

## Extended Reality: DOK Neuland

Jedes Jahr während der Festivalwoche laden wir unser Publikum ein, in der Ausstellung DOK Neuland Geschichten außerhalb des traditionellen Kinos zu erleben. Die Einreichung ist geöffnet!

---

### XR-Arbeiten für DOK Neuland jetzt einreichen!

[Mehr Informationen](#)

[Einreichung starten](#)

[Guidelines lesen](#)

---

## Über DOK Neuland

Seit 2015 gibt DOK Neuland der Kunst von Extended-Reality-Arbeiten einen Raum. Jedes Jahr laden wir unser Publikum rund zehnte internationale Werke in einer öffentlichen Ausstellung zu entdecken.

Neue technologische Tools bieten neue Ausdrucks- und Erzählmöglichkeiten: Zu den Ausstellungsformaten gehören Virtual-Reality-Erlebnisse und 360°-Filme, Augmented-Reality-Werke, Spiele und interaktive Installationen. Sie alle schöpfen mit innovativen Erzählungen das spannende Potenzial aus, das sich aus der Begegnung von Kunst und Technologie ergibt. Durch die Möglichkeiten neuer Medien brechen ausgewählte Künstler\*innen mit vertrauten Handlungssträngen, erweitern die Grenzen unserer Realität und erkunden gemeinsam mit den Besucher\*innen die Interaktion zwischen Mensch und Maschine,

um neue Erfahrungswelten zu schaffen.

---

## Über DOK Neuland

Seit 2015 gibt DOK Neuland der Kunst von Extended-Reality-Arbeiten einen Raum. In der öffentlichen Ausstellung präsentieren wir rund zehn internationale Arbeiten, zum Beispiel Virtual-Reality-Erfahrungen, Augmented Reality oder 360°-Filme. Die Erzählungen untersuchen das revolutionäre Potenzial, wenn Kunst und Technologie aufeinandertreffen.

Mit den Möglichkeiten der neuen Medien brechen die eingeladenen Künstler\*innen gewohnte Erzählweisen auf, erweitern die Grenzen unserer Realität und loten gemeinsam mit den Besucher\*innen das Zusammenspiel zwischen Mensch und Maschine aus, um neue Erfahrungsräume zu schaffen.

---



# Jetzt XR-Arbeiten einreichen

Wir freuen uns darauf, Ihre XR- und Expanded-Filmmaking-Werke für DOK Neuland zu entdecken, das im Rahmen von DOK Leipzig vom 26. Oktober bis 1. November 2026 stattfindet. Die Einreichfrist endet am 1. Juli.

[Direkt zum Einreichformular](#)

## Was suchen wir?

XR- und Expanded-Filmmaking-Werke, die konventionelle Erzählformen hinterfragen und neue audiovisuelle Techniken einsetzen, um innovative Geschichten und Erlebnisse zu unterstützen – das bedeutet etwa Virtual Reality, Mixed Reality oder Augmented Reality-Erfahrungen, 360°-Filme, Performances, Medien- oder Web-Kunst, Audioinstallationen, Projektionsmapping oder Loop-Filme, partizipative Filme, Games oder Hybrid-Performances. Oder überraschen Sie uns mit neuen XR-Formaten, die wir vielleicht noch gar nicht kennen!

Haben Sie eine Idee für ein besonderes Projekt, wie beispielsweise eine ortsspezifische XR-Installation oder eine hybride Performance für die Bühne? Schicken Sie es uns zu. Wir freuen uns sehr darauf, mit Künstler\*innen zusammenzuarbeiten, um Ihre Visionen zu verwirklichen und neue Arbeitsweisen außerhalb des traditionellen Rahmens zu präsentieren.

## Wie einreichen?

Sie können Ihre XR-Werke bis zum 1. Juli direkt über unsere Website einreichen. Bitte melden Sie sich dafür in unserem [myDOK-Bereich](#) an – oder [registrieren Sie sich](#) neu, falls Sie noch kein Benutzerkonto bei uns haben. Nach der Anmeldung gelangen Sie weiter zum [Einreichformular](#).

