologie beim **Boston Cyberarts Festival 2009** bekommen!

### **Mumbai, Indien** (ehem. Bombay)

Ausstellung: 30. Januar - 7. Februar 2010

Einzelausstellung im Industrial Design Center (IDC), Indian Institute of Technology  
in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut Mumbai.

### **Bangalore, Indien**

Ausstellung: 16.-24. Januar 2010

Einzelausstellung im Goethe-Institut Bangalore.

### **Colombo, Sri Lanka**

Ausstellung: 8.-16. Januar 2010

Einzelausstellung im Goethe-Institut Sri Lanka.

### **Neu Delhi, Indien**

Ausstellung: 11.-18. Dezember 2009

Einzelausstellung im Goethe-Institut New Delhi.

### **Washington D.C., USA**

Eröffnung: 07. November.

**17 Uhr: Eröffnungsrede: deutscher Botschafter Klaus Scharioth**

Künstlergespräch: T+T (Tamiko Thiel and Teresa Reuter)

Ausstellung 08. November - 20. Dezember 2009, Dienstag-Sonntag 11.00-16.00h

Einzelausstellung im American University Museum in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut  
Washington DC.

### **Los Angeles, USA**

Ausstellung: 20. November - 03. Dezember 2009

Einzelausstellung im Goethe-Institut Los Angeles.

### **Cambridge, Massachusetts, USA**

Finissage: 09. November, 17.30 h, mit Reden von dem deutschen Konsul

Friedrich Loehr und Harvard Professor Steven Walt

Sonderveranstaltung zur 20. Jahresfeier des Mauerfalls, gesponsort von der Harvard Kennedy School  
of Government und dem Goethe-Institut Boston, organisiert von den McCloy Scholars / German-  
Austrian Caucus, **John F. Kennedy School of Government, Harvard University**

### **Berlin, Deutschland (interaktive 3D-Installation)**

Ausstellung 06. November 2009 - 07. Februar 2010

Ausstellung der interaktiven 3D-Installation "Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall" in der  
Gruppenausstellung "FALLMAUERFALL | 61-89-09" im Ephraim-Palais (Berliner Stadtmuseum)

### **Gijon, Spanien**

Symposium 23./24. Oktober

Ausstellung 23. Oktober 2009 - 05. April 2010

Gruppenausstellung "FEEDFORWARD: Angel of History"

(Kuratoren: Christiane Paul & Steve Dietz),

im LABoral (Director: Rosina Gomez-Baeza, Chief Curator: Benjamin Weil).

**Berlin, Deutschland (Kunstdrucke)**

Im Rahmen des Projektes "Virtuelle Mauer" stellen wir eine Auswahl hochwertiger digitaler Kunstdrucke in der Galerie [DAM]Berlin aus. Diese Collagen, die vorwiegend aus Standbildern des 3D-Kunstwerkes "Virtuelle Mauer / ReConstructing the Wall" erstellt wurden, sind jedoch eigenständige Kunstwerke und stehen für sich.

Die Ausstellung "ReVisioning the Virtual Wall" findet zeitgleich und als Ergänzung zu einer Ausstellung der interaktiven 3D-Installation "Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall" im Ephraim-Palais/Berlin statt:

**"ReVisioning the Virtual Wall"**

Collagen zur 3D-Installation "Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall"

T+T | Tamiko Thiel – Teresa Reuter – Sabe Wunsch

Ausstellung 31. Oktober - 28. November 2009

Einzelausstellung im [DAM] Berlin (Digital Art Museum Berlin)

**Wolfsburg, Deutschland**

Ausstellung 04. September - 08. November 2009

Gruppenausstellung "Reconstructed Zone: Aktuelle Kunst zur DDR und danach" im Kunstverein Wolfsburg.

**Biddeford, Maine, USA**

Ausstellung: 02.-07. Oktober 2009

Einzelausstellung an der University of New England in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut Boston.

"The Virtual Wall", Demo-Vortrag von Teresa Reuter im Rahmen von "Old and New Borders in Europe: International and Interdisciplinary Summer School", am **Centre Marc Bloch**, Berlin, 8. Juli 2009.

Demo-Vortrag von Tamiko Thiel und Teresa Reuter im Rahmen von "Erinnerungsorte: Denkmal und Gedenken", am Lehrstuhl für Denkmalpflege und Entwerfen, **Technische Universität Dresden**, 23. Juni 2009.

**Lübeck, Deutschland**

Ausstellung 13. Juni - 19. Juli 2009

Einzelausstellung im Willy-Brandt-Haus,.

**Boston, USA**

Ausstellung 24. April - 6. Mai 2009

Einzelausstellung im **Goethe-Institut Boston**

im Rahmen des Boston Cyberarts Festival.

Demo-Vortrag von Tamiko Thiel und Teresa Reuter im Rahmen von **Upgrade! Munich**, am Lehrstuhl für Stadtraum und Stadtentwicklung, **Technische Universität München**, 22. Januar 2009.

**USA-Premiere: Seattle, USA**

07. November 2008 - 20. Januar 2009

Eröffnung der Ausstellung und US-Premiere von **Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall** im **911 Media Arts Center** in Zusammenarbeit mit der **American Institute of Architects**.

**Weltpremiere: Berlin, Deutschland**

13. August - 7. September 2008

Eröffnung der Ausstellung und Welt-Premiere von **Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall** im **Museum für Kommunikation**.

Virtual Reality Art Environments as Learning Resources

Vortrag von Tamiko Thiel beim Interfiction XII "Lernen von / mit / in Medienkulturen" im Rahmen des **22. Kasseler Dokumentarfilm- und Videofest**, Kassel, 11. - 13. November 2005.

"Virtual Memorials" Podiumsdiskussion mit Tamiko Thiel im Rahmen des **Boston Cyberarts Festivals**, am **Goethe-Institut Boston**, Boston, USA, 28. April 2005

"ReConstructing the Berlin Wall: The virtual experience of an urban fact and symbol". Vortrag von Tamiko Thiel, **Harvard University Center for European Studies**, Cambridge, USA, 23. Nov. 2004