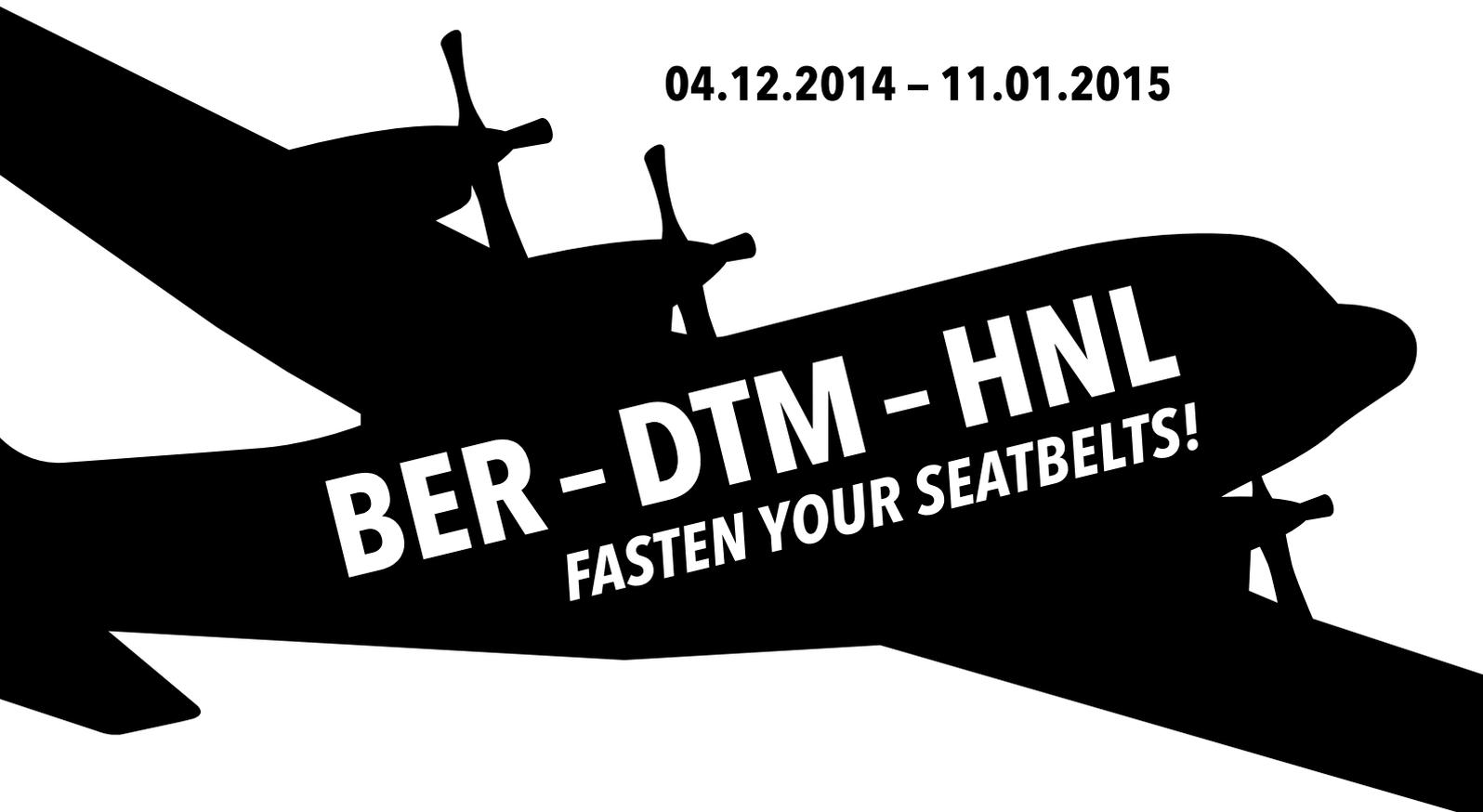


04.12.2014 – 11.01.2015



BER - DTM - HNL
FASTEN YOUR SEATBELTS!