Alles über die Voraussetzungen, die technischen Anforderungen und den Auswahlprozess finden Sie in unserem [Reglement zur XR-Einreichung](#).

DOK Neuland hat keine Premierenanforderungen und erhebt keine Einreichungsgebühren.

---

## Rückblick DOK Neuland 2025

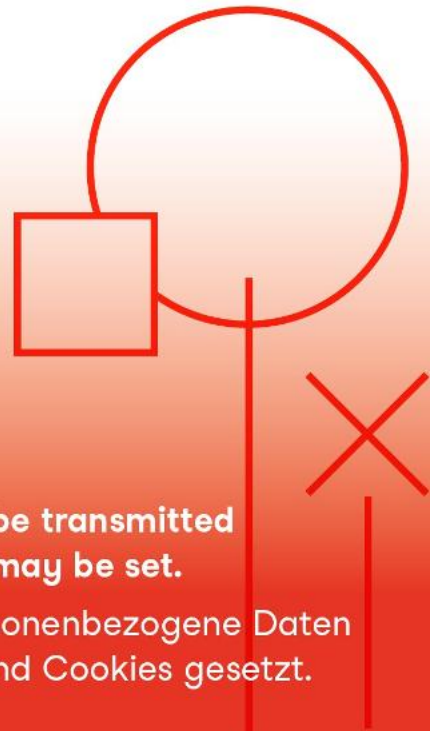


...

---

## Video-Rückblick

**DOK Leipzig**



**When the video is played, personal data may be transmitted to the provider (Vimeo, Youtube) and cookies may be set.**

Mit dem Abspielen des Videos werden ggf. personenbezogene Daten an die Anbieter (Vimeo, Youtube) übermittelt und Cookies gesetzt.

## **DOK Neuland: Immaterial XR-Arbeiten 2025**

Die virtuelle Welt hat einen physischen Körper. Er besteht aus Silizium und Kupfer, aus Serverfarmen und Stromnetzen. „DOK Neuland: Immaterial“ hat das Publikum dazu eingeladen, die Materialität digitaler Technologien zu entdecken.



### Another Place x

FR 2025 19'

Die trans Thailänderin Renée ist auf der Suche nach Asyl. In den nächtlichen Straßen von Paris ist sie für andere unsichtbar. Eine Einladung an die Zuschauenden, ihre Perspektive einzunehmen.



### Blindspot x

DE 2025 21'

Wird die Zukunft des Sehens h...  
Kamerasysteme verschieben ir

## Über DOK Neuland: „Immaterial“

...

Die virtuelle Welt hat einen physischen Körper. Er besteht aus Silizium und Kupfer, aus Serverfarmen und Stromnetzen, verschwendet Wasser und ist in Kriege verwickelt. Er bringt KI-generierte Bilder hervor, für die er mit sehr realen, online

geteilten Vorbildern trainiert, seien sie künstlerischer oder alltäglicher Natur. Die virtuelle Welt ist nicht weniger vergeistigt als wir – Bewusstsein, das untrennbar zu einem Körper gehört.

„DOK Neuland: Immaterial“ widmet sich der Materialität digitaler Technologien. Die vorgestellten Projekte ziehen eine direkte Verbindungslinie zwischen physischer Erfahrung und Cyberspaces und zeigen, dass es keine klare Grenze gibt. Und weil das Material dieser Arbeiten das Materiale selbst ist, treibt sie das WIE des Weltenbaus genauso sehr um wie dessen kreative Umsetzung. Sie blicken in vergessene Ecken und rücken Menschen, Geschichten und Systeme in den Vordergrund, die man normalerweise nicht sieht.

