

Startbericht der Jahre 2016 -2018

Harald Opel und Tobias Bieseke



Inhaltsverzeichnis

2	Inhaltsverzeichnis
5	Einführung und Leitbild des kiU
5	I. Leitbild kiU
6	II. Das Leitbild in der Praxis der ersten zwei Jahre
12	III. Das Team
13	IV. Stand der Dinge
15	Kooperationsprojekte
17	Do you exist Miss Q?
18	Womit rechnet Du?
19	SmART Places
20	Neuroclips
21	IdF 360° Lehrvideos
22	Seminar- und Ausstellungsprojekte
23	Extraschicht 2016
24	Licht an! Magic Square 2016
25	Museumsnacht „Alles“ 2016
26	kiU Eröffnung
27	„I am Here“
28	Theaterfestival Favoriten 2016
29	Der Nucleus-Code
30	Licht an! 2017



31	Der Kongress
32	Museumsnacht 2017
33	Blicke Festival
34	Ctrl {Shift}
35	Bildgrenzen
36	Kunst und Kohle
37	Punkt. Linie. Fläche.
38	Vorträge
39	Medien-Resonanz
55	Zahlen
56	Einnahmen und Ausgaben
56	Detaillierte Ausgabenübersicht
58	Kosten für Strukturbildung von künstlerischen Arbeitsprozessen
63	Personalkosten
69	Ausgaben Kooperationsprojekte

Einführung und Leitbild des kiU



I. Leitbild kiU

Das kiU thematisiert aktuelle Fragestellungen zum Narrativ, das aufgrund neuer technischer Möglichkeiten und deren steter Verfügbarkeit quer durch alle Gesellschaftsschichten bisherige Grenzen auflöst.

Wer ist das kiU?

Das kiU ist weder eine Abkürzung noch eine Bezeichnung, sondern ein Projektionsbegriff. Entwickelt hat sich der Name aus der Lautschrift des Buchstaben Q. Das Q setzt sich zusammen aus einem Kreis (Unendlichkeit) und einer Linie (Endlichkeit) und subsumiert damit die Elemente binärer Codes als I und 0, bei dem die Linie im Kreis die Zyklen messbar macht. Dies steht für den digitalen, medialen Forschungsschwerpunkt, als auch für die prozesshafte Entwicklungsform. Die gleichnamige fiktionale Figur „Q“ aus der Fernsehserie Star Trek reist durch Zeit und Raum, weist androgyne Züge auf, ist ein metaphysisches Wesen, besitzt einen hohen Grad an Wandlungsfähigkeit und ist in ihren Motiven bzw. ihrer Logik unmittelbar nicht eindeutig zu erfassen. Die Diversität von Ausdruck und die Zusammenführung von Widersprüchen sind dabei System und auch Teil des kiU. Die Großschreibung des Buchstaben U ist die Synthese des Ortes Dortmunder U mit der FH-Dortmund. Die automatische Ableitung der Buchstaben k und i wechselt projektbezogen in ihrer Bedeutung, wie etwa **K**unst und **I**nteraktion, **K**örper und **I**mmaterialität...

Was ist das kiU?

Das StoryLab kiU der FH-Dortmund im Dortmunder U ist ein Ort der

Medienexperimente, des Staunens, der Kommunikation, der Lehre, sowie der Produktion und Rezeption von Kunst und Design. Kennzeichnend für die Leistung des kiUs ist die Einheit von **I**nterdisziplinarität und **K**onnexion. Das kiU arbeitet eng zusammen mit fachfremden und fachbezogenen Studiengängen, wie etwa dem Informatikstudiengang der FH-Dortmund oder dem Studiengang der Neuropsychologie der Ruhruniversität in Bochum.

Wie arbeitet das kiU?

Das kiU arbeitet zusammen mit seinen Mitarbeiter*innen, Studierenden und Partnern in einem interdisziplinären, semipermeablen, didaktischen System und produziert kulturelle, künstlerische Werte und inhaltlich, technische Erkenntnisse. Die hohe Flexibilität und Vielfältigkeit des kiU zeichnet sich im breiten Spektrum seiner Leistung aus. 360° Videos, Fulldome Filme, Serienformate, dokumentarische Intervention, interaktive VR-Installationen, wissenschaftliche Vorträge, Medienexperimente und interdisziplinäre Kooperationsprojekte definieren die Arbeits- und Forschungsbereiche. Die Kooperation mit Partnern wie dem Schauspielhaus Dortmund, dem Institut der Feuerwehr in Münster, dem Dortmunder U, der Stadt Dortmund und der Ruhruniversität Bochum wird forciert und ausgebaut.

Das kiU lässt sich in 4 Säulen darstellen:

kiU 1 : Zeigen: konfrontieren und inspirieren im Dortmunder U

Das Zeigen ist die erste Kommunikationsform des Menschen.

Neue, aktuelle Technologien werden erprobt und ihre Möglichkeiten in konkreten Anwendungen sichtbar und erfahrbar gemacht. Der technische Workflow wird dokumentiert und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt.

kiU 2 : Erzählen: konkret und informativ im Dortmunder U

Eine Sprache muss zuerst entwickelt werden.

Die inhaltliche Auseinandersetzung mit alternativen Erzählformen mittels neuer Technologie wird in konkreten Anwendungen erprobt, ausgestellt und empirisch überprüft.

kiU 3 : Kooperieren: kompetent und interessiert im Dortmunder U

Kultureller Umgang mit der entwickelten Sprache in Form von Kommunikation und Kooperation.

Das kiU vernetzt durch seine Kompetenzen Interessengruppen innerhalb und außerhalb der Fachhochschule.

kiU 4 : Rückbeziehen: konstruieren und integrieren im Dortmunder U

Alles Sichtbare ist sichtbar, weil es sich in einem gegenseitigen Verhältnis zu seinem Umfeld und Hintergrund befindet.

Entwickeln interdisziplinärer, projektorientierter Module/Semester für BA und MA Studierende.

II. Das Leitbild in der Praxis der ersten zwei Jahre

Zeigen : kiU 1 : konkret und informativ im Dortmunder U

Die ersten beiden Jahre nach Start und feierlicher Eröffnung ist das kiU einen mutigen, mitunter riskanten Weg gegangen. Große Investitionen in Technologie und in kompetentes Personal für öffentlichkeitswirksame Projekte.

Das Zeigen was wir können, was wir könnten und wer wir sind. Mit der Ausstellung „Klanggarten“ bei der Extraschicht 2016 zeigte das kiU zwar schon einen anderen Blickwinkel und Erzählstrang, aber es war noch im Rahmen herkömmlicher filmischer und szenografischer Verfahren produziert. Mit der

Eröffnung des kiU im November änderten sich die Produktionsverfahren und Präsentationsformate schlagartig in Richtung interaktive und parallel erzählende Formate. Die Denkprozesse änderten in andere simultan begonnene Projekte wie die Entwicklung der „Storyworld“ innerhalb der App für das EU Projekt „SmART Places“ und veränderten auch die Herangehensweisen bei den geplanten 2D Serienformaten. Das Risiko dieser Arbeitsweise wurde mit dem Antritt Edwin Jacobs als neuer Direktor des Dortmunder U im Januar 2017 belohnt. Die Aufmerksamkeit, die das kiU mit seinen beeindruckenden und auffälligen Projekten innerhalb des Dortmunder U erreichte, war Grund dafür, das

Edwin Jacobs einen „Hilferuf“ an das kiU richtete. Die 6. Etage des Dortmunder U war für einen Zeitraum von 3 Monaten ohne Ausstellung. Für diesen Leerstand suchte er eine Idee. Das kiU hat dazu die Idee einer Fulldome-Ausstellung konzipiert. Mit diesem Projekt war der Schritt in die Verbindung zwischen kiU 1 bis kiU 3 zum ersten Mal gelungen. Neue Technologie, neue Erzählform / Sprache, Kooperation. Das Projekt stellte aber auch neue Bedingungen. In einem Zeitfenster von 3 Monaten musste die notwendige Technik beschafft, verstanden und angewandt werden und es musste die Erzählform für eine 360° Kuppelprojektion entwickelt werden, die sich, natürlich von bislang bekannten Formaten abheben und auf etwas *Zeigen* sollte.

Das Zeigen bedeutete, Investitionen zu tätigen, die nicht im Konzept für das Medienlabor geplant waren. Das Zeigen bedeutete auch, dass die Besetzung des kiU, Harald Opel, Tobias Bieseke (wiss. Hilfskraft), Aline Wyrwich (stud. Hilfskraft), Jan Eidloth (stud. Hilfskraft) deutlich verstärkt werden musste.

„Das Zeigen ist die erste Kommunikationsform des Menschen.“

Für die Produktion des Fulldomefilms „*Womit rechnest du?*“ wurde vor allen Dingen in Personal investiert. Spezialisten für die Aufbereitung von 360° Filmmaterial und das Gestalten und Mischen einer 8-Kanal Tonspur für einen Fulldome wurden projektbezogen als freie Mitarbeiter eingestellt. Fündig wurden wir bei Absolventen und Masterstudierenden des Fachbereichs Design. Dazu wurden leistungsfähige Rechner und Software für SpecialEffects mit mehreren Lizenzen beschafft.

Erzählen : kiU 2: konfrontieren und inspirieren im Dortmunder U

Fulldomeprojektionen und 360° Filme werden seit

einigen Jahre bei speziellen Festivals und bei Großveranstaltungen als Unterhaltungsshow gezeigt. Das kiU geht damit technisch gesehen keinen neuen Weg. Aber schon in der Konzeptionsphase des Projektes „*Womit rechnest du?*“ wurde schnell klar, dass es um die Herausforderung des filmischen Erzählens in diesem Format gehen muss. Die Kunst des Films wurde aus der Not des begrenzten Bildausschnitts geboren – die Bewegung der Kamera und die Montage. Ein 360° Film zeigt naturgemäß die vollständige Umgebung. Kamerabewegung und Schnitt sind damit an sich hinfällig. Daraus ergeben sich viele Fragen für die Form der Erzählung. Muss der Zuschauer geführt werden? Kann in einen anderen Raum gesprungen/geschnitten werden? Es gibt noch viele weitere Fragen, die sich auch andere Institute und Filmhochschulen stellen. Das kiU hat es sich zur Aufgabe gemacht andere Aspekte des Storytelling zu versuchen und nicht den Fehler zu begehen, 360° Film als das „Neue Kino“ zu verstehen und ihn an bislang gängigen dramaturgischen Regeln zu messen. Es muss eine neue Sprache gefunden werden. Das Projekt „*Womit rechnest du?*“ ist ein erstes Experiment dazu. Die Resonanz des Publikums war überwältigend. Mehr als 10.000 Besucher*innen zählte die Ausstellung. Zur Extraschicht 2017 kamen mehr als 2.000 Besucher*innen nur zur Besichtigung dieses Projektes.

Das Risiko auch in diesem Werk war der relativ große Bedarf an Ressourcen personeller und technischer Natur. Das Dortmunder U finanzierte zwar die Anmietung des Domes mit ca. 60.000 EUR über 3 Monate. Die Kosten für das Projekt mussten allerdings aus den Mitteln des kiU aufgebracht werden. Das ist nachvollziehbar, da das kiU mit seiner inhaltlichen und technischen Leistungsfähigkeit im Dortmunder U noch nicht ausreichend bekannt war. Der Vorteil für das kiU war und ist zum Einen das Erreichen einer großen Öffentlichkeit und die Demonstration der Qualität unserer Arbeit. Zum Anderen die Weiterentwicklung der inhaltlichen Ausrichtung des kiU in Bezug auf neue Erzählformen im Raum. In

Zusammenarbeit mit Prof. Jörg Lensing entstanden weitere Fulldomeformate, deren Schwerpunkt auf audiovisuellen, abstrakten Erzählweisen lag. Die Formate wurden im Planetarium Bochum und auf dem Fulldomefestival in Jena präsentiert. Vor allen Dingen die Verbindung Sound und Bild weckte die Aufmerksamkeit der Fachleute.

Dennoch war die Entwicklung der Erzählweisen im 360° Film für das kiU „nur“ der Einstieg in ein weiteres spannendes Format. Der auf einer Game-Engine wie Unity oder Unreal basierende, Virtuell Reality Film, indem wir die Grenze zwischen Film und Game aufheben können und die Besucher*innen nicht mehr nur eine 360° Leinwand vor Augen haben, sondern sich durch den filmischen Raum bewegen können.