AUSSTELLUNGSFÜHRER
EXHIBITION GUIDE

EINE AUSSTELLUNG DES AN EXHIBITION BY
HARTWARE MEDIENKUNSTVEREIN (HMKV)
WWW.HMKV.DE

INHALT CONTENT

3	ZUR AUSSTELLUNG ON THE EXHIBITION
4	FLIGHT SIMULATOR II 1984
5	F-15 STRIKE EAGLE 1985/86
6	APOLLO 18 - MISSION TO THE MOON 1987
7	PILOTWINGS 1990
8	RED BARON 1990
9	CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT 1993
10	FLIGHT UNLIMITED 1995
11	MARTIN DAMMANN - FLUG INS UNGEWISSE 1997
12	FLIGHTGEAR AB 1990
13	JOHAN GRIMONPREZ - DIAL H-I-S-T-O-R-Y 1990
14	IL-2 STURMOVIK 2001
15	SIMONE AABERG KÆRN - SMILING IN A WARZONE 2006
16	JOAN LEANDRE - SONG OF THE IRON BIRD, IN THE NAME OF KERNEL! 2006
17	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X (FSX) 2006
18	AGNES MEYER-BRANDIS - TESTSERIE #1: NADELÖHR 2007
19	CORNELIA FRIEDERIKE MÜLLER & FRANCIS HUNGER - THE CENTER 2008
20	FLIGHT CONTROL 2009
21	ANTJE EHMANN & HARUN FAROCKI - TROPEN DES KRIEGES: WO IST ELBE 13? 2011
22	X-PLANE 10 2014
23	KERBAL SPACE PROGRAM (KSP) VERSION 0.24 (ALPHA PHASE) 2014
24	HMKV AUSSTELLUNG BÖSE CLOWNS HMKV EXHIBITION EVIL CLOWNS
25	HMKV BOOKSHOP HMKV BOOKSHOP
25	HMKV MEDIATHEK HMKV MEDIA
26	HMKV VIDEO DES MONATS HMKV VIDEO OF THE MONTH
27	IMPRESSUM COLOPHON



2

04.12.2014 – 11.01.2015

MIT ARBEITEN VON:

AGNES MEYER-BRANDIS

MARTIN DAMMANN

ANTJE EHMANN & HARUN FAROCKI

JOHAN GRIMONPREZ

FRANCIS HUNGER & CORNELIA FRIEDERIKE MÜLLER

SIMONE AABERG KÆRN

JOAN LEANDRE

ZUR AUSSTELLUNG

Die Ausstellung des HMKV im Rahmen der Next Level Conference zeigt repräsentative Beispiele für die Entwicklung von Flugsimulatoren seit den 1980er Jahren. Ergänzt wird diese Auswahl von unterschiedlichen künstlerischen Positionen, die die Idee von Simulation, Spielen und Fliegen thematisieren. Die Flugsimulationen sind dabei – als „Serious Games“ – Ausgangspunkt für zeitgenössische künstlerische Arbeiten, die sich politisch, philosophisch oder ästhetisch mit dem „Traum (und der Realität) des Fliegens“ beschäftigen.

Der Ausstellungstitel suggeriert eine Flugroute vom noch nicht eröffneten Hauptstadtflughafen (BER) über Dortmund (DTM) nach Honolulu (HNL). HNL ergibt sich aus dem Spiel Microsoft FSX. Die Software wurde mit Add-ons aufgerüstet, wodurch ein Rundflug über Hawaii möglich ist. Der in der Originalversion nur als Landebahn konzipierte Flughafen „Dillingham“ wurde hierfür extrem realistisch ausgebaut. Der von hier aus startende Rundflug ist auch für AnfängerInnen zu fliegen, dauert keine zehn Minuten und kann in der Ausstellung von zwei Personen mit- bzw. gegeneinander geflogen werden.

ON THE EXHIBITION

HMKV's exhibition in the framework of the Next Level Conference presents characteristic examples for the development of flight simulators beginning in the 1980s. This selection will be augmented by a variety of different artistic positions that address the ideas of simulation, play, and flight. The flight simulations presented here frame - as "serious games" - a point of departure for an investigation into contemporary works of art that explore the "dream (and realities) of flying" in political, philosophical, or aesthetic ways.

The exhibition title suggests a travel route from Berlin's uncompleted airport (BER) via Dortmund (DTM) to Honolulu (HNL). HNL derives from the video game Microsoft FSX. The original version of this flight simulator was enhanced with add-ons that allow players to fly over Hawaii. For this purpose, Dillingham Airport, which is a mere landing strip in the standard version, was expanded into a full-fledged airfield with extremely realistic scenery. The scenic flight starting from here is suited for beginners; it takes less than ten minutes and can be flown in the exhibition by two people playing together or against each other.

KURATIERT VON CURATED BY

THIBAUT DE RUYTER UND AND INKE ARNS

AUSSTELLUNGSARCHITEKTUR EXHIBITION ARCHITECTURE

THIBAUT DE RUYTER UND AND ARCHIV MARTIN DAMMANN

3



FLIGHT SIMULATOR II

Flugsimulator, subLOGIC Corporation, 1984

Der 1983 entwickelte *Flight Simulator II* wurde von Bruce Artwick und seiner Firma subLOGIC Corporation produziert und ist die zweite Generation einer Serie von Flugsimulatoren, die sich nach der Übernahme durch Microsoft als eines der ältesten, erfolgreichsten und umfassendsten Softwareprodukte für den Heimgebrauch durchsetzte. In die Schlagzeilen geriet der *Microsoft Flight Simulator (MSFS)* nach den Anschlägen vom 11. September 2001, da vermutet wurde, dass die Terroristen sich mithilfe der Version MSFS 2000 auf die Flüge vorbereitet hätten. [JF]

Flight Simulator II was developed in 1984 and produced by Bruce Artwick and his company, subLOGIC Corporation. A second-generation flight simulator, it conquered the home-gaming market as one of the longest-running, most successful and comprehensive software packages after a take-over by Microsoft. The game made the headlines after the 9/11 attacks, following speculations that the terrorists had prepared for their deadly flights playing the MSFS 2000 version. [JF]