Unser Planet ist übersät mit Minen und abgeholzten Wäldern. Unsere Industrien, nicht zuletzt die Datenwirtschaft, fressen ihn auf. Digitale sind nicht anders als physische Produkte die Summe aus Rohstoffextraktion und unterbezahlter Erwerbsarbeit. Sobald sie sich verschlissen haben, werden sie wie jeder andere Müll entsorgt. Die Angaben zu den Materialkosten der Informationstechnologie bleiben wolkig. Der tatsächliche Wasser- und Energieverbrauch generativer KI-Chatbots ist ein gut gehütetes Geheimnis, ebenso wie die Gesichter der Leute, die sie trainieren und ihre Daten verwalten.

Allein für die in dieser Ausstellung verwendete Hardware sind wohl mindestens fünf der seltenen Erden nötig, an denen sich derzeit die Geopolitik entzündet. Achten Sie beim Ausstellungsrundgang auf die Kabel, Monitore und Menschen, die allein für die Präsentation dieser acht digitalen Werke zum Einsatz kommen.

## DOK Neuland in der Heilandskirche Westkreuz



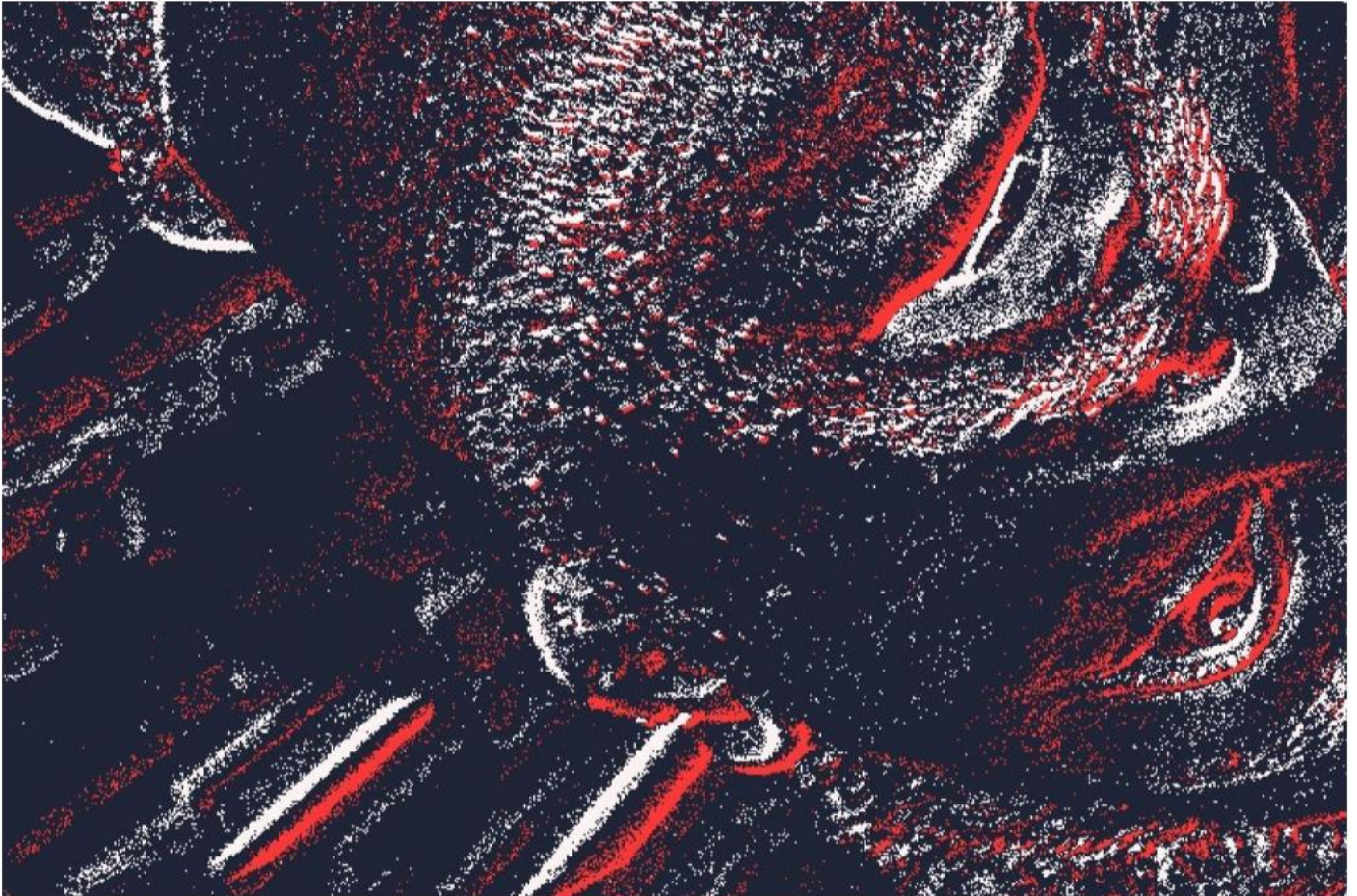
VR-Erfahrung, 19 min.

