

Exhibition

Submission

In VR we trust

*10.000 Moving Cities – Same but Different*

Marc Lee

AR

Mixed Media

VR

Participate

Join discussion

4 Versions of 10.000 Movi...





10.000 Moving Cities – Same but Different besteht aus 4 Versionen:

- Real Cubes, interaktive netzbasierte Installation, 2010-ongoing
- VR (Virtual Reality), interaktive netz- und telepräsenz-basierte Installation, 2015-ongoing
- AR (Augmented Reality), AR Multiplayer Game, 2018-ongoing
- Mobile App als Interface für netzbasierte Kunst-Installationen, 2018-ongoing

Diese 4 Versionen sind technologisch sehr unterschiedlich, behandeln aber das identische Thema: Man kann sich in eine beliebige Stadt, deren Kultur und sozialen Bewegungen teleportieren. So gesehen sind alle 4 Versionen VR Versionen. (Vereinzelt wird VR mit einer Datenbrille verwechselt).

An dieser Arbeit lassen sich exemplarisch Unterschiede, Vor- und Nachteile der jeweiligen Technologien ermessen. Klar und verständlich wird dabei, dass die jeweilige Technologie den Inhalt stark mitprägt.

Die Arbeiten sind als Forschungsprojekte für interaktive Kunst Installationen entwickelt worden. In Zusammenarbeit mit Antonio Zea, Florian Faion, Shervin Saremi, dem Lehrstuhl für Sensor-Aktor-Systeme (ISAS) am Karlsruher Institut für Technologie (KIT) und dem Zentrum für Kunst und Medien (ZKM).

Inhalt:

10.000 Moving Cities – Same but Different thematisiert, wie sich

Orte ständig verändern und Städte immer ähnlicher werden. Es entstehen Orte, die überall auf der Welt sein könnten, ohne eine wirkliche lokale Identität zu haben. Dieser Prozess wird durch den technologischen Fortschritt, schnelle Transport- und Kommunikationsmittel und das Internet beschleunigt.

In diesem Sinne erforschen die 4 Versionen von 10.000 Moving Cities, wie die Globalisierung „Orte ohne lokale Identität“ schafft – wie in Marc Augés Essay Non-Lieux (1992) beschrieben – und regt eine reflektierende Haltung an, die sich auf eine neuartige „immersive Konfrontation“ mit der digitalen Gesellschaft unserer Zeit stützt.

In 10.000 Moving Cities haben alle Städte die identischen Gebäude. Aber die Informationen auf den Gebäudefassaden sind immer unterschiedlich. Diese werden in Echtzeit in sozialen Netzwerken bezüglich des gewählten Standortes gesucht und angezeigt. Diese sind also nicht von einer bestimmten Organisation oder Künstler\*in produziert, sondern von der Öffentlichkeit (User-Generated-Content). Einschliesslich der Ausstellungsbesucher\*innen vielleicht. Somit ermöglicht jede Anfrage auch ein aktives Teilnehmen an den sozialen Bewegungen unserer Zeit an einem bestimmten, selbst gewählten Ort.

Zum schnellen begreifen der 4 Versionen hier ein kurzes Video:

## Weblinks

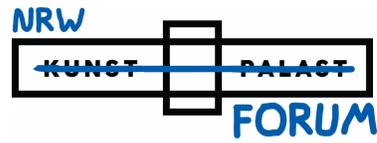
[homepage](#)

[instagram](#)

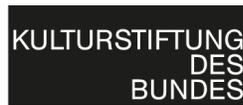
[facebook](#)

[youtube](#)

A project by



Funded by the Digital  
Culture Programme of the  
German Federal Cultural  
Foundation



Project partners

Imprint

Data Protection