4



F-15 STRIKE EAGLE

Flugsimulator, MicroProse, 1985/86

***F-15 Strike Eagle* ist eine Reihe von Computer-Flugsimulationen des Herstellers MicroProse, in deren Mittelpunkt das titelgebende Jagdflugzeug McDonnell Douglas F-15 in der Ausführung F-15E Strike Eagle steht. Die SpielerInnen können eines von sieben historischen Szenarien auswählen, in denen sie durch Erfolge zu Beförderungen und Orden gelangen. Zu den Einsatzgebieten gehören Vietnam (Angriffe auf Hanoi und Haiphong, 1972), Syrien (1984), Ägypten (Beginn des Jom-Kippur-Krieges, 1973), Irak (Zerstörung des Osirak-Reaktors, 1981) und der Persische Golf/Iran (1984). [JF]**

F-15 Strike Eagle is the name of a series of computer flight simulations developed by the company MicroProse around the eponymous fighter jet derived from McDonnell Douglas's original F-15. Gamers can choose between seven historic scenarios and earn promotions and distinctions if successfully completing their mission. Among the warzones are Vietnam (attacks on Hanoi and Haiphong, 1972), Syria (1984), Egypt (start of the Yom Kippur War, 1973), Iraq (destruction of the Osirak reactor, 1981), and the Persian Gulf/Iran (1984). [JF]

5



APOLLO 18 - MISSION TO THE MOON

PC-Spiel, Artech, 1987

In *Apollo 18 - Mission to the Moon*, einem C64-Spiel von 1987, wird das in der Realität gescheiterte NASA-Programm der frühen 1980er Jahre in fiktionalen Sequenzen durchgespielt. *Apollo 18* ist keine Simulation im eigentlichen Sinne, sondern eine chronologisch richtige Abfolge von Ereignissen verschiedener Apollo-Missionen mit Action-Zwischensequenzen. Sie beginnt beim Start, der einen Reaktionstest darstellt, geht über das Koppeln, die Mondlandung, das Satelliten-Capturing und endet mit dem Wiedereintauchen in die Erdatmosphäre. Dabei gibt es zahlreiche Möglichkeiten, die Mission scheitern zu lassen. [JF]

Apollo 18 - Mission to the Moon, a game developed in 1987 for C64, reenacts the eponymous (failed) NASA mission from the early 1980s in fictional sequences. *Apollo 18* is not a simulation properly speaking, but a chronologically accurate sequence of events from different Apollo missions with intermittent action sequences. It begins with the start, essentially a reaction test, and continues with docking manoeuvres, the landing on the Moon and the capturing of a satellite, and ends with re-entering the Earth's atmosphere. Possibilities for failure abound. [JF]



PILOTWINGS

Videospiel, Nintendo, 1990

***Pilotwings* wurde unter der Federführung der japanischen Entwicklerkoryphäe Shigeru Miyamoto (*Donkey Kong*, *Super Mario*, *Zelda*) entwickelt und zeichnet sich durch sein ausgewogenes Verhältnis zwischen Spielspaß und realistischer Fluganimation aus. In verschiedenen Flugvehikeln und Missionen werden Präzision und Geschicklichkeit trainiert. Die Grafik von *Pilotwings* kommt noch ohne echte 3D-Technologie aus; die grafischen Effekte der sogenannten Mode 7-Technologie, denen das Spiel seinen Bekanntheitsgrad verdankt, sorgen dennoch für ein vergleichsweise überzeugendes Fluggefühl. [JF]**

Pilotwings was developed under the supervision of the world-renowned Japanese developer Shigeru Miyamoto (*Donkey Kong*, *Super Mario*, *Zelda*) and manages to strike a balance between gaming fun and realistic flight animation. Various craft and missions allow players to train their precision and skills. While not using genuine 3D technology, the graphics created with Mode 7 technology, for which the game is renowned, offer a relatively convincing flight experience. [JF]



RED BARON

PC-Spiel, Dynamix, 1990

Nachdem 1980 unter dem gleichen Namen der erste 3D-Flugsimulator aus dem Hause Atari erschienen war, brachten Dynamix/Sierra mit *Red Baron* (Roter Baron) ein DOS-Spiel auf den Markt, das ebenfalls im Ersten Weltkrieg spielt und nach dem deutschen Jagdflieger Rittmeister Manfred Freiherr von Richthofen benannt ist. Trotz einer dürftigen Grafik, der mittelmäßigen Umsetzung physikalischer Gegebenheiten und unrealistisch karger Landschaften unterhalb des Kampfgeschehens erfreute sich *Red Baron* wegen seines Reichtums an historischen Details, vor allem aber wegen des mitreißenden, atmosphärischen Spielerlebnisses großer Beliebtheit. [JF]

8 In 1990, ten years after Atari released the original *Red Baron*, the first 3D flight-simulator game, Dynamix/Sierra created this game for DOS, which is also set during the First World War and named after the German fighter pilot Manfred von Richthofen. Despite poor graphics, unrealistic physics and strangely barren landscapes serving as a backdrop to the fighting action, *Red Baron* was very popular thanks to its wealth of historic detail and, more importantly still, the engaging and highly atmospheric gaming action. [JF]



CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

Flugsimulator (Apple Version), Electronic Arts, 1993

Chuck Yeager's Air Combat ist eine 1991 von Electronic Arts entwickelte militärische Flugsimulation für MS-DOS-PC, die mit verbesserter grafischer Auflösung und zusätzlichem Multiplayer-Modus auf Apple Macintosh portiert wurde. Der berühmte Testpilot Chuck Yeager wirkte als technischer Berater an der Entwicklung mit und wurde auch mit Sprachsamples und Bildern ins Spiel eingebunden. *Chuck Yeager's Air Combat* war eines der ersten Computerspiele, das Flugzeuge aus unterschiedlichen Epochen der Luftfahrtgeschichte simuliert; abgedeckt werden u.a. der Zweite Weltkrieg, der Koreakrieg und der Vietnamkrieg. [JF]

9 *Chuck Yeager's Air Combat* is a military flight simulator for MS-DOS-PC developed by Electronic Arts in 1991 and ported to Apple Macintosh with enhanced graphic resolution and additional multiplayer modus. The famous test pilot Chuck Yeager worked as a technical adviser during development and appears in the game via speech samples and images. *Chuck Yeager's Air Combat* was one of the first computer games to simulate planes from various eras in the history of aviation, among which the Second World War, the Korean War and the Vietnam War. [JF]





FLIGHT UNLIMITED

Flugsimulator, Looking Glass Studios, 1995

Als direktes Konkurrenzprodukt zum *Microsoft Flight Simulator* wurde 1995 *Flight Unlimited* für MS-DOS auf den Markt gebracht, ein ebenfalls im US-amerikanischen Luftraum angesiedelter Simulator, der auf das Erlernen und Trainieren von Flugfiguren ausgerichtet ist. Unter der Projektleitung des Teilchenphysikers und Amateurpiloten Seamus Blackley wurde bei der Entwicklung der Anspruch verfolgt, das Flugerlebnis realitätsnäher zu gestalten. Unter anderem bot *Flight Unlimited* mit seiner durch Satellitenaufnahmen gestützten Grafik annähernd fotorealistische Landschaften, wenn auch auf vergleichsweise begrenztem Terrain. [JF]

Flight Unlimited was released for MS-DOS in 1995 to compete with *Microsoft Flight Simulator*. Like its rival, it is restricted to the US airspace and is aimed at learning and rehearsing flight manoeuvres. Under the supervision of the particle physicist and amateur pilot Seamus Blackley, it was developed to provide a more life-like experience. Among other things, its graphics use satellite pictures to create near-photorealistic landscapes, albeit with a relatively limited reach. [JF]

MARTIN DAMMANN FLUG INS UNGEWISSE

Video, 282:43 Min., 1997

Militärflugzeuge sind ein zentrales Motiv in der künstlerischen Arbeit von Martin Dammann. In seiner Videoarbeit *Flug ins Ungewisse* befasst er sich mit dem 1996 erschienenen Flugsimulator *A-10 Cuba*. Entgegen der eigentlichen Mission des Spiels, Guerillakrieger in der Bucht von Guantanamo zu bekämpfen, schaltet Dammann das Kampfflugzeug auf Autopilot, zeichnet seinen *Flug ins Ungewisse* auf VHS auf und wartet ab, was passiert – knapp 5 Stunden lang. [JF]

Military aircraft are a recurring motif in Martin Damman's work. This video draws on the flight simulator *A-10 Cuba*, released in 1996. Undermining the intended mission of the game, which consists of fighting guerrilla troops in Guantanamo Bay, Dammann switches his fighter jet to autopilot mode, records his *Flight into the Unknown* on VHS and waits to see what happens – for nearly five hours. [JF]

Courtesy Galerie Barbara Thumm, Berlin



FLIGHTGEAR

Flugsimulator, Open Source, ab 1997

Als Reaktion auf die etablierten, kommerziellen Flugsimulatoren, die als proprietäre Software auf die von den Entwicklern vorgesehenen Bereiche und Funktionen beschränkt sind, entstand ab 1997 der Open Source-Flugsimulator *FlightGear*, der bis heute als kollaboratives Projekt weiterentwickelt wird und durch zahlreiche Zusatzprogramme und -projekte ergänzt wird. Der *FlightGear*-Quellcode wird auch in mehreren kommerziellen Softwareprodukten verwendet - eine legale Option im Rahmen der GNU General Public License, die aber aus moralischen Gründen für Irritation in der Entwicklergemeinde sorgt. [JF]

FlightGear started in 1997 as an Open Source project in reaction to existing commercial simulators, whose proprietary software is restricted to the zones and functions defined by its developers. A collaborative venture, it continues to be developed and enhanced with plug-ins and projects. Its source code is now also used in commercial software products through a General Public License - a legal, but morally questionable practice that angers many in the developer community. [JF]