Kooperieren: kiU 3 : kompetent und interessiert im Dortmunder U

Im Dezember 2017 trat das Schauspielhaus Dortmund an uns heran. Der Plan war, ein Festival zum Thema Theater und Digitalität im Februar 2018 auszurichten. Großes Thema dabei sollte der

Einsatz von VR und AR Formaten im Umfeld Theater sein. Obwohl auch hier das Zeitfenster wieder sehr klein war, hat sich das Team des kiU daran gesetzt, eine Umsetzung eines Textes von Stanislaw Lem in eine FullCG VR (Voll Computer generierte virtuelle Realität) Umgebung zu setzen, eine Geschichte zu erzählen, indem die User/Betrachter*innen mit im Raum stehen, und den Verlauf der Geschichte von allen möglichen Positionen verfolgen können. Die Kooperation mit dem Schauspielhaus gestaltete sich sehr unkompliziert. Es wurden Darsteller*innen aus dem Ensemble gefunden, die eine Rolle spielten, und die Kostümabteilung bereitete die notwendigen Ausstattungsmittel vor.

„Existieren Sie Miss Q?“ ist der Auftakt zu einer neuen Denk- und Arbeitsweise. Die Erfahrungen aus diesem Projekt haben viele mögliche Wege des Storytelling im VR Raum aufgezeigt. Allerdings stehen nun auch viele noch unbeantwortete Fragen vor uns und, was die Recherche zeigt, auch vor anderen Mitkämpfer*innen. Diese Erkenntnis führte zu einer neuen, großen Idee. „Stage Zero“, die unterste Etage einer unendlichen virtuell begehbaren Bibliothek von Geschichten. Ziel dieses Projektes ist, nach und nach Fragen zum



Abb. Erste VR Selbstversuche.



Abb. Planetarium Sternbilder in der VR-Brille.

Erzählen in VR in kleinen Beispielen aufzugreifen und versuchen praktisch zu beantworten. Dazu muss ein Online-Portal geschaffen werden, das diese Bibliothek von überall auf der Welt zugänglich macht, und das die Möglichkeit schafft, Userverhalten innerhalb der Geschichten zu erfassen und auszuwerten und auch diese Ergebnisse wiederum für alle zur Verfügung stellt. Das aber ist eine Idee, die ohne Partner, ohne Kooperation und vor allen Dingen ohne weitere Fördermittel nicht realisierbar ist. Kooperationspartner waren schnell von dieser Idee zu überzeugen. Das Schauspielhaus Dortmund, das Institut IDial mit Andrea Kienle und Christian Reimann, die Neuropsychologen der Ruhruniversität Bochum und die Fa. Puppeteers aus Dortmund, mit ihrer Spezialität auf Motioncapturingverfahren im 3D Raum, alle waren von der Idee und ihrer Umsetzbarkeit überzeugt. Knapp allerdings war die Zeit. Von der Entwicklung der Idee bis zum letztmöglichen Einreichtermin bei der Landesregierung NRW im Programm Leitmarktettbewerb 2 CreateMedia waren es genau 4 Wochen. Unter dem Arbeitstitel „R(h)izm & Voices - open source Plattform zur Ermittlung und Vermittlung narrativer Möglichkeiten in Virtual Reality“ wurde das Projekt konzipiert. Die anfängliche Strategie, nur den Start beispielhaft mit einer Antragssumme von 400.000 € in die Förderung zu geben, wurde durch die gezielte Recherche zum Thema VR verworfen. Viele Institutionen in der Industrie, Forschung und Lehre berichten über ihre Arbeit mit virtual Reality und ihrem Scheitern an den immer gleichen Fragen. Dieser aktuelle Bedarf an Lösungsmöglichkeiten legte es nahe, das Projekt größer und vollständiger zu denken und mit einer Gesamtsumme von 1.500000 € zu beantragen.

R(h)izm & Voices ist ein über 36 Monate **interdisziplinär angelegtes, experimentelles**

Forschungsprojekt im Bereich Narration, Rezeption, Informationstransfer und Unterhaltung. Ein sukzessiv aufzubauendes **Repertoire von 12 VR-Anwendungen als immersive Erzählwelten** ermöglicht die Abbildung von Einflussparametern auf das **Interaktions- und Rezeptionsverhalten** der NutzerInnen. Die Szenarien/Module werden von einem **Team aus Forschung, Kunst, Technologie und Wirtschaft** unter **Reallaborbedingungen entwickelt** und allgemein über das Internet verfügbar gemacht. Das inkrementell-iterative Verfahren wird durch eine stetige wissenschaftliche Evaluierung begleitet.

Die intensive Arbeit am Antragstext, an der Entwicklung der Arbeitspakete und an der Analyse der Fragestellungen hat die Komplexität der Idee schnell deutlich gemacht. Der Umstand, dass es die Zeit vor und nach Ostern war, viele entscheidenden Ansprechpartner_innen im Urlaub waren, erschwerte die Fertigstellung eines schlüssigen Antrags. Eine Woche vor Abgabetermin hat sich das Schauspielhaus Dortmund telefonisch gemeldet und sich als Kooperationspartner aus diesem Projekt zurückgezogen. Die Begründung war, dass das Schauspielhaus einen eigenen Antrag für die Akademie für Digitalität und Theater in den gleichen Fördertopf einreichen wird. Durch die Kooperation mit dem kiU der FH-Dortmund, würden sie sich selbst Konkurrenz machen. Da das Konzept stark auf Kooperationspartner ausgelegt war und mit dem Schauspielhaus ein elementarer Partner wegfiel, hat das kiU nach langer Überlegung und in Rücksprache mit der Transferstelle den Antrag nicht eingereicht. Die Idee ist gut, aber die Zeit für die Vorbereitung der Kooperationen und einem schlüssigen Antrag war zu knapp und hätten das Projekt vermutlich

scheitern lassen. Das Motto des kiU, das schon zur Eröffnung im November 2016 ausgesprochen wurde - Scheitern, weiter scheitern, besser scheitern - ist zum ersten Mal wahr und spürbar geworden.

„Kultureller Umgang mit der entwickelten Sprache in Form von Kommunikation und Kooperation.“

Bemerkenswert ist dennoch, dass das Schauspielhaus Dortmund Förderungen für die Akademie auch von der Stadt Dortmund erhält und immer wieder auf die Kooperation mit der FH-Dortmund verweist. Gespräche hierzu fanden zumindest mit dem kiU bislang nicht statt. Weitere Möglichkeiten einer Förderung für das Projekt „R(h)izm & Voices“ werden derzeit geprüft, allerdings sind die Möglichkeiten für kreative und nicht rein technische, oder nicht unmittelbar gesellschaftlich wirkende Projekte sehr beschränkt. Auch die Filmstiftung NRW mit ihrem Programm CreativeEurope, das vor allen Dingen den Standort NRW für innovative Formate stärken soll, lehnt die FH-Dortmund als antragsberechtigt ab, da sie eine Hochschule und keine Produktionsfirma ist. Dennoch sehen sie das Projekt, gerade für den Filmstandort NRW, als ausgesprochen wichtig und spannend an. Sehr gut funktioniert mittlerweile die Kooperation mit dem Dortmunder U und den Partnern im U. Das kiU hat sich als wichtiger Motor für Innovation und Digitalisierung, wie auch als wichtiger Partner zur Entwicklung und Produktion von interessanten Content-Formaten etabliert.

Rückbeziehen: kiU 4 : konstruieren und integrieren im Dortmunder U

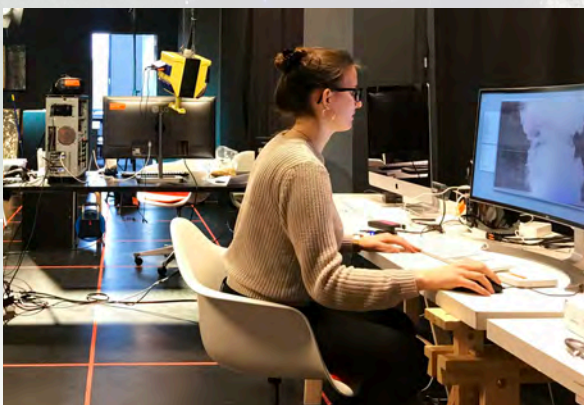
„Alles Sichtbare ist sichtbar, weil es sich in einem gegenseitigen Verhältnis zu seinem Umfeld und Hintergrund befindet.“

Einen sehr großen Beitrag zur Entwicklung der Sprache und der Sichtbarkeit leistet der von Marcel Marburger initiierte und moderierte kiU Salon. Marcel Marburger ist als Vertretungsprofessor für Kunstwissenschaft am Fachbereich Design. Seine Idee zum kiU Salon setzt an der Grundidee zum StoryLab kiU, der rhizomatischen Arbeits- und Denkweise an. In regelmäßigem Turnus lädt das **StoryLab kiU** Gäste aus Theater, Film, Philosophie und Medienwissenschaft in das Dortmunder U ein, um mit ihnen bei Brot und Wein und im Format eines dialogischen Salons Gegenwart und Zukunft der audio-visuellen Künste zu diskutieren. Gäste waren unter anderen **Bazon Brock** zum Thema „Nicht Virtual Reality, sondern Real Virtuality“, **Friedrich Weltzin** zum Thema „Autopoietische Strategien: Zur Selbstorganisation von Material als kreative Methode oder **Kal Spelletich** aus San Francisco mit einem Vortrag zu „Harvesting Brain DATA for Robotic Mayhem and Enlightenment“. Der kiU Salon ist eine offene Veranstaltung aber auch Teil der Seminare von Marcel Marburger und war mit durchschnittlich 40 Teilnehmer*innen gut besucht. Entscheidend für das kiU sind die Denkanstöße und Diskussionen, die rund um den Salon mit anderen Studierenden und Gästen entstanden sind. Die diskutierten Themen greifen in alle Bereiche des kreativen und technischen Arbeitens hinein, sie beeinflussen die Herangehensweise wie auch das Entwickeln der Sprache, wie es im Leitsatz kiU 2 genannt ist. Da das kiU bis dato noch nicht so bekannt ist, ist es vor allem dem Netzwerk von Marcel Marburger zu verdanken, dass so viele spannende Personen im kiU zu treffen waren.

Zu einem Akt des Zeigens kommt es erst dann, wenn diese Tätigkeit auch dazu führt, dass das Sichtbare von jemandem wirklich gesehen wird. Das bedeutet nicht mehr und nicht weniger als dass der Umstand erfüllt sein muss, das Sichtbare in seiner ganzen Umgebung wahrzunehmen und auf das Einzelne, das Gemeinte, hingewiesen werden muss. Diese Rückbeziehung der Forschungs- und



Arbeitsergebnisse des StoryLab kiU vor allem auf die Hochschule, auf die Studierenden, funktioniert nur dann gut, wenn sie gezielt und explizit von statten geht. Der kiU Salon erreicht das, allerdings nur für eine temporär anwesende Personengruppe, die im Falle des Salons bislang auf Studierende des Fachbereichs Design beschränkt war. Genauso ist es bei der Personengruppe, die durch die Seminare im Rahmen der Lehre von Marcel Marburger, Jörg Lensing oder Harald Opel in das kiU gezogen werden. Die Erfahrung aus den vergangenen Semestern hat gezeigt, dass die Verweildauer der Studierenden durch die zeitlich begrenzte Lehrform des Seminars und der daran gebundenen Credit Points zu gering ist, um sie für die Prozesse im kiU auszubilden und in ausreichendem Umfang in die laufenden Projekte einzubinden, geschweige denn, zumindest annähernd gleichwertige studentische Projekte zu generieren. Zudem sind die Projekte des kiU per se schon interdisziplinär, da es nicht nur um Kompetenzen aus Film, Sound, Szenografie sondern auch aus Informatik und Maschinenbau geht. Aus



Einführung und Leitbild

inhaltlicher und technischer Sicht sein, soll das kiU ein Leuchtturm auf der Ebene der Zugangsmöglichkeiten, aber kein Elfenbeinturm sein. Die Interdisziplinarität ist notwendig und sinnvoll, sondern unendkoppelbar für das Projekt kiU. Da das kiU drei gleichwertige Säulen vertreten will, Forschung, Öffentlichkeit und Lehre, ist es nicht abwegig, innerhalb dieser Konzeption eine alternative Lehrform zu den vorhandenen BA und MA Studiengängen zu entwickeln und zu erproben. Der Vorschlag zu einem **kiU-Modell** ist ein Lab, das es den Studierenden ermöglicht, für ein oder sogar zwei Semester projektbezogen fast ausschließlich im kiU zu arbeiten und betreut zu werden. Dazu muss sicher gestellt sein, dass ihre Leistungen durch eine entsprechende Zahl an Credit Points angerechnet und



die Prüfungsleistungen anerkannt werden. Die Lehrform im kiU sind dabei keine Seminar- oder seminaristische Veranstaltungen, sondern ein Coaching-Verfahren, über das notwendige Kompetenzen für die einzelnen Projekte von unterschiedlichen Personen eingebracht werden. Die Coachingtermine finden projektbezogen und nicht nach Lehrplan zu festgelegten Zeiten und festgelegter Dauer statt. Um dieses Modell einmal zu erproben, muss ein Verfahren gefunden werden, wer wie daran teilnehmen kann.