### Another Place

Renée, eine Asylbewerberin aus Thailand, wandert durch die nächtlichen Straßen von Paris. Vom Asylsystem ausgespuckt und für

Passant\*innen unsichtbar, ist sie weder hier noch dort. Für eine Nacht sind wir eingeladen mitzuwandern – in einer filmischen, von Licht- und Schattenspielen geleiteten VR-Erfahrung. „Another Place“ entstand in Zusammenarbeit mit der Protagonistin und basiert auf ihrem Erleben.

Domenico Singha Pedrolì  
Frankreich 2025



Medienkunst, 21 min.

### **Blindspot**

Ein empirischer Traum von gesteigertem Sehvermögen, vom Sehen mit einer Maschine. „Blindspot“ ist eine poetische Erkundung dessen, was wir – noch nicht – sehen können, gefilmt mit neuromorphen, ereignisbasierten Kamerasystemen, die zu visualisieren im Stande sind, was unseren fehlbaren Augen entgeht. Im Tanz zwischen Mensch und Maschine wird hier eine hybridisierte Zukunft des Sehens imaginiert.

Justin Urbach  
Deutschland 2025



VR-Erfahrung, 23 min.

### **The Dollhouse**

Tauchen wir ein in die Welt der 9-jährigen Juniper, in ihre komplizierten und beschämenden Erinnerungen an Magnolia, die als Haushaltshilfe in die Familie kam. Animation und Ton sind so zart wie trügerisch. „The Dollhouse“ entlarvt das Zuhause als Werkstatt, in der ungerechte Machtdynamiken ausgeformt werden. Die Geschichte entfaltet sich in alle Richtungen und bietet manchmal Möglichkeiten zur Interaktion.

Charlotte Bruneau, Dominic Desjardins  
Kanada, Luxemburg 2025



VR-Erfahrung, 30 min.

### **Downfall of the Virtual Human**

Es gilt, die Geschichte der virtuellen Popikone Mizzy zusammensetzen, die man der Herabwürdigung von Männern durch eine Handgeste beschuldigte. Von ihrem Kneif-mich-Vogel durch eine virtuelle Landschaft geleitet, erfahren wir, wie Mizzy geschaffen und warum und von wem sie verworfen wurde. Diese scharfsinnige, in schwarzen Humor gewickelte Kulturkritik offenbart, wie sich physische und digitale Realität in ihrer Ungerechtigkeit verbunden sind.

Jimmy Yu  
Südkorea 2025

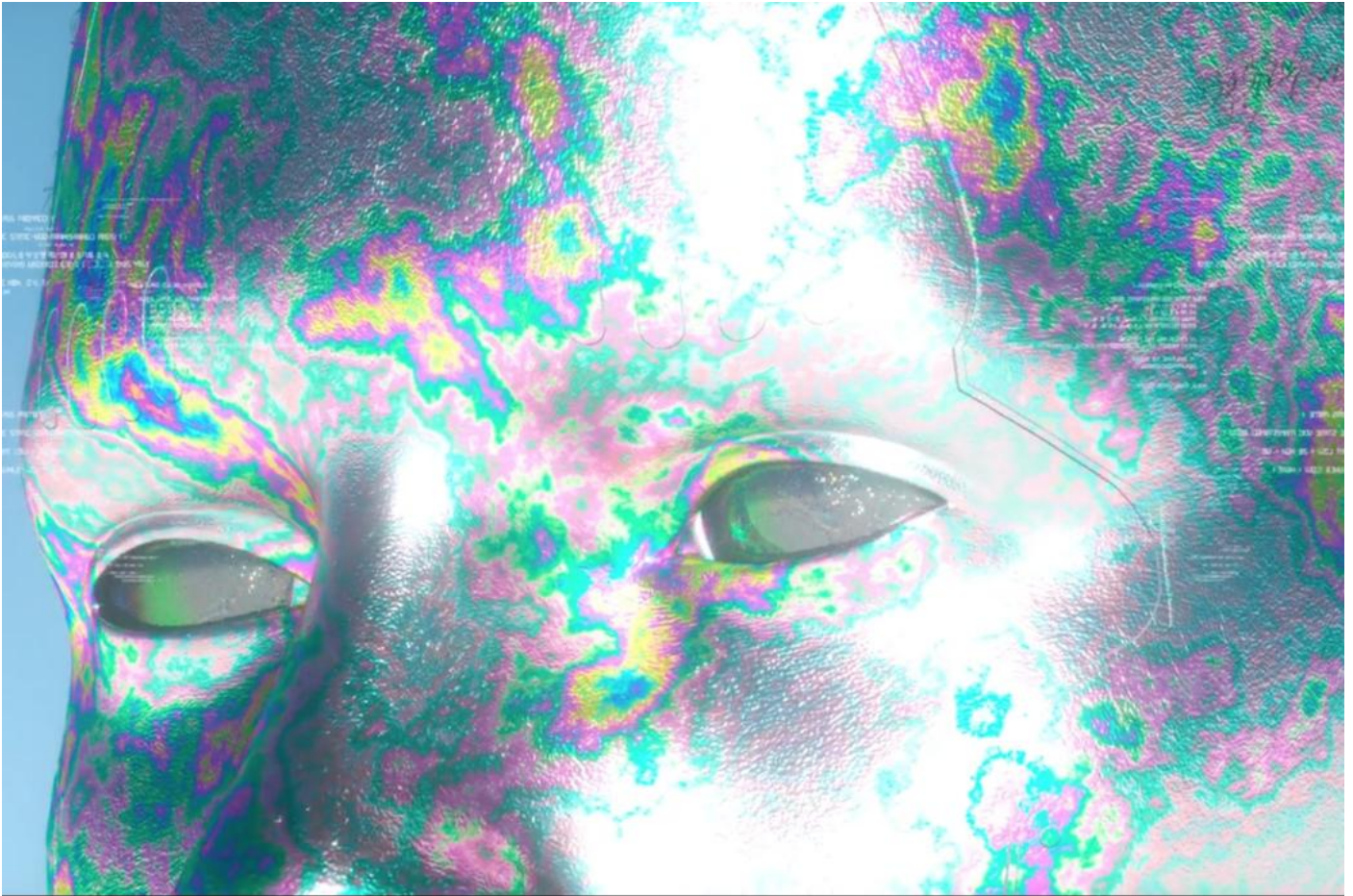


AR-Installation, 5 min.

### **For Iron I Gave Gold**

Was wird im Namen des Fortschritts geopfert, und wer soll dieses Opfer bringen? Angesichts der Verwüstungen, die europäischer Elektroschrott in Ghana anrichtet, hinterfragt diese Arbeit, welches physische Material dort geopfert wird, um digitale Erlebnisse hier zu ermöglichen. Die Modedesignerin und 3D-Künstlerin Keke Opata verbindet hier Mode, Technologie und visuelles Storytelling.

Keke Opata  
Deutschland 2025

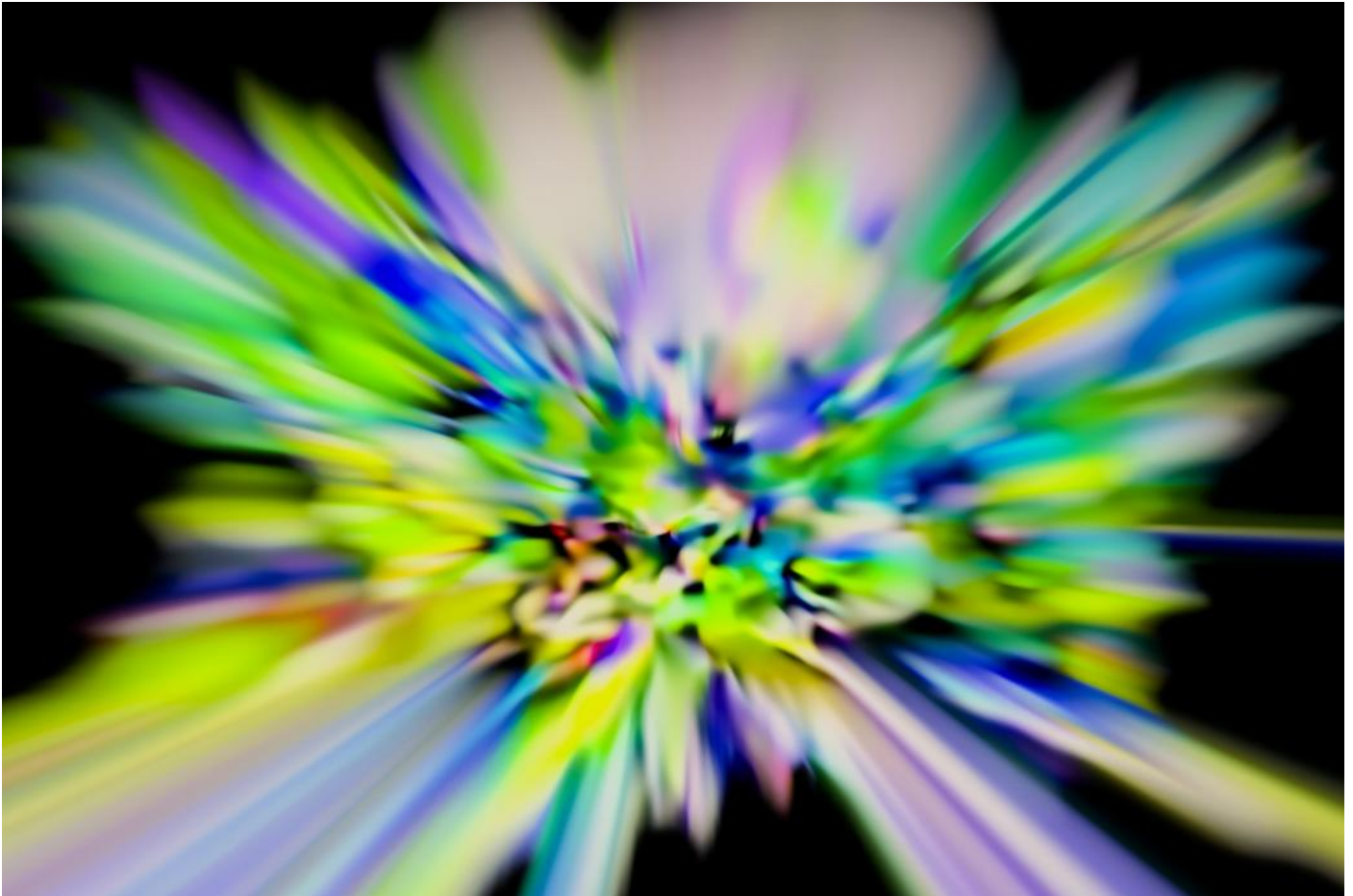


Medienkunst, 10 min.

## **Geomancy**

Dieser Cyborg unter den Filmen lässt Computergrafik und Natur dynamisch interagieren. Auf der Basis planetarer Daten von über vierzig Orten auf der ganzen Welt werden Rhythmus und Sequenzierung in Echtzeit vom Wettergeschehen umgeformt. Konzipiert im Geist der Geomantie, die den Geschichten der Erde lauscht und ihr antwortet, ist hier eine Erfahrung von wahrhaft magischer Qualität zu machen.

Sybil Montet  
Frankreich, Deutschland 2024



360°-Film, 10 min.

### **Volume**

Eine Zugfahrt in die Abstraktion, hergestellt aus KI-generierten Bildern, die sich zunehmend von ihren gegenständlichen Inhalten lösen. Diese einfache, aber bestechende filmische Geste, hypnotisch und immersiv durch und durch, lässt uns das Innere des digitalen Bildes erkunden. Dort sind nicht etwa Nachbauten der Realität, sondern Landschaften aus abstrakten und architektonischen Strukturen zu entdecken.

Niklas Poweleit  
Deutschland 2025

**DOK Neuland im Museum der bildenden Künste Leipzig**

...



VR-Erfahrung, 17 min.

## Revival Roadshow

In einem Museum der Zukunft sind historische und imaginierte Objekte, Pop-up-Werbung und Easter Eggs ausgestellt, aus denen extravagant-sardonisch die Kolonialmaschinerie hervorginst. Das Gemälde in der Mitte zeigt den Entdecker Abel Tasman, der aus dem 17. Jahrhundert zurückkehrte, um Neuland für niederländische Klimafüchtlinge zu kolonisieren. Eine epische Hypercollage, in der die Audiospur dem Blick folgt.

Anne Fehres, Luke Conroy  
Niederlande 2025

---

## DOK Neuland Team 2025

**Dana Melaver**  
Kuration

**Rotem Heyman**  
Produktion



...

**Eirini Kokkinidou**  
Technische Produktion

**Louis Weber**  
Ausstellungs-Architektur

**Vincent Ristow**  
Bauassistentz

---

## Wie stellen wir die Arbeiten aus?

In enger Zusammenarbeit mit den Künstler\*innen konzipieren wir für die Ausstellung eine Rauminstallation, die ein Erlebnis für sich ist und gleichzeitig den einzelnen Arbeiten genug Raum gibt. Jede neue Ausstellung wagt einen Blick in die Zukunft: Wie werden sich unsere Konventionen und Gewohnheiten verändern? Dabei stellen wir uns auch die Frage, unter welchen Bedingungen wir neue Medien erleben wollen und welche Räume diesen innovativen Arbeiten gerecht werden.

---

Willkommen in unserer Extended-Reality-Ausstellung DOK Neuland. Während der Festivalwoche 2022 präsentierten wir neun XR-Arbeiten zum Thema „THX for Nothing“ im Museum der bildenden Künste Leipzig.

---

---

DOK Neuland ist Bestandteil des DOK-Nachwuchs-Angebotes und wird in Kooperation mit der SLM realisiert.

---

...



XR Land im Fokus: Die Niederlande

...



Unterstützt von





## **DOX** Leipzig

Leipziger Dok-Filmwochen GmbH  
Katharinenstraße 17  
04109 Leipzig  
Deutschland

[info@dok-leipzig.de](mailto:info@dok-leipzig.de)  
[+49 \(0\)341 30864-0](tel:+49341308640)