JOHAN GRIMONPREZ DIAL H-I-S-T-O-R-Y

Video, 67:40 Min., 1997

In *dial H-I-S-T-O-R-Y* verknüpft Johan Grimonprez Archivmaterial aus Reportagen, Science-Fiction-Filmen und Heimvideoaufnahmen zu einer assoziativen Mediengeschichte der Flugzeugentführung, die er mit literarischen Auszügen aus Don DeLillos Romanen *Mao II* und *Weißes Rauschen* durchsetzt. Es entfaltet sich ein fiktiver Dialog, der um die Frage kreist, ob der Terrorist mit seiner Radikalität und seiner Macht, die Gesellschaft aufzurütteln, nicht längst die Rolle des Künstlers eingenommen hat. Als Begleitlektüre zum Film liegt das *Inflight Magazine* aus, ein künstlerischer Leitfaden für Luftpiraten, der in seiner Hochglanzästhetik von Flugzeugmagazinen inspiriert ist. [JF]

In *dial H-I-S-T-O-R-Y*, Johan Grimonprez combines archival footage from newsreels, science-fiction films and home videos into a media history of hijacking punctuated by excerpts from Don DeLillo's novels *Mao II* and *White Noise*. By doing so, he creates a fictitious dialogue revolving around the question if terrorists, with their radicalness and power to galvanise society, have replaced the artists. The topics discussed in the film are further developed in a glossy *Inflight Magazine* that serves as an artistic handbook for would-be hijackers. [JF]

www.zapomatik.com



IL-2 STURMOVIK

Flugsimulator, Ubisoft, 2001

Die 2001 erschienene Zweite-Weltkrieg-Flugsimulation des russischen Spieleentwicklers 1C:Maddox Games setzte mit seiner Grafik, der Realitätsnähe und seinen ungewöhnlichen Szenarios neue Maßstäbe für Flugsimulationsspiele. Vor allem von der Online-Community wurde es begeistert aufgenommen: Es ermöglichte die Bildung Clan-ähnlicher virtueller Geschwader, die mit hunderten SpielerInnen im Internet Luftkämpfe durchführten. Die Operationsgebiete des Spiels erstrecken sich über die wichtigsten Kampfschauplätze der Ostfront zwischen 1941 und 1945. [JF]

This WWII flight simulator released in 2001 by the Russian games developer 1C:Maddox Games set a new benchmark thanks to its realistic graphics and untypical scenarios. It was particularly well received by the online community as it allowed for the creation of clan-like squadrons with hundreds of gamers fighting on the Internet. Its combat zones were the main battlefields on the Eastern Front between 1941 and 1945. [JF]

SIMONE AABERG KÆRN SMILING IN A WARZONE

Dokumentation, Video, 78:00 Min., 2006

Die dänische Künstlerin und Amateurpilotin Simone Aaberg Kærn dokumentiert in *Smiling in a Warzone* eine waghalsige Performance von 2002: Unter abenteuerlichen Umständen fliegt sie in Eigenregie nach Kabul, um dort einem afghanischen Mädchen seinen Traum vom Fliegen zu erfüllen. Ausgehend von ihrer Überzeugung und künstlerischen Mission, dass der Luftraum allen Menschen als Imaginationsraum zur freien Verfügung stehen sollte, konfrontiert sich Kærn mit den geopolitischen Restriktionen, die nach den Anschlägen des 11. September 2001 den internationalen Luftverkehr prägen. [JF]

Smiling in a Warzone documents a daring performance by the Danish artist and amateur pilot Simone Aaberg Kærn. In 2002, under adventurous circumstances, Kærn flew on her own to Kabul, where she wanted to fulfil a young Afghan girl's dream of flying. In keeping with her conviction that the airspace should be freely available to all humans as a space for imagination, her performance addressed the growing geopolitical restrictions in international air traffic since 9/11. [JF]

www.aaberg-kaern.dk



JOAN LEANDRE

SONG OF THE IRON BIRD, IN THE NAME OF KERNEL! SERIES

Video, 22:03 Min., 2006

Die Game-Modifikationen des spanischen Künstlers Joan Leandres reizen den *kernel*, also den Kern des Betriebssystems, bis zur Belastungsgrenze aus und produzieren durch Eingriffe in die Programmstruktur unerwartete Anomalien. In *Song of the Iron Bird*, einem Teil seiner Serie *In the Name of Kernel!*, wendet er dieses Prinzip auf einen Flugsimulator an: Wir sehen riesige Flugzeuge, die - eisernen Vögeln gleich - im Autopilot-Modus über merkwürdige Landschaften und unmögliche Begebenheiten fliegen. Leandre wendet die Software gegen ihre eigene Logik und entlockt ihr subversive, hypnotische Stimmungsbilder. [IA/JF]

Joan Leandre's game modifications push the kernel, the core of computer operating systems, to its limits and provoke unexpected anomalies by intervening in the programme structure. In *Song of the Iron Bird*, which forms part of his series *In the Name of the Kernel!*, the Spanish artist applies this principle to flight simulators to create images of giant steel birds gliding in autopilot mode over bizarre landscapes and impossible events. Leandre turns the software against its own logic to produce subversive, hypnotically atmospheric images. [IA/JF]

www.kubasik.biz

Courtesy DAM Gallery, Berlin



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X (FSX)

Flugsimulator (ausgerüstet für Hawaii-Flug), Microsoft, 2006

Die zehnte und letzte Version aus der Serie *Microsoft Flight Simulator* wurde im Jahr 2006 veröffentlicht. Die Grafik wurde von Microsoft als wichtigster technologischer Meilenstein innerhalb der gesamten Serie beworben - so stellt FSX erstmals die Erde als komplette Kugel dar und erlaubt das Fliegen nach Sichtbedingungen. Seit der Einstellung der Produktlinie durch Microsoft wurden Lizenzen für die Weiterentwicklung an Partnerfirmen übergeben. In einem Add-On der Firma Aerosoft wurde der Flughafen „Dillingham“ extrem realistisch ausgebaut. Der von hier aus startende Rundflug über Hawaii ist auch für AnfängerInnen zu fliegen, dauert keine zehn Minuten und kann in der Ausstellung von zwei Personen mit- bzw. gegeneinander geflogen werden. [JF]

The tenth and last instalment of Microsoft's *Flight Simulator* was released in 2006. Its graphics were hailed by the company as a major technological breakthrough FSX is the first simulator to render the Earth as a complete sphere and allows flying on sight. Since Microsoft decided to stop production and licensed further development to partner companies, Aerosoft has created an add-on with a highly realistic version of Dillingham Airport in Hawaii. The scenic flight starting from here is suited for beginners; it takes less than ten minutes and can be flown in the exhibition by two people playing together or against each other. [JF]

AGNES MEYER-BRANDIS

TESTSERIE #1: NADELÖHR

2-Kanal-Video, 6:32 Min., 2007

2007 führte die Künstlerin in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR) ein künstlerisches Experiment in Schwerelosigkeit durch. Vor dem Parabelflug waren verschiedene Geschicklichkeits- und Belastungstests notwendig. Das Video dokumentiert einige Selbstversuche der Künstlerin, auch unter extremen Bedingungen einen komplizierten Vorgang durchzuführen. Es zeigt das Einfädeln eines Fadens in ein Nadelöhr bei steigendem Schwierigkeitsgrad: im Windkanal eines Riesenrades, während wechselnder Beschleunigungsstrukturen auf der Achterbahn bis hin zu den Extremen einer komplexen zentrifugenartigen Kirmesmaschine mit 360° Schleuderpanorama. Am Schluss passt ein ganzes Flugzeug durch ein Nadelöhr (diese Bilder entstanden beim Entspannen auf der Wiese). [IA / AMB]

In 2007 the artist Agnes Meyer-Brandis conducted an artistic experiment on weightlessness in collaboration with the German Centre for Aviation and Space Travel (DLR). Before she could embark on this parabolic flight, she had to undergo a series of skills and stress tests. This video documents the artist's attempts to execute complex tasks under extreme conditions. It shows her trying to thread a needle under ever more challenging conditions: in the wind tunnel of a Ferris wheel, on a rollercoaster with changing acceleration patterns, and on a complex, centrifuge-like amusement ride with extreme movements and 360-degree thrusts. In the end, a whole plane passed through the eye of the needle (these images were filmed by the artist lying on the grass during a break).

[IA / AMB]

www.ffur.de/microgravity
www.forschungsfloss.de

CORNELIA FRIEDERIKE MÜLLER & FRANCIS HUNGER

THE CENTER

Video, 30:00 Min., Loop, 2008

Zu einer Klangkulisse von Straßengeräuschen aus New York - Verkehrslärm, Vogelgezwitscher, Gesprächsfetzen von Passanten - kreist in *The Centre* ein Flugzeug in Endlosschleife um die angedeuteten Silhouetten zweier Hochhaustürme. Unvermeidlich werden Assoziationen zum World Trade Centre aufgerufen - zu den Bildern der einstürzenden Türme und ihrer ewigen Wiederholung in der Fernsehberichterstattung. *The Centre* knüpft an diese traumatische Bildgeschichte an, verweigert sich jedoch den Mechanismen des Katastrophenbildes und verlagert den Fokus von der minimalistisch reduzierten 3D-Animation auf die komplexe Tonebene. [JF]

In *The Center* a plane is forever circling over the outlines of two skyscrapers to the sound of typical New York street noises (traffic, birds singing, snippets of passersby talking). Spectators are inevitably reminded of the World Trade Centre and the endless image loops of the collapsing towers in the media. While directly referencing this traumatic iconography, the video eludes the mechanisms of disaster imagery by shifting the focus from the minimalist 3D animation to the complexities of the soundscape. [JF]

www.irmielin.org
www.corneliafriederikemueller.de



FLIGHT CONTROL

Computerspiel, Namco, 2009

In *Flight Control* (für iOS, Playstation 3, Nintendo DSi, Windows, Mac, Android und Windows Phone) übernimmt der/die SpielerIn die Rolle eines Fluglotsen: Auf hochfrequentierten Landebahnen gilt es, unter unterschiedlichen landschaftlichen und klimatischen Bedingungen Routen für den eintreffenden Flugverkehr vorzugeben und Kollisionen zu vermeiden. Im Gegensatz zu den meisten klassischen Simulationsspielen lässt sich der international herausragende Erfolg von *Flight Control* auf den extrem niedrigschwelligen Einstieg, die intuitive, schnell erlernbare Bedienung und den ausgeprägten Suchtfaktor zurückführen. [JF]

In Flight Control (for iOS, Playstation 3, Nintendo DSi, Windows, Mac, Android and Windows Phone) players assume the role of an air traffic controller at a busy airport who has to direct aircrafts to designated landing routes under varying geographical and meteorological conditions and avoid collisions. Unlike most traditional simulation games, the unique global success of *Flight Control* is owed to the fact that it is simple to learn, intuitive and highly addictive. [JF]

ANTJE EHMANN & HARUN FAROCKI

TROPEN DES KRIEGES: WO IST ELBE 13?

Video, 7:00 Min., Teil der 5-Kanal-Videoinstallation
Tropen des Krieges, 2011

Kaum war die Fliegerei erfunden, wurde sie schon militarisiert. Der Krieg in und aus der Luft wurde in eine eigene Waffengattung gefasst. In ihrem Projekt *Tropen des Krieges* setzen sich die beiden Künstler mit dem Genre des Kriegsfilms auseinander. Bei der Sichtung entdeckten sie eine Reihe von Tropen, die immer wieder in vielfältiger Varianz auftauchen, und schnitten sie zu einer fünfteiligen Reihe zusammen. Die auf Effekt zielende Flugzeug-Montage *Wo ist Elbe 13?* ist der zweite Teil und greift die Themen „Production Value“ sowie die Action-Romantik des Genres auf. [IA /HF]

Aviation had hardly been invented when it was already used for military purposes. War in and from the air became a military domain in its own right. In their project *War Tropes* the two artists explore the genre of war film. To this effect, they watched countless war movies and identified a series of recurring tropes and their variations. They then edited these tropes into a five-part series. *Where Is Elbe 13?*, a montage of aircraft imagery, is the second part in the series and revolves around the theme of “production value” and the romance of action that characterises this genre. [HF/IA]

www.farocki-film.de



X-PLANE 10

Flugsimulator, Laminar Research, 2014

Wird in Flugsimulationsspielen der Realitätsgrad oft zugunsten des Spielerlebnisses zurückgestellt, so nimmt *X-Plane* eine Sonderrolle ein: der Simulator wird explizit nicht als Spiel vermarktet, sondern als Engineering Tool für Piloten und Ingenieure sowie für Flugenthusiasten im Amateurbereich. Insbesondere wegen seiner innovativen Nutzung der Blattelementtheorie (englisch: Blade Element Theory), die eine sehr genaue Modellierung des Flugverhaltens verschiedenster Flugobjekte ermöglicht, wird das Programm auch von diversen kleinen Flugzeugherstellern zur Entwicklung realer Flugzeuge genutzt. [JF]

While flight-simulator games generally emphasise the gaming experience at the expense of realism, *X-Plane* is the exception that confirms the rule. Tellingly, it is not advertised as a game but as an engineering tool for pilots and engineers as well as amateur flight enthusiasts. Thanks mainly to its innovative use of the Blade Element Theory, which allows for precise modelling of flight behaviour for all kinds of flying objects, this software is also used by several small aircraft manufacturers to design actual planes. [JF]



KERBAL SPACE PROGRAM (KSP) VERSION 0.24 (ALPHA PHASE)

Weltraumsimulation, Squad, 2014

Kerbal Space Program ist eine Weltraumsimulation für Windows, Mac OS X und Linux. Als typisches „Sandbox“-Spiel zeichnet sich KSP durch einen offenen Spielverlauf mit einer unerschöpflichen Vielzahl an frei wählbaren Missionen aus und bietet den NutzerInnen die Möglichkeit, eigene Erweiterungen („Mods“) einzubauen. *KSP* verfügt bereits in der Entwicklungsphase über eine bemerkenswerte Nutzergemeinde, die im engen Zusammenspiel mit dem Entwicklerteam aktiv ist. In einem Kooperationsprojekt mit der NASA wurden ab Anfang 2014 auch Elemente aus der realen „New Asteroid Initiative“ in das Spiel integriert. [JF]

Kerbal Space Program is a space simulation for Windows, Mac OS X and Linux. A typical “sandbox” game, it allows for open course of play and an unlimited diversity of missions while offering players the possibility to include their own mods. Although still in development, *KSP* has attracted a considerable community of users who actively collaborate with its developers. In collaboration with NASA, it was possible to integrate elements from the real-life New Asteroid Initiative into the game as of February 2014. [JF]

HMKV AUSSTELLUNG BÖSE CLOWNS HMKV EXHIBITION EVIL CLOWNS

Parallel und bis zum 8. März 2015 zeigt der HMKV die Ausstellung *Böse Clowns*.

„Gefährliche Clowns stehn' am Straßenrand“ sang die Düsseldorfer Band Der Plan bereits 1979. Die Ausstellung *Böse Clowns* widmet sich genau dieser beunruhigenden Figur, die in letzter Zeit eine ‚unheimliche‘ Karriere gemacht hat.

Näheres unter: www.hmkv.de

Parallel to this, and until March 8, 2015, the HMKV presents the exhibition *Evil Clowns*.

“Dangerous clowns are standing by the side of the road”, sang the Düsseldorf band Der Plan as early as 1979. The exhibition *Evil Clowns* explores the often disquieting figure of the clown, which has made an “uncanny” career in recent years.

For more information: www.hmkv.de

Hartware MedienKunstVerein (HMKV)

im at **Dortmunder U, Ebene 3** Level 3

Eintritt 5 € / 2,50 € (ermäßigt)

Admission 5 € / 2,50 € (reduced)

HMKV BOOKSHOP HMKV BOOKSHOP

Lust auf neue Ideen?

Unser Bookshop befindet sich auf Ebene 3 in der Ausstellung *Böse Clowns*.

Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

Looking for inspiration?

Our bookshop is located on level 3 in the exhibition *Evil Clowns*.

We are looking forward to seeing you there!

HMKV MEDIATHEK HMKV MEDIA

Die Mediathek auf www.hmkv.de präsentiert Videos und Fotos aus vergangenen und aktuellen Ausstellungen und Veranstaltungen.

The HMKV Media on www.hmkv.de presents videos and photos from past and current exhibitions and events.

HMKV VIDEO DES MONATS

HMKV VIDEO OF THE MONTH

In der Serie HMKV Video des Monats stellen wir, unabhängig von der jeweiligen Ausstellung, im monatlichen Wechsel aktuelle Videoarbeiten internationaler KünstlerInnen vor.
Näheres unter: www.hmkv.de

The HMKV Video of the Month is a monthly series of screenings of recent video works by international artists.

For more information: www.hmkv.de

Hartware MedienKunstVerein (HMKV)
im at **Dortmunder U, Ebene 3** Level 3

Dezember 2014 December 2014

Abner Preis

The Clown

NL 2011, Video, 14:00 Min.

Januar 2015 January 2015

Jennifer Morone

Jennifer Lyn Morone™ Inc

GB 2014, Video, 2:39 Min.

IMPRESSUM COLOPHON

BER-DTM-HNL - FASTEN YOUR SEATBELTS!

04.12.2014 - 11.01.2015

Hartware MedienKunstVerein (HMKV)

im at **Dortmunder U**

KURATIERT VON CURATED BY

Thibaut de Ruyter und Inke Arns

MIT ARBEITEN VON WITH WORKS BY

Agnes Meyer-Brandis, Martin Dammann, Antje Ehmann & Harun Farocki, Johan Grimonprez, Francis Hunger & Cornelia Friederike Müller, Simone Aaberg Kærn und Joan Leandre

HMKV

KÜNSTLERISCHE LEITERIN

ARTISTIC DIRECTOR

Dr. Inke Arns

GESCHÄFTSFÜHRENDE LEITERIN

MANAGING DIRECTOR

Frauke Hoffschulte

TECHNISCHER LEITER

TECHNICAL DIRECTOR

Stephan Karass

PRODUKTIONSLEITUNG

PRODUCTION MANAGER

Frauke Hoffschulte, Janina Lackmann

PRODUKTION

PRODUCTION

Andrea Eichardt, Christina Mürer

ASSISTENZ

ASSISTANT

Yoko Dupuis

PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

PRESS AND PUBLIC RELATIONS

Dr. Inke Arns

VERMITTLUNG

EDUCATION

Stephanie Brysch, Mirjam Gaffran, Nele Hinz

INFO TEAM

INFORMATION STAFF

Jonas Eickhoff, Anna Hauke, Silvia Liebig, Linda Richerd, Ulrik Schreckert, Dorothee Tesmer

BUCHHALTUNG

ACCOUNTING

Simone Czech

GESTALTUNG

DESIGN

Christina Mürer

AUSSERDEM FURTHERMORE

WERKBESCHREIBUNGEN

WORK DESCRIPTIONS

**Inke Arns (IA), Judith Funke (JF),
Agnes Meyer-Brandis (AMB), Harun Farocki (HF)**

AUSSTELLUNGSARCHITEKTUR

EXHIBITION ARCHITECTURE

Thibaut de Ruyter und Archiv Martin Dammann

AUFBAUTEAM

CONSTRUCTION TEAM

Sanja Biere, Kai Kickelbick, Željko Petonjić

FACHTECHNISCHER DIENST DORTMUNDER U

TECHNICAL TEAM DORTMUNDER U

**Timo Kruck, Robin Lockhart, Uli Lueg, Oliver Okunik,
Detlev Olschewski, Fabian Polzin**

LEITER FACHTECHNISCHER DIENST DORTMUNDER U

TECHNICAL DIRECTOR DORTMUNDER U

Uwe Gorski

FOTOGRAFIE

PHOTOGRAPHY

Yoko Dupuis

ÜBERSETZUNG

TRANSLATION

Patrick (Boris) Kremer

GEFÖRDERT VOM



MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG



**ARCHIV
MARTIN
DAMMANN**

HAUPTFÖRDERER DES HMKV



Stadt Dortmund
Kulturbetriebe



Ministerium für Familie, Kinder,
Jugend, Kultur und Sport
des Landes Nordrhein-Westfalen



MEDIENPARTNER



HMKV

Hartware MedienKunstVerein