Für die Studierenden kann das ein Bewerbungsverfahren sein. Eine Anzahl von max. 10 Studierenden pro Semester ist dabei vorstellbar. Für das Coaching geht es um die Bereitschaft oder auch die stundenweise Freistellung von Personen aus dem

III. Das Team

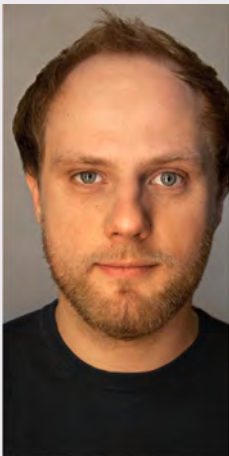
Kommunikation erschafft Realität. Individuen, die ihre Wahrnehmung einer Situation miteinander mittels Dialog synchronisieren, in Äquivalenz und Differenz, lassen ein Bild von der Wirklichkeit entstehen. Informationen werden in Konventionen überführt. Das Sprechen über die Wahrnehmung und deren Wirkung formt unsere Entscheidungen. Ein kompetentes, freundliches Team mit hoher Diversität in der Wahrnehmung katalysiert diesen Prozess im Umfang ihres Spektrums.



Harald Opel

Künstlerischer Leiter

Harald Opel (geb. 1962) ist seit Juni 2016 künstlerischer Leiter des StoryLab kiU der FH-Dortmund im Dortmunder U. In zahlreichen Kurzfilmen beschäftigt er sich mit der Wechselwirkung von Sprache/Poesie und Bild (*Die Bibliothek von Babel*, *My heimat, war himmel*), sowie mit Bild- und Medientheorien (*Nicht auszuschließen, dass er tot ist*). Die Strukturen der Filme bewegen sich zwischen den Genres. Am deutlichsten zu sehen bei den Tanzfilmen (*Soundness*, *Ich ist eine Andere*). Von 1999 bis 2016 war er als Dozent für experimentelle Filmgestaltung und Filmproduktionstechniken und als Studiengangleiter im Studiengang Film & Sound an der FH-Dortmund tätig. opel@fh-dortmund.de



Tobias Bieseke

Projekt & Konzept Supervision

Tobias Bieseke, geb. in Kassel, schloss 2017 erfolgreich seinen Master of Arts Film an der FH-Dortmund ab. Er realisierte mehrere Experimentalfilme und narrative Kurzfilme, wirkte an zwei Episoden-Langspielfilmen, einem Animationsfilm und einer Musikfilm-Dokumentation über die Neuaufführung von Harry Partch bei der Ruhrtriennale 2013 mit. Seine Filme liefen u.a. in Rom, Wien, Heidelberg, Mailand, Erie, Paris, Bochum, Madrid und in Florida Pampano Beach auf Filmfestivals und in Kunstausstellungen. Derzeit arbeitet er als wissenschaftlicher Mitarbeiter im kiU. Dort erforscht er digitale Bilderwelten im Zusammenspiel mit Raum und Klang. tobias.bieseke@fh-dortmund.de



Stephan Hauptmann

Konzeptentwicklung & Projektmanagement

Stephan Georg Hauptmann geboren 1984, lebt in Dortmund. 2014 Diplom im Studiengang Film/Fernsehen Kamera an der FH-Dortmund. Arbeitet freiberuflich als Kameramann, Editor und Fotograf. Seit 2018 wissenschaftlicher Mitarbeiter im kiU, Storylab der FH Dortmund, in den Bereichen Konzeptentwicklung, Projektmanagement und Produktion.

stephan.hauptmann@fh-dortmund.de



Lennart Oberscheidt

Technischer Leiter VR & VFX

Lennart Oberscheidt wurde 1987 geboren, entdeckte seine Liebe zu 3D und Film bereits zu Schulzeiten. Seit 2001 beschäftigte er sich zunächst in seiner Freizeit mit Computergrafik und sollte dies kurz darauf auch zu seinem Beruf machen. Als Visual Effects Artist an diversen internationalen Kino- und Fernsehproduktionen beschäftigt, entschloss er sich 2010 zum Film-Studium an der FH-Dortmund, um nicht nur in der virtuellen Realität Geschichten erzählen zu können. Seit seinem Bachelor-Abschluss an der FH-Dortmund mit dem Science-Fiction Kurzfilm Omega ist Lennart als technischer Leiter der Bereiche Virtual Reality und Visual Effects am kiU tätig und arbeitet weiterhin als selbständiger VFX Artist. lennart.oberscheidt@fh-dortmund.de

IV. Stand der Dinge

Die verschiedenen Projekte des kiU zeigen vor allen Dingen durch das öffentliche Interesse in den Medien (WDR aktuelle Stunde am 19.04.2018, Ruhrnachrichten) und bei Ausstellungen und Großveranstaltungen wie zuletzt bei der Extraschicht 2018 Wirkung im Kulturbüro und bei den Kooperationspartnern im Dortmunder U.

Aktuell wurde das kiU mit der Produktion eines ca 5. minütigen Fulldome-Clips (360° Film) zum Thema „Pink Floyd“ mit dem Titel „The Fall into U“ mit einer Auftragssumme von 40.000 € beauftragt. Das Produkt wurde im Rahmen des „Juicy Beat-Festival 2018“ präsentiert. Das Dortmunder U beauftragte zusätzlich die Anmietung des Fulldome (12.000 €). Innerhalb von 2 Monaten wurde ein spektakulär wirkender

Clip als Reise durch die Discographie von Pink Floyd aus Realaufnahmen und Animationen gebaut. An den zwei Festivaltagen des Juicy beats war der Dome durchgängig hoch frequentiert. Insgesamt 1833 Besucher*innen haben sich das Werk betrachtet und zeigten ihre Begeisterung durch Applaus und vielen Nachfragen. Die Verantwortlichen des Dortmunder U, Edwin Jacobs, Jasmin Vogel und der Geschäftsführer der Kulturbetriebe Dortmund Dr. Stefan Mühlhofer waren begeistert. Der WDR war vor Ort und hat im Dome gedreht. Ein Special zu dieser Veranstaltung wird in Kürze gesendet. Was mit der Fulldomeproduktion „The Fall into U“ in Zukunft geschieht, hängt von weiteren Verhandlungen des Dortmunder U mit der Agentur der Pink Floyd Ausstellung ab. Geplant ist eine ständige Ausstellung des

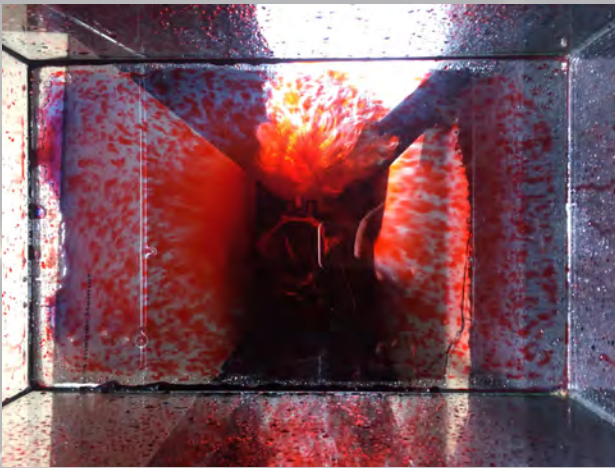


Abb. Slow Motion Video-Experimente mit Tintentropfen

Projektes im Dortmunder U. Dr. Mühlhofer hat bekundet, dass eine weitere Kooperation des Dortmunder U mit dem Storylab kiU gesetzt ist. Das kiU ist zu einem prägenden Bestandteil des Dortmunder U geworden. Im Rahmen dieser Auftragsarbeit wurde ein 60 sek. Clip produziert, der über Facebook bereits mehr als 260.000 Clicks erhalten hat. Darüber hinaus wird derzeit ein Kooperationsvertrag mit dem Dortmunder U geschlossen. Inhalt ist die Erforschung der Wirkungsweise von kurzen Serien in und um das Dortmunder U. Der Vertrag wird von 2018 bis 2020 laufen. Das Dortmunder U fördert die Forschungsarbeit mit einer Gesamtsumme von 60.000 €.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass die Schwerpunktsetzung des kiU seit Mai 2016 auf die Produktion von neuen, experimentellen und vor allen Dingen öffentlichkeitswirksamen Projekten nicht nur

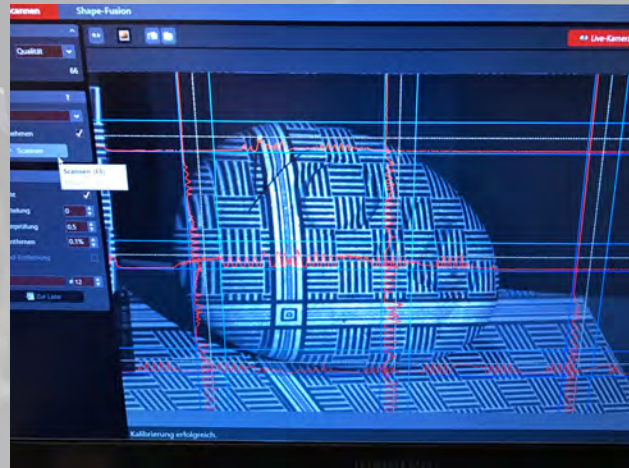


Abb. Optischer 3D Scan des Exponates „Void Pebble“ von Georg Brecht im MO.

inhaltlich, sondern auch monetär auswirkt. Das kiU hat es geschafft, innerhalb von sehr kurzen Zeitfenstern neue Formate und Erzählweisen, sowie neue Technologien zum Einsatz zu bringen. Gerade die Schnellebigkeit der aktuell möglichen Technologien erforderte sehr kurzfristige und nicht im Konzept von 2016 aufgelistete Techniken anzuschaffen und den notwendigen Workflow zu erarbeiten. Das gesteckte Ziel bis Juli 2019 ist, die Erkenntnisse im Storytelling in virtuellen Realitäten in Kooperation mit dem Schauspielhaus Dortmund und der Neuropsychologie der RuhrUniversität Bochum und dem Institut IDiAL der FH-Dortmund in Form von Förderanträgen voran zu treiben. Die Konzepte dafür liegen bereits vor.

Im Folgenden sind die Aktivitäten des Storylab kiU inhaltlich und produktionstechnisch aufgelistet und beschrieben.

Kooperationsprojekte

Kooperationen mit externen Auftraggebern oder Partnern



Finanzierte Kooperationsprojekte

Der Zeitraum von Mai 2016 bis Mai 2018 waren zwei sehr erfolgreiche und produktive Jahre für das kiU der FH-Dortmund im Dortmunder U, was sich an den gemessenen 7.898 Besuchern (exklusive Sonderausstellungen) im Jahr 2016 und 9.815 Besuchern (exklusive Sonderausstellungen) im Jahr 2017 auf der ersten Etage zeigte. Es wurden zahlreiche Projekte umgesetzt, wie etwa die Fulldome-Ausstellung „Womit rechnest Du?“ Auf der 6. Etage, in Kooperation mit dem Dortmunder U, bei der die FH-Dortmund über die Stadtgrenze hinaus sehr gut repräsentiert wurde. Aber auch das internationale Smart Places Projekt, in dem eine neue Form von Museums App konzipiert wurde, mit Serienformaten, Zeitdokumenten, spielerischen Content und Hintergrundinformationen über die jeweiligen Standorte, ist ein innovatives und zukunftsweisendes Projekt geworden. Weiter wurden zahlreiche Vorträge innerhalb des kiU Salons oder der Offenen Fachhochschule gehalten, Hochschulexterne Kooperationen getätigt wie mit der Ruhruniversität Bochum im Studiengang der Neuropsychologie (Neuroclips), dem Institut der Feuerwehr in Münster IDF (Lehrvideos), dem Theater Dortmund (Enjoy Complexity) oder die FH-Dortmund im Dortmunder U bei Kultur-Events (Extraschicht, Museumsnacht, Wissens Nacht Ruhr) vertreten. Bei diesem breiten Aufgabenspektrum entstehen schnell bemerkenswerte Kosten für Grundausstattung, Arbeitskräfte, Arbeitsumgebung, projektbezogene Sonderausstattungen, wie etwa Softwarelizenzen, Computer und Technik, Spezialwissen oder etwa Verbrauchsmaterialien, vor allem weil das kiU offiziell erst seit November 2016 besteht und der vorhandene technische Grundstock nicht nennenswert war. Dieser Verlauf wird in den folgenden Absätzen, die möglichst chronologisch nach Projektgattungen sortiert sind, transparent gemacht in Zahlen und Worten. Zu diesen Leistungen und Qualitätsmerkmalen ist noch hinzuzufügen, dass neben dem regulären

Betrieb der Öffentlichkeitsarbeit viel experimentiert wird, wovon nicht unbedingt alles an die Öffentlichkeit kommt. Die Studierenden forschen und experimentieren mit Sensoren, Kameras, VFX Postproduktion, Augmented Reality, virtueller Reality, im Raum, VFX Effekten, 3D-Raum, Narration im 360° Raum, optischen Effekten, Planetarium Film, mit Spatial- und Partikel-Sounds. Diese Prozesse sind inspirierend und generieren nicht selten Spin-Over-Effects, die zu einer erhöhten Interdisziplinarität führen und Studienfächer übergreifend zu Ergebnissen führen. Diese Prozesse werden von großen Lerneffekten durch try and error begleitet, doch sind sie nicht selten auch von Scheitern und Neuversuch geprägt. So wurde ein großer Antrag beim Land NRW angestrebt mit dem Titel „Rh(i)zm and Voices“, für ein großes VR Produktions- und Forschungsprojekt mit einer Fördersumme von 1.500.000€ angedacht war. Für die Antragstellung waren Kooperationen notwendig. Hierbei suchten wir, unter anderem, die Zusammenarbeit mit dem Theater Dortmund, dass auch frühzeitig in die Zusammenarbeit einwilligte. Als es zur konkreten Antragstellung kam, zog das Theater seine Kooperationsbereitschaft zurück, mit dem Argument, dass es übersehen habe selber einen Projekt-Antrag bei der gleichen Eingabestelle gestellt zu haben und deshalb nicht als Kooperationspartner auftreten kann. Da die Absage kurz vor Antrags Abgabe erfolgte, war es zeitlich dem kiU nicht möglich einen neuen Kooperationspartner zu finden. Die Entwicklung ist dennoch beachtlich und macht sich in den einzelnen Arbeitsprozessen und Projekten bemerkbar. Dazu gehörten in der Anfangsphase strukturbildende Maßnahmen, Kooperationsprojekte, Seminar- und Ausstellungs-Projekte, sowie wissenschaftliche Vorträge. Diese Leistungsbereiche werden in ihren Ressourcen, Zielsetzungen und Ergebnissen hier aufgelistet.

Do you exist Miss Q?

Erforschung von Storytelling Strategien im interaktiven, virtuellen Raum, mittels 3D Bodyscans und 360° Videos, nach der Geschichte „Existieren Sie Mr. Jones“ aus 1969 des Science Fiktion Autors Stanislaw Lem.

Kontakt Die innovative und fortschrittliche Full CG Raum Installation „Do you exist Miss Q?“ ist in Harald Opel opel@fh-dortmund.de +49 (0)231/-70021109 Dortmund U Leonie Reigens Terrasse 44137 Dortmund

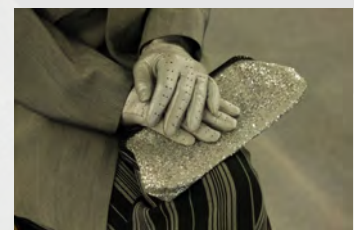
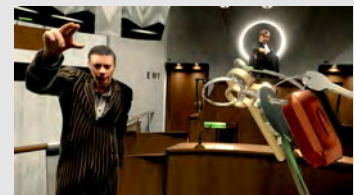
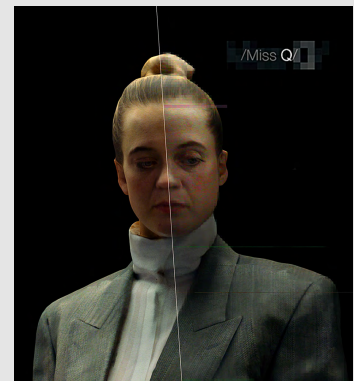
Beteiligte Wissenschaftler Tobias Bieseke Lennart Oberscheidt

Verantwortliche Studierende Aline Wyrwich David Seul Jana Stallein

Kooperationspartner Schauspielhaus Dortmund

Auswertung Enjoy Complexity Places Festival Gelsenkirchen 12th Fulldome Festival Jena

Kooperation mit dem **Stadt Theater Dortmund** für die Veranstaltung „Enjoy Complexity“ entstanden. Erstmals wurde das Projekt vom 23.2.- 25.2. 2018 bei Enjoy Complexity in Dortmund Kley ausgestellt. Ein **internationales Fachpublikum (ca. 300 Besucher)** und die **Ministerin für Kultur und Wissenschaft NRW Isabel-Pfeiffer Pönsgen** waren vor Ort und kommentierte die Leistung der FH-Dortmund sehr positiv, auch im Interview mit dem WDR. Die Installation wurde anschließend im kiU ausgestellt und erzielte dort vielseitig positive Beachtung. Zudem wurde die Installation zudem auf dem **Places-Festival** in Gelsenkirchen vom 19.4. - 22.4. 2018 ausgestellt. Die Installation wurde von einem Fachpublikum von **ca. 500 Zuschauern** erprobt und wertgeschätzt. Am Projekt waren neben **zwei Stammmitarbeitern, 6 Studierende** beteiligt. Zudem mussten die Ausstellungen durch Stammmitarbeiter und freie Mitarbeiter betreut werden. Die Rauminstallation wurde beim **12. Internationalen Fulldome Filmfestival** im Framed Forum präsentiert. Die wissenschaftlichen Mitarbeiter Tobias Bieseke und Lennart Oberscheidt hielten zudem einen 10 minütigen Vortrag vor internationalen Fachpublikum im **Zeiss-Planetarium Jena** über die narrativen Möglichkeiten der VR-Technik und diskutierten anschließend die Wirkungsweisen. Ausgenommen der Personalkosten hat die Umsetzung des Projektes inkl. aller Nebenkosten 8.209,72 € gekostet.



Fulldome „Womit rechnest Du“

Der Prozess von immersiven 360° Videos in Übertragung auf ein Planetarium, zur Entwicklung von visuellen mathematischen Darstellungen in kunstvoller Darbietung durch Symmetrie, Tanz und Natur.

Kontakt

Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

Beteiligte Studierende

Lennart Oberscheidt
Max Walter
Tobias Bieseke
Luca Rappenhorst
Aline Wyrwich

Kooperationspartner

Dortmunder U
UZWEI Kulturelle Bildung

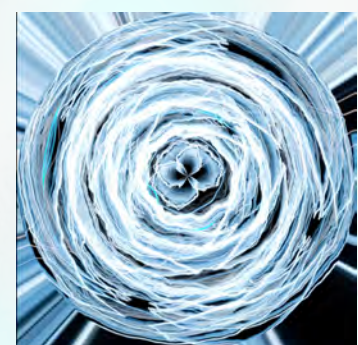
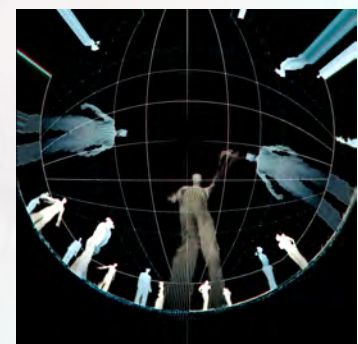
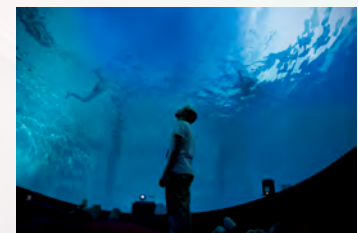
Auswertung

12th Fulldome Festival Jena

Video-Referenz

<https://www.youtube.com/watch?v=1DXCvzwZP-U>

Das größte und aufwendigste Projekt 2017 war die **Fulldome Ausstellung - Womit rechnest Du?** in **Kooperation** mit dem **Dortmunder U** auf der 6. Etage. Das U finanzierte den Fulldome der Firma Domzelt und das kiU erwarb einen Medienserver von der Firma VIOSO zur Wiedergabe von Multistitching Videomappings für sphärische 180° Dom Projektionen für bis zu sechs Projektoren. Die Videos auf dem Dom zeigten eine Sinfonie aus Bildern und Klängen. Die modulare Videoperformance ließ die Menge an Videos stetig wachsen. So kamen zur **Extraschicht 2017** nochmals etwa zwölf 360° Videos aus dem Ruhrgebiet hinzu, bei denen die Bochumer Symphoniker abgebildet wurden und ihre Musik die nachfolgende Videoperformance einhüllte. Eine ästhetische Bilderwelt drehte sich um die Zuschauer, eine Synagoge, ein buddhistischer Tempel, ein Schwimmbecken in das Menschen eintauchen, Bilder im Wald oder die Krone des Dortmunder U's. Zum Feedbackfestival der UZWEI wurde in einem Workshop, zusammen mit Jugendlichen ebenfalls ein neues 360° Video produziert für den Dom produziert. Am Ende kamen wir auf eine Spieldauer von etwa **15 min.** länge. Der Fulldome wurde ein voller Erfolg! Publikum aus der ganzen Welt (gezählt **10.531 Zuschauer**) zeigten sich während dem Ausstellungszeitraum von über 3 Monaten (20.5.2017 - 3.9.2017) begeistert von der Darbietung. An dem Projekt waren etwa **14 Studierende der FH-Dortmund** in einem **Seminarprojekt** beteiligt. Neben den Personalkosten entstanden Zusatzkosten von 7.870,09 € ohne den Medienserver, der zur Grundausrüstung gerechnet wird.



DORTMUNDER U
ZENTRUM FÜR KUNST
UND KREATIVITÄT



**BOCHUMER
SYMPHONIKER**

Kooperationsprojekte

kiU

18

SmART Places

Die Entwicklung einer vielseitigen Museums-App, mit einem Random System und der Vernetzung der internationalen Museumspartnern in einem System, mit Dokumentationen, Inszenierungen und Fakten.

Kontakt

Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund
Prof. Dr. Christian Riemann

Beteiligte Wissenschaftler

Stephan Hauptmann
Tobias Bieseke

Kooperationspartner

Dortmunder U
UZWEI
Europäische Union

Auswertung

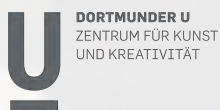
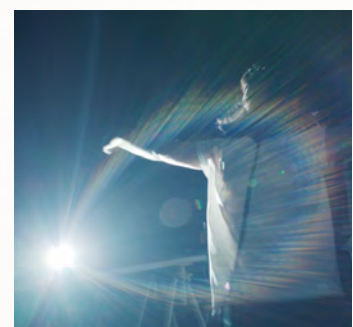
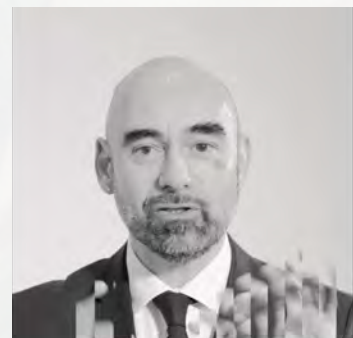
Internationale Museums App
für die Teilnehmenden 8
Partnerstädte

Das internationale und interdisziplinäre

Projekt „SmART Places“ ist von der EU gefördert und besteht aus einem Verbund von **8 Partnerstädten in Europa**. Mitglieder Städte sind Lichtenstein, Saragossa, Karlsruhe, Dortmund, Oulu, Amiens, Eindhoven und Birmingham.

Das kiU der FH-Dortmund ist Entwickler und Ideengeber, Content Produzent und Formgeber dieser App, die als Verbindungsschnittstelle zwischen den Museen der Städte fungieren soll. Innerhalb der App gibt es eine Unterfunktion Namens Storyworld, in der Serienformate des kiU's gezeigt werden. Content bildet Porträts von etwa **Edwin Jacobs, Jonathan Meese, Kurt Eichler** oder dem Koch des U-Restaurants Emil, Videomitschnitte der Kuratoren bei den Entwicklungs Prozessen der Ausstellungen vom **MO** oder inszenierte kleine Geschichten im U. An den Projekten sind Wissenschaftliche Mitarbeiter und Studierende beteiligt, die mit dem U, hier vertreten durch Jasmin Vogel, die Systeme erproben, strukturieren und systematisieren. Das Projekt läuft seit Start des kiU's und wurde von Kurt Eichel initiiert.

Innerhalb des Projektes gibt es Workshops wie etwa in Kooperation mit **Prof. Dr. Christian Reimann**, der für die App mit Studierenden aus der Informatik im Rahmen der Sommerakademie 2017, ein User Interface und Marketingstrategien für die App konzipiert hat. Der erste Prototyp ist derzeit in der Testphase und das kiU ist Video, Text und Icon Produzent. Neben den Personalkosten wurden für das Projekt bisher 1.971,84 € ausgegeben.



Europäische Union

Neuroclips

Entwicklung von Videos mit narrativen Strategien zur Informationsvermittlung an Kinder, Jugendliche, sowie betroffene Personen und das soziale Umfeld von Menschen mit Gehirnkrankheiten.

Kontakt Seit den frühen Anfängen des kiU besteht die Harald Opel **Kooperation** zusammen mit dem **Studiengang** der **Neuropsychologie** der **Ruhruniversität Bochum**. Zusammen werden Videos erarbeitet, zur verständlichen Erklärung von Gehirnerkrankungen für Kinder und Erwachsene. Komplexe Themen, mit durchaus emotionaler Belastung, werden für die Zielgruppe sensibel zugänglich gemacht und einfach und objektiv erklärt.

Beteiligte freie Mitarbeiter
Aline Wyrwich
Laurence Vanryne
Jannik Völlings
Jan Kitanof

Kooperationspartner
Ruhruniversität Bochum
Studiengang
Neuropsychologie

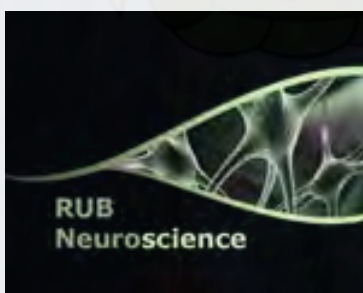
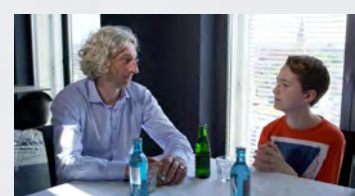
Auswertung
Orange Magazin FH-Dortmund
Verwendung als Lehrvideos

Folge 1: Gesichtsfeldausfall (2016)

Folge 2: Amnesi (2017/18)

Das Projekt findet vielseitig positive Beachtung und Verwertungsmöglichkeiten. Die Protagonisten Pip und Milli, zwei Neuronen, erklären den Zuschauern die Funktionsweise des Gehirns. Die Videos werden in der Lehre, der Hochschullehre, als auch direkt in der Therapie als Erklär-Videos verwendet.

Gefertigt werden die Videos von etwa **10 Studierenden**, als freien Mitarbeiter*innen des kiU. Die erste Folge wurde am 12. August 2016 und die zweite Folge wurden vom 23. - 26.11. 2017 gedreht. Animiert wurde jeweils über einen Zeitraum von etwa 3 Monaten. Neben den Personalkosten entstanden Kosten von etwa **3277,80 €**. Das erfolgreiche Lehrvideo Konzept wird auch in Zukunft weiter betrieben und erfreut sich großer Beliebtheit bei Erwachsenen und Kindern.



IdF 360° Lehrvideos

Zusammen mit der IdF (Institut der Feuerwehr NRW) wurden 360° Lehrvideos zur Schulung des Verhalten von diversen Rettungs- und Löschungs Situationen entwickelt und umgesetzt.

Kontakt In einer **Kooperation** mit dem **IdF**, dem Institut der Feuerwehr, wurden am 11.10. 2017 insgesamt **neun Feuerwehrrübungen** mit einer 360° Kamera gedreht und zielgerichtet zur Schulung inszeniert. Die Videos werden seit Mai 2018 als **360° Lehrvideos** zur Ausbildung der Feuerwehrsüher im IdF angewendet. Die fertigen Latlong Videos sind in das Medienarchiv der IdF eingepflegt und können mobil mit einer 360° Brille bzw. einem Handy rezipiert werden. Erste Lernerfolge stellen sich bereits ein.

Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

Beteiligte Wissenschaftler
Tobias Bieseke
Stephan Hauptmann

Verantwortliche Studierende
Nicolas Planq
Johannes Wunsch
Jana Stallein
Aline Wyrwich

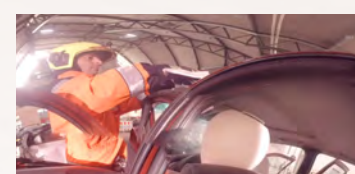
Kooperationspartner
Institut der Feuerwehr NRW

Auswertung
Lehrvideos für die Ausbildung von Feuerwehrleuten

Die Fertigstellung ereignete sich Anfang Mai 2018. Die Dauer des Videomaterials beläuft sich auf ca. **23 min. 360° Lehrvideo Material**. An dem Projekt heben **6 Studierende** mitgearbeitet. Außer Personalkosten hat dieses Projekt keine weiteren Gelder in Anspruch genommen. Zudem wurden Bilder des Autounfalles der erstellen Videos für die Installation „Do you exist Miss Q?“ eingesetzt. Die IdF ist an weiteren Kooperationen interessiert.



Institut der Feuerwehr
Nordrhein-Westfalen



Seminar- und Ausstellungsprojekte

Ergebnisse der Lehre und des Studiums



EUROPÄISCHE UNION

**IN DORTMUND INVESTIERT
DIE EUROPÄISCHE UNION IN DIE**

**KREA
TIVITÄT**

DER MENSCHEN.

Extraschicht 2016

Die erste spontane Ausstellung im U kurz nach der Inbetriebnahme des kiU's. Die Deckenprojektion eines sphärischen Klanggartens, ähnlich eines Fulldomes mit quadratischen Flächen als Projektionsarealen.s

Kontakt

Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

Beteiligte Wissenschaftler

Tobias Bieseke

Verantwortliche Studierende

Aline Wyrwich
Jan Eidloth
Marius Neumann
Johannes Wünsch

Auswertung

ca. 6.684 Zuschauer



Die erste Ausstellung des kiU ereignete sich bei der **Extraschicht** am 25.6.

2016 mit dem Titel **Klanggarten**. Diese

Installation stellte Harald Opel bereits in Karlsruhe als Deckenprojektion

einer Kirche. Eine Klanginstallation mit Projektionen auf parallel gespannten

Leinwände unter der Decke. Die Projektionen wurden mit Spiegeln

unter die Decke umgelenkt. Tänzer/-innen bewegen sich durch die

Baumwipfel in dem Himmel. Ein erster Schritt in Richtung Planetarium bzw.

Deckenprojektion. Aus den Boxen drang eine entspannende und atmosphärische Klanginstallation.

Zudem wurde die Arbeit Himmelsschnitt von Tobias Bieseke

ausgestellt. Die insgesamt **6.684**

Zuschauer genossen die Installation und blickten von den Liegestühlen aus,

auf zum Klanggarten. Die ca. **10 min.**

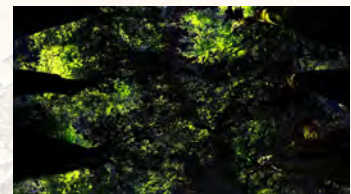
Installation wurde von dem

künstlerischen Leiter Harald Opel umgesetzt und von ca. **4 Studierenden**

betreut. Durch die Leinwände und vorhandenen Projektionsumleitungen

generierte dieses Projekt, neben den Personalkosten, keine weiteren

Zusatzkosten.



Licht an! Magic Square 2016

Bildkompositorische Konzeptentwicklung für die Klangperformance von Christoph Schläger auf dem Zechengelände Teutonia mit einer Videochoreografie in Synchronität zur musikalische Darbietung.

Kontakt Am 20. August 2016 stellten das kiU Harald Opel den **Magic Square** bei der Veranstaltung **Licht an! 2016** auf den Zechengelände Teutonia zusammen mit **Christoph Schläger** und **Wolfgang Flammersfeld**

Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

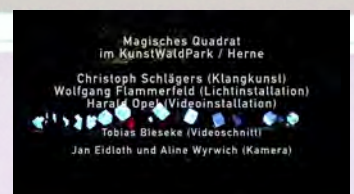
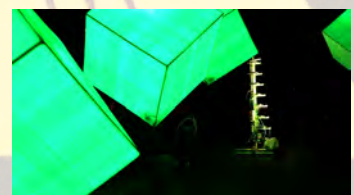
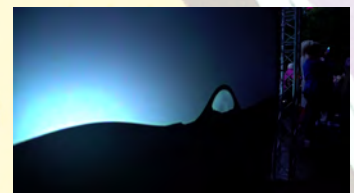
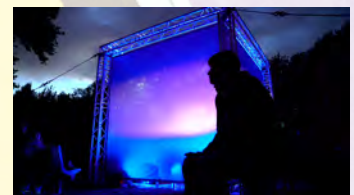
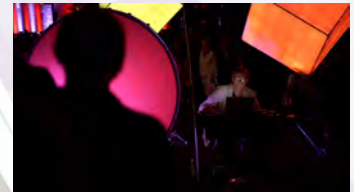
Beteiligte Wissenschaftler
Tobias Bieseke

Verantwortliche Studierende
Aline Wyrwich
Jan Eidloth
Johannes Wünsch

Auswertung
Ca. 1500 Besucher

Video-Referenz
<https://youtu.be/iMrdXyVBV10>

aus. Ein Würfel, bespannt mit Rückprojektionsfolien und bespielt von innen mit synchronisierten Beamerprojektionen über Medienplayer. Inhaltliche Wechsel innerhalb der Musik bestimmten die Wechsel der Videos. Die Performance ging **35 min.** und mit der Umsetzung waren **4 Studierenden** und der künstlerische Leiter Harald Opel beschäftigt. Bei der Veranstaltung wurden um die **1.500 Besucher** gezählt. Unter den Besuchern Prominente wie der ehemalige SPD Minister und Abgeordneten Franz Müntefering. Das Publikum nahm die Arbeit mit großer Begeisterung auf, bestaute die Videoinstallation und stellte viele Fragen zu der Herstellungsweise der Bilder. Die Unterwasseraufnahmen trafen auf große Begeisterung. Neben den Personalkosten beliefen sich die Ausgaben auf 1.258,03 €.



Museumsnacht „Alles“ 2016

Ein Panorama Videotriptychon. Gedreht wurde an der holländischen Küste in Sandford, mit wasserfesten Kameras im Wellengang der Flut. Untermalt mit poetischen Texten von den Arbeitskräften des kiU.

Kontakt Am 17.9. 2016 stellte das kiU eine
Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

Beteiligte Wissenschaftler
Stephan Hauptmann
Tobias Bieseke

Verantwortliche Studierende
Max Walter
Jan Eidloth

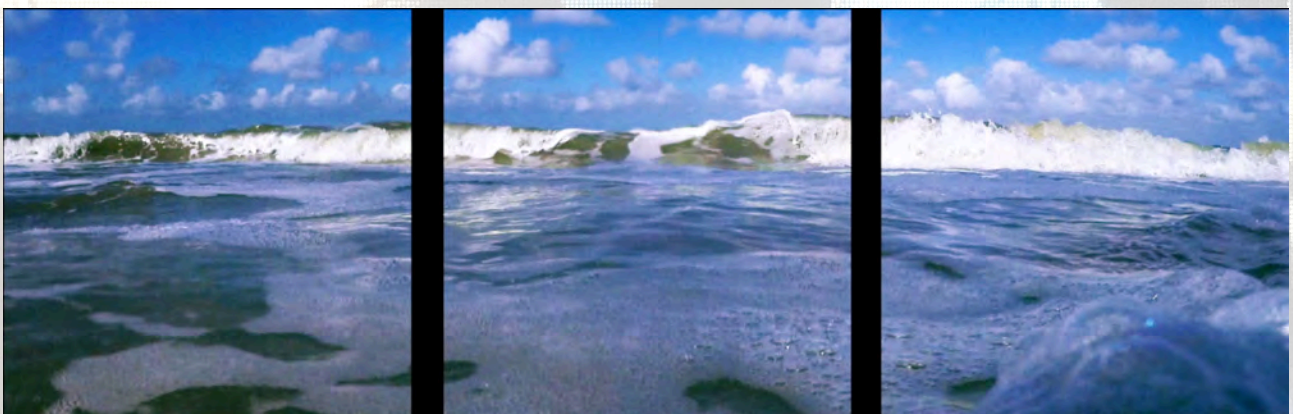
Auswertung
Ca. 2.500 Besucher

Zusammen mit
Die Textfragmente gingen um die
Verantwortung in der Kunst und Kultur
im Umgang mit gesellschaftlichen
Werten. An dem Projekt waren **8**

Studierende beteiligt. Im Dortmunder U
wurden bei der Veranstaltung auf der
ersten Etage etwa **2.500 Besucher**
gezählt. Zu den Personalkosten kamen
Ausgaben von etwa 446,82 €.



DEW21



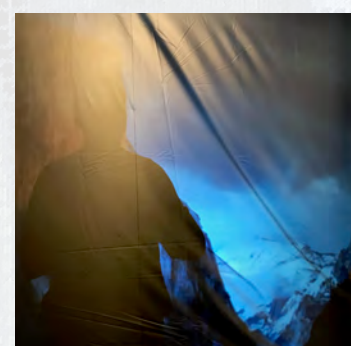
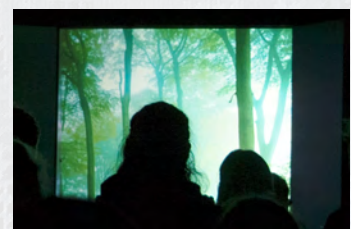
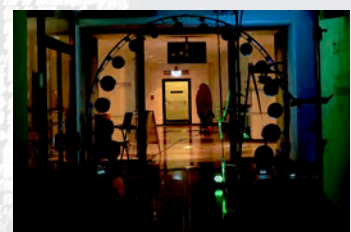
kiU Eröffnung

Inszenierung einer Videochoreografie über vier Rückprojektions-Leinwände hinter den Türen der Räumlichkeiten des kiU's der FH-Dortmund mit der feierlichen Eröffnungsperformance von Harald Opel.

Kontakt Die Eröffnungsveranstaltung des kiU ereignete sich am **15. November 2016**. Bei Harald Opel **opel@fh-dortmund.de** **+49 (0)231/-70021109** diesem ersten offizielle Auftakt bespielte Dortmund U **Christoph Schläger** mit seiner Leonie Reigens Terrasse automatisierten Klanginstallation die 44137 Dortmund Vertikale (Treppenhaus) im Dortmunder U.

Beteiligte Wissenschaftler Das kiU lieferte eine ausgefeilte, Stephan Hauptmann interaktive Bewegtbild-Choreografie Tobias Bieseke gekoppelt an die Eröffnungs-Rede des Verantwortliche Studierende künstlerischen Leiters Harald Opel. Hierfür Marius Neumann wurden ebenfalls die Jan Eidloth Rückprojektionsfolien verwandt und mit Aline Wyrwich Magneten in die Türrahmen gespannt. Bei Anna Hilfrich der Eröffnung wurden ca. **300** Besucher Johannes Wünsch gezählt. Die Performance dauerte etwa **15 min.** und an der Fertigung waren **etwa 14 Studierende** beteiligt. Eine Videowall mit 9 Röhrenfernsehern wurden Synchron mit einem Bild bespielt, das ebenfalls Teil der Installation war. Anschließend wurde die Videochoreografie 3 Wochen ausgestellt. Hierbei mussten die Besucher ihre Hand auf einen durch UV Licht leuchtenden Handabdruck legen, wodurch der Druck Sensor ein Hologramm von Harald Opel gestartet hat. Zum Ausklang der Feierlichkeit spielte Thomas Anzenhofer Lieder von Johnny Cash. Neben den Personalkosten beliefen sich die Ausgaben auf 7.685,13 €.

Auswertung ca. 300 Besucher bei der Eröffnung
ca. 400 Besucher bei der Ausstellung



„I am Here“

Das Künstlerkollektiv „I am Here“ nutzte das Angebot der FH-Dortmund vom kiU für Alumni Studenten den Berufsstart vorzunehmen, drehten Filme und werteten die künstlerischen Arbeiten auf internationalen Filmfestivals aus.

Kontakt

Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

Verantwortliche Studierende

Maik Schuster
Fatmir Dolci
Max Paschke
Hannah Schwaiger
Jaqueline Hochmuth

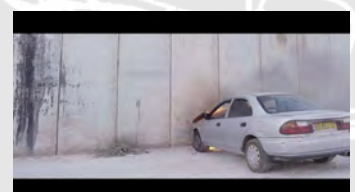
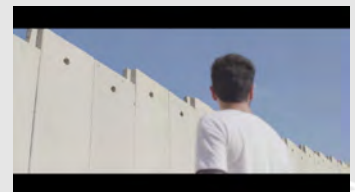
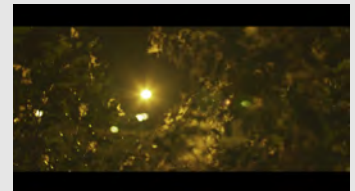
Umgesetzte Projekte

Walls (ca. 8 min)
Through the desert (ca. 15min.)
Lauf nicht, Renn /
Don't run, race (8Clips)

Auswertung

Academy Award Semi-Finalist

Das Künstlerkollektiv „I am Here“, ist in dem gleichnamigen Semester-Kurs bei Harald Opel entstanden. Für Ihren Karrierestart produziertes Kollektiv ihre Abschlussarbeiten im Dortmunder U, sowie die ersten Nachfolgeprojekte. Gedreht wurde der Film **Walls** u.a. in **Palästina/Israel** an der Separation-Wall die das Autonomiegebiet der Palästinenser bei Jerusalem von den Israeli-Gebiet abtrennt. Der Film ist sehr erfolgreich auf zahlreichen internationalen Festivals (USA Semi-Finale **Student Academy Awards**, Australien Sydney, etc.). Zudem wurden Arbeiten von **Ecce** und dem **IKF** gefördert. Hannah Schwaiger und Jaqueline Hochmuth produzierten ihren Abschlussfilm „**Through the desert**“, dessen Auswertung gerade läuft. Im Sommer 2017 produzierte das Team von „I am Here“ für die Firma **Nike** in Berlin eine Werbekampagne mit dem Namen **Lauf nicht, Renn / don't run, race** mit 8 Clips, die viral, lokal gebunden über Instagram und Soziale Netzwerke mehrere Hunderttausend Menschen erreicht hat. Gekostet hat das kiU das Projekt, ohne Personalkosten **171, 80 €**.



Theaterfestival Favoriten 2016

Im Rahmen des Theaterfestivals Favoriten 2016 probte und choreografierte das Künstlerkollektiv SEE! Die 12 Stunden Tanzperformance „The Hype“ in den Räumlichkeiten des kiU und erreichten ein begeistertes Publikum.

Kontakt

Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

Verantwortliche

Harald Opel
Tobias Bieseke

Künstler

Felizitas Stilleke Kleine
Zsolt Kaldy
Cordular Körber
Benjamin Ruddat
Kristina Brons
Martin Clausen
Josephine Evrard

Zeitraum

24.9. - 30.9 2016

Premiere

2. Oktober 2016
12:00 - 24:00

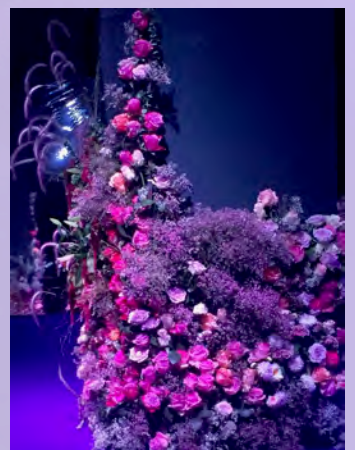
Zusammenarbeit

 technische universität
dortmund

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



Die Künstlergruppe SEE! konzipierten und choreografierten im Rahmen des Favoriten Theaterfestivals 2016 und I can be your Translation die Tanzperformance „The Hype“. Zusammen mit der TU Dortmund - Fakultät für Rehabilitationswissenschaften, Menschen mit Trisomie 21 und anderen Einschränkungen sowie Theatertänzern, entwickelten die sympathischen Freaks anhand von Beobachtungen anderer Teilnehmer des Favoritenfestivals 2016 und entwickelten daraus subperformativ Spiele mit der Wahrnehmung und Selbstspiegelung des Festivals. Sie übernahmen Bewegungsabläufe, Strukturen, Riten, überhöhten Ereignisse, verdoppelte und änderten Zeitdarstellungen der Kontinuität. Unsichtbar, aber dauerpräsent. Ein unerschöpfliches Transformations-Zirkeltraining, mit Meinungsmatten und Erkenntnisschleifen. Die Performance dauerte 12 Stunden und wurde am 2.10.2016 im kiU Uraufgeführt.



Der Nucleus-Code

Der Nucleus-Code ist eine interaktive non-lineare, narrative App, die in der Vertikalen des Dortmunder U's mittels Bildscanner Orte flächig analysieren kann. Bei einer Übereinstimmung von Grafik und Ort wird ein Video gestartet.

Kontakt

Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Tobias Bieseke

Verantwortliche Studierende

Jonas Schmieta
Johannes Wunsch
Jana Stallein
Aline Wyrwich
Anna Hilfrich

Auswertung

Interaktive AR-App

Gefördert durch

ecce

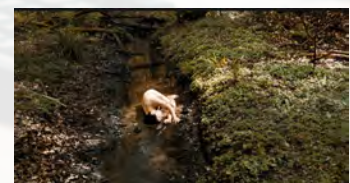
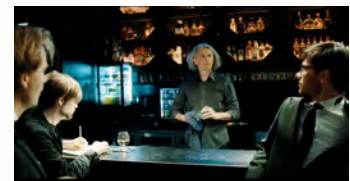
IKF

F

Folkwang

Universität der Künste

Die **narrative non-lineare** Museums-App „**Der Nucleus-Code**“ kann mittels eines Tablets, was in der ersten Etage des Dortmunder kiU's geliehen werden kann, rezipiert werden. Über die Kamera des Tablets werden Bildmuster via Tracking im Raum erkannt. Innerhalb der App sind Grafiken zu sehen die einen Ort bzw. Ein Signifikant eines Ortes zeigt. Diesen Ort muss man in der Vertikale des U's suchen und kann dadurch ein Video, dass hinter einer der neun Kacheln versteckt ist, sichtbar machen. Die Struktur folgt dem Codierungsmuster von **Alan Turing**, mit einer Startsequenz, die jederzeit abspielbereit ist, sieben Kacheln mit abstrakten Mustern und ein Schlussvideo, dass aktiviert wird, wenn alle Kacheln dechiffriert wurden. Diese **Augmented Reality App** wird im November 2018 im Dortmunder U zu erleben sein. Bei der Arbeit handelt es sich um die Master-Abschlussarbeit von Tobias Bieseke und der Master Sound Studentin Yuliana Atakisheva. Gekostet hat dem kiU FH-Dortmund dieses Projekt **577, 90 €**.



Licht an! 2017

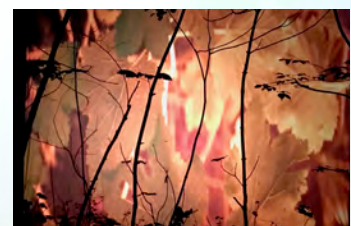
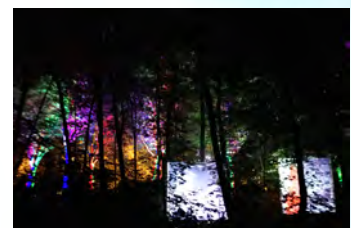
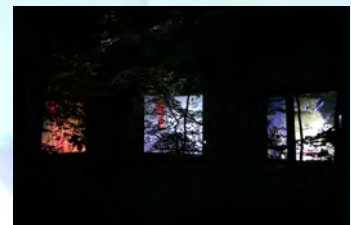
Eine interaktive Videoperformance die auf akustische Signale als Bildtrigger reagiert und angepasste Bildbeeinflussungen, gemessen an der Lautheit der Sound-Performance, über Videoeffekte verändert.

Kontakt Ein weiteres spannendes studentisches Projekt war **Licht an!** Dessen Inhalt im SS 2017 Harald Opel opel@fh-dortmund.de geplant wurde und der Content Anfang August +49 (0)231/-70021109 2017 generiert wurde. Die Ausstellung, Sound Dortmunder U Performance und die Lichtinstallation von Herrn Leonie Reigens Terrasse Flammersfeld ereignete sich am 19.8.2017 im 44137 Dortmund Kunstwald und Klangraum Teutoburgia in

Beteiligte Wissenschaftler Herne. Gezeigt wurde eine **interaktive Picture-Sound-Installation**, die auf die Klangimpulse der **Sound-Performance von Christoph**

Verantwortliche Studierende **Schläger** reagierte. Gezeigt wurden Nicolas Plancq Naturaufnahmen, mit Menschen, Wasser, Johannes Wünsch Flugzeugen auf denen durch Klangimpulse Jan Voges visuelle Effekte ausgelöst wurden, die über einen Zufalls-Generator verändert wurden. Die

Auswertung Bildinstallation war zwischen Bäumen am Waldrand von dem Konzertplatz. Trotz des regnerischen Wetters wurden mindestens 500 Zuschauer gezählt. Innerhalb des Ca. 500 begeisterte Zuschauer Konzeptionsprozessen wurde die Software Resolume genutzt. Gefertigt wurden Holzrahmen, um die Rückprojektionsfolien im Wald aufhängen zu können. Diese Rahmen fanden ebenfalls bei weiteren studentischen Projekten ihren Einsatz. Die Installationslänge betrug **30 min.** und wurde von **6 Studierende** umgesetzt. Neben dem Personal entstanden Kosten von etwa 709,99 €.



Der Kongress

Die Einzelbild Fotografie der Animationen des Puppenfilmes „Don Alejandro Problem“ nach der Kurzgeschichte von Jorge Luis Borges „Der Kongress“ im Dortmunder U durch die Master-Studentin Anna Hilfrich.

Kontakt

Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

Betreuende Professoren

Prof. Sandra Hacker
Prof. Fosco Dubini

Verantwortliche Studierende

Anna Hilfrich

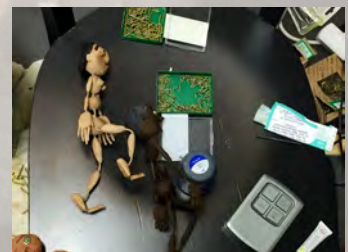
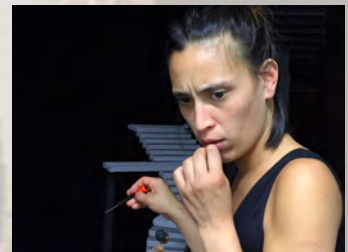
Umgesetzte Projekte

Caput
Der Kongress

Auswertung

Duisburger Filmwoche 2017
Berlinale 2018

Die **Master-Studentin** des Film Studienganges und Künstlerin **Anna Irma Hilfrich** erstellte für Ihren Abschluss Film „**Der Kongress**“ diverse Animationen in den Räumlichkeiten des kiU. Mit Akribie und Hingabe fotografierte sie shot by shot diffizil die kleinen Puppen und bewegte diese durch die Szenerie. Später sollte der Film „**Don Alejandro Problem**“ heißen. Voraussichtlich wird der Film im WS 2018/19 Fertig gestellt. Für die Geschichte gibt es drei wesentliche Szenarien: ein unendlich scheinendes Treppenhaus, ein Café und den Spiegelsaal der Identität. Zudem schnitt Anna im kiU den Film „**Caput**“ indem Sie mit dokumentarischen Material die Auswanderung ihrer Mutter aus Neuseeland und die Migration in Deutschland thematisiert. Zu sehen ist Anna, wie sie sich selber filmt und von ihrer Mutter dabei die Haare geschnitten bekommt. Anna interviewt währenddessen ihre Mutter. Der Film ist sehr erfolgreich und lief auf der **Duisburger Filmwoche 2017** und der **Berlinale 2018**. Der Film kostete das kiU **28,79 €** für Material.



Museumsnacht 2017

Inszenierung einer intercommunication Screen
Videochoreografie über vier Monitore im Eingangsbereich des
kiU's der FH-Dortmund, während der Museumsnacht 2017
durch Nicolas Plancq.

Kontakt

Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

Beteiligte Wissenschaftler

Stephan Hauptmann
Tobias Bieseke

Verantwortliche Studierende

Nicolas Plancq
Jan Voges
Jana Stallein
Aline Wyrwich

Auswertung

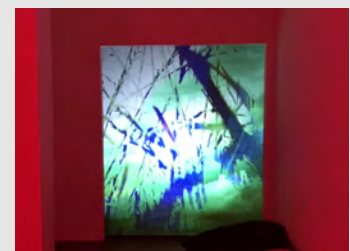
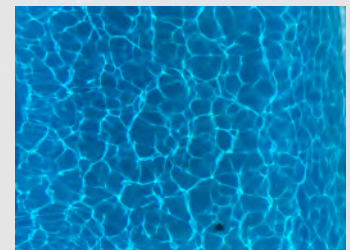
ca. 400 Besucher

Video-Referenz

<https://www.youtube.com/watch?v=qCoqvOifCRQ&t=96s>
https://www.youtube.com/watch?v=BuS2_1qjhNA

Zusammen mit

Ein kleines weiteres studentisches
Ausstellungs-Projekt erarbeiteten
Studierende für die **Museumsnacht
2017** am 23.9.2018. Mit einer Bild/
Klanginstallation im neugebauten
Eingang des kiU's der FH-Dortmund, als
Entspannungszone für die vielen
gestressten Besucher. Sitzkissen,
Entspannungsbilder, angenehme
Sounds und eine sanfte
Lichtinstallation, die über
Raumsensoren leicht ihren, Bildinhalt
variieren, wie durch etwa Druck oder
Lautstärke. Beteiligt waren **4
Studierende** für eine Installation von
etwa **40 min.** Materiallänge. Für dieses
Projekt wurden die
Rückprojektionsfolien und die Software
Resolume genutzt. Aufgrund der
Nutzung von vorhandenen
Arbeitsmitteln entstanden neben den
Personalkosten keine weiteren
Ausgaben. Die Ausstellung wurde von
ca. 400 Zuschauern besucht. Die
Umsetzung erfolgte dank der
Unterstützung des Freibad Volksbad
Rote Erde, dass uns zeitlich
uneingeschränkt und unentgeltlich
operieren ließ.



DEW2



ctrl {Shift}

Eine raumgebundene, interaktive, virtuelle Realität als Rauminstallation, in die, per programmierten Applikation, mit einem Zufallsgenerator assoziativ verlinkte Personendaten erhoben und räumlich projiziert werden können.

Kontakt Die Bachelor Szenografie Studentin
Harald Opel Katja Hochschröer-Elbers stellte Ihre
opel@fh-dortmund.de Abschlussarbeit „ctrl {Shift}“ im kiU der
+49 (0)231/-70021109 FH-Dortmund im Dortmunder U vom
Dortmunder U 27.10. - 5.11. 2017 als interaktive
Leonie Reigens Terrasse Medien-Installation aus. Eine
44137 Dortmund 27.10. - 5.11. 2017 als interaktive

Verantwortliche Studierende

Katja Hofschröer Elbers
Kevin Koslowski

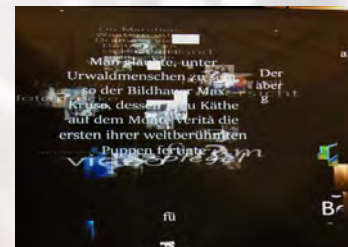
Umgesetzte Projekte

ctrl {Shift}

Betreuung

Prof. Ulrike Brückner
Prof. Roger Walk

Medien-Installation aus. Eine programmierte Software, die über Kinect Sensoren Menschen in einem Raum-Areal auf 4x4m Fläche erfasst und durch die Bewegung der Rezipienten in der Tiefe die Informationsverarbeitung beeinflusst. Der Rezipient gibt in einen Computer vorher seinen Namen bei Google ein, wonach der Computer assoziativ bei Google nach digitalen Inhalten im Internet sucht. Diese werden dann in Fragmenten, von Textbausteinen und Bildern vorgelesen und an die Wände projiziert. Das System steigert sich mit der Zeit und die Informationsdichte nimmt zu. So erhält der Rezipient ein Spiegelbild seiner Datenspuren im Netz. Eine interaktive Auseinandersetzung mit realen Virtualität im Kontext von:
Digitalisierung & Demokratie
Selbstermächtigung & Kontrollverlust
Personalisierung & Manipulation
Bequemlichkeit & Verantwortung



Blicke Festival 2017/18

Ein erster Inszenierungs-Ansatz zu einer interaktiven virtuellen Realität nach dem Märchen Hänsel und Gretel der Gebrüder Grimm für das Blicke Filmfestival in Bochum. Der Rezipient bewegt sich durch eine interaktive VR Welt.

Kontakt Weiter entwickelten Studierende der Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

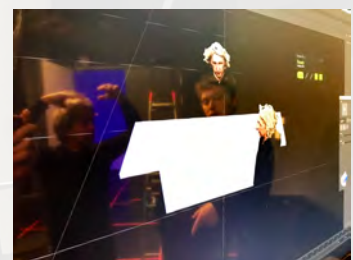
Beteiligte Wissenschaftler Lennart Oberscheidt
Stephan Hauptmann
Tobias Bieseke

Verantwortliche Studierende Hendrik Carstensen
Jana Stallein
Jonas Schmieta

Zusammen mit:

blicke

VR-Installation mit dem Märchen Hänsel und Gretel. Eine Kombination aus real gefilmten Menschen und einer virtuellen 3D Umgebung. Gekoppelt waren die Verläufe an „if, then...“ Befehle, bei denen die unterschiedlichen Handlungsstränge aktiviert werden. Die Figuren wurden als 2D Layer reproduziert. Durch die Bewegung im Raum und die Controller wurden verschiedene Elemente des Märchens als Videos aktiviert. Um dieses Projekt möglich zu machen, musste eine weitere HTC Vive angeschafft, sowie Schauspieler engagiert und bezahlt, als auch Material für die Szenografie erworben werden. Die Installation ging etwa 6 min. Und wurde von etwa **16 - 20 Studierenden** umgesetzt. Neben den Personalkosten sind nur noch Kosten für die Maskenbildnerin in Höhe von 365,60 € entstanden.



Bildergrenzen

Inszenierung einer intercommunication Screen
Videochoreografie mit interaktiven Parametern über neun
Monitore im Eingangsbereich des kiU's der FH-Dortmund mit
klassischen Beleuchtungstechniken in der Malerei.

Kontakt Im WS 2017/18 entwickelten Studierenden im
Harald Opel Seminar experimentelles Gestalten für den
opel@fh-dortmund.de Eingangsbereich des kiU eine
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

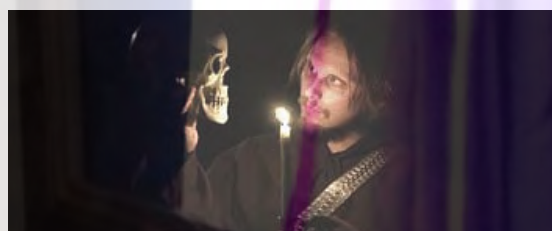
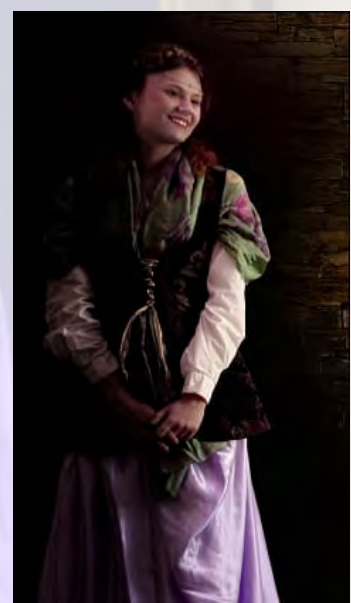
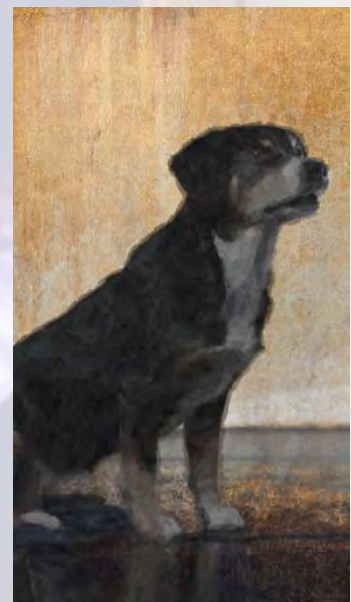
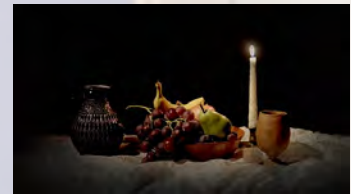
Wissenschaftliche Mitarbeiter

Tobias Bieseke

Verantwortliche Studierende

Simon Federlein
Dominik Riemer
David Seul
Jan Kitanov
Jan Wosnitza
Júlia Kühne Escolà
Tanja Hagedorn
Young Jean Meang
Carina Witte
Simon Federlein
Laura Urbach
Patrick Egerding

Bildübergreifende Video-Installation mit dem
Titel **Bewegte Bildergalerie**. Um die Präsenz
der FH-Dortmund neben der TU Ausstellung
nicht zu verlieren und die studentische
Ausstellung möglich zu machen, wurden 3
große **Ausstellungs-Monitore** angeschafft. Die
BA-Studierenden nutzten das Seminar zur
Content-Produktion, um Lichtstimmungen zu
untersuchen und umzusetzen, wie etwa bei
einem Van Gogh oder etwa einem Caravaggio
Gemälde. Eine Beziehung der Figuren in den
Bildern wurden Bildschirmübergreifend erzählt
und choreografiert. Synchronisiert wurde die
Geschichte über programmierbare
Minicomputer Raspberry Pi. Die **10 min.** Video-
Sound Installation wurde von **16 Studierenden**
umgesetzt. Der Eingangsraum des KIU, war
dazu rechts und links mit Monitoren
ausgestattet worden. Die Monitore wurden, um
sie wie "echte" Bilder aussehen zu lassen, mit
Rahmen bestückt. Diese Rahmen bestanden
aus Holzleisten, welche Patiniert wurden, um
den Anschein antiker Rahmen zu erwecken.
Auf den Monitoren liefen nun die bewegten
Bilder ab, welche zuvor eigens dafür gedreht
wurden. Zum Teil wurde dafür die greenscreen
Technik verwendet, zum Teil wurde aber auch
der Raum soweit abgedunkelt, dass die
Zeichnung im Hintergrund vollständig
verschwand. Neben den Personalkosten sind
keine weiteren Ausgaben entstanden.



Kunst und Kohle

Filmische Genre-Experimente zum Thema „Kunst und Kohle“ der FH-Dortmund mit den Genre Typen Mockumentary, Fake-Doku, Spielfilm, fiktiver Werbung, künstlerischer Experimentalfilm und objektiver Berichterstattung.

Kontakt Für die Ausstellung **Kunst und Kohle** im Dortmunder U im **Museum am Ostwall** fertigten etwa 20 Studierende Ausstellungsmaterialien von etwa 70 min. Video Länge auf 3 Monitoren. Gezeigt werden 6 Videobeiträge unter anderem der Kurzfilm **Zappenduster**. Die Aufarbeitung einer realen Geschichte, wobei ein Junger Mann 1960 Untertage seinen Arm bei einem Unfall verloren hat. Die fiktive Aufarbeitung einer Realen Zeitzeugen Geschichte im Tagebau. Sowie die Clips: Die Neue Liebe, Geschichten aus der Zukunft und Breaking News. Dazu kommt ein Dokumentarischer Beitrag über den Strukturwandel im Ruhrgebiet. Eine Videostrecke mit poetischen Bildern über das Ruhrgebiet, Fake-News, also ausgedachte fiktive Nachrichten mit unerklärlichen Ereignissen im Ruhrgebiet. Gefördert wird die Ausstellung von der Sparkasse Dortmund. Ausgestellt wurden die Arbeiten vom **4.5. - 12.8. 2018** und die Ausstellung zählte abgerundet **8.000 Besucher**. Neben den Personalkosten hat das Projekt etwa 255,39 € gekostet.

Kontakt Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

Beteiligte Professoren
Prof. Sandra Hacker

Wissenschaftliche Mitarbeiter
Tobias Bieseke

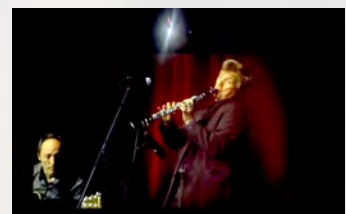
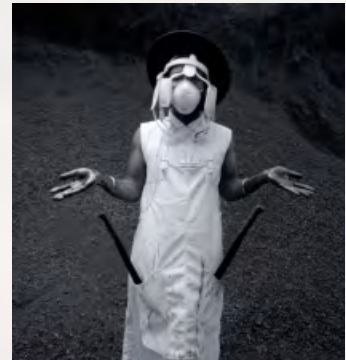
Verantwortliche Studierende
Simon Federlein
Robert Marx
Henning Großmann
Jascha Loos
Christine Kroop
Stina Nies
Lisa Gras
Benjamin Weu
Phil Janßen

Auswertung
ca. 8.000 Besucher

Zusammen mit

MO
MUSEUM OSTWALL

S Sparkasse Dortmund



Imaginary Landscapes - Punkt, Linie, Fläche.

Eine Produktion aus den Seminaren „Audio-Vision“ im Studiengang MA Sound & BA Film&Sound in Zusammenarbeit mit dem Institut für Computermusik und elektronische Medien und dem Studiengang Integrative Komposition der Folkwang Universität der Künste für das Planetarium in Bochum.

Kontakt

Harald Opel
opel@fh-dortmund.de
+49 (0)231/-70021109
Dortmunder U
Leonie Reigens Terrasse
44137 Dortmund

Beteiligte Professoren

Prof. J.U. Lensing
Prof. Neuhaus (Folkwang)

Beteiligte Wissenschaftler

Tobias Bieseke

Verantwortliche Studierende

Michael Nguyen
Sebastian Wendt
Laurin Buermann

Auswertung

12th Fulldome Festival

Zusammen mit:

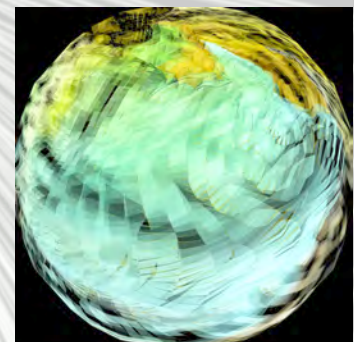
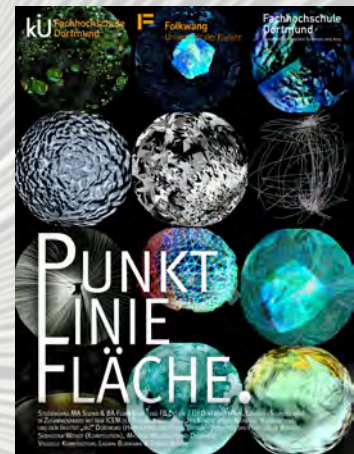


Folkwang
Universität der Künste



**Planetarium
Bochum**

Ebenfalls im WS 2017/18 entstand im Seminar **Imaginary Landscapes** diverse Klanginstallationen für das Planetarium Bochum, wofür Studierende des kiU's die Klangstücke **Angstraum** und **Punkt, Linie, Fläche**, zwei **14 min.** Planetarium Videos fertigten. Das Projekt war eine **Kooperation** zusammen mit dem **Planetarium Bochum** und der **Folkwang Universität der Künste**. Die Arbeit Punkt, Linie, Fläche wurde am 23.5. 2018 als **Eröffnungsvideo auf dem 12. Fulldome Filmfestival in Jena** gezeigt. An diesem Projekt waren etwa **10 Studierende** beteiligt und ein Content von ca. **27 min.** Planetarium Video wurde produziert. Der Film erfreute sich bei dem kritischen Publikum großer Beliebtheit. Neben den Personalkosten sind keine weiteren Kosten entstanden.

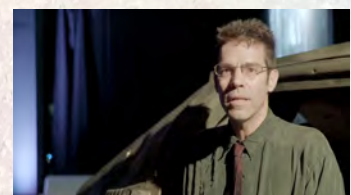


Vorträge / kiU Salon

Der kiU Salon ist eine erfolgreiche, wissenschaftliche Vortragsreihe, die von Prof. Dr. Marcel Marburger und Harald Opel kuratiert, moderiert und organisiert wird. So bietet der Salon ein Hochschulübergreifendes Diskussionsforum.

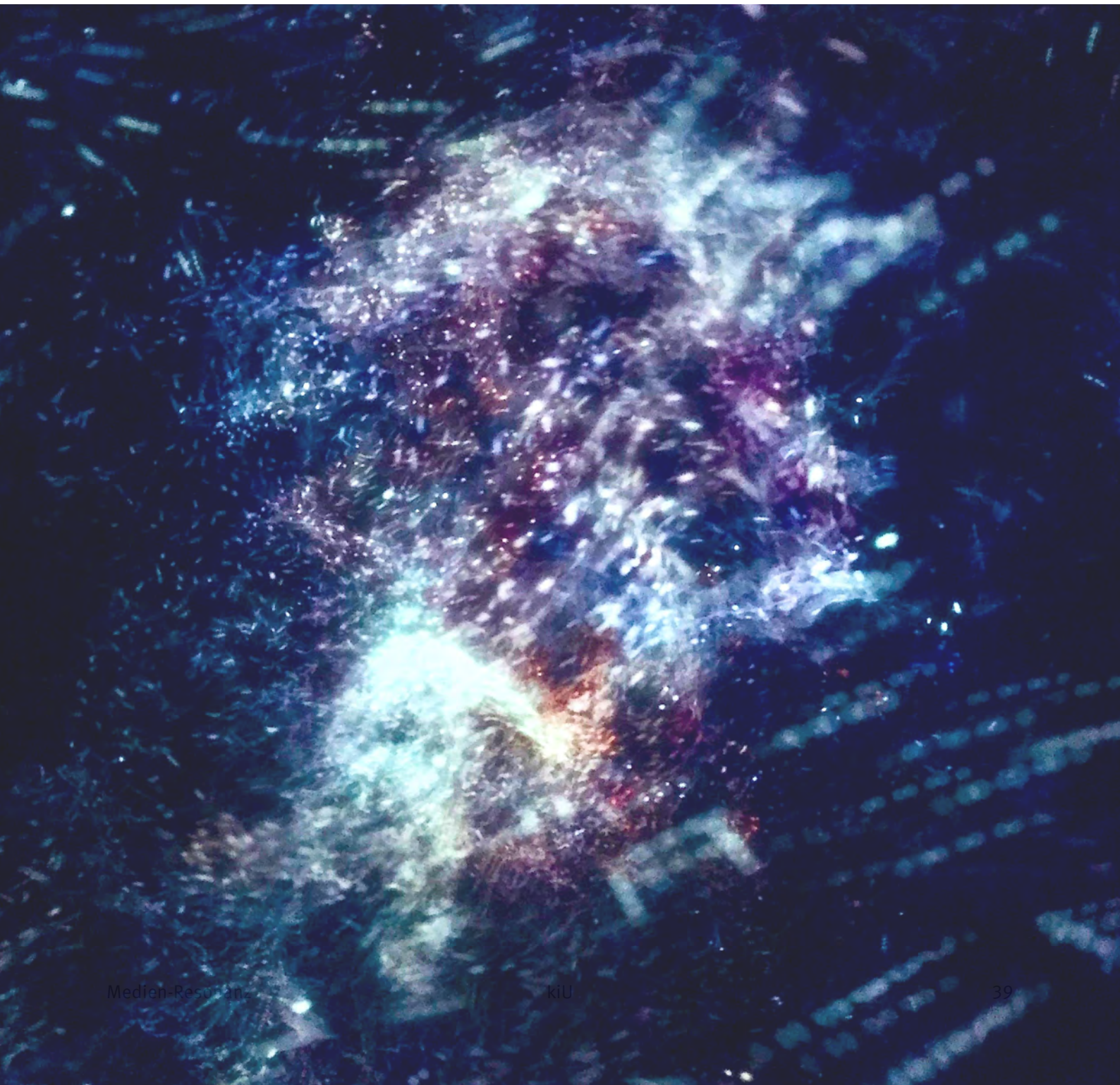
Ein weiteres Qualitätsmerkmal des kiU's sind die dort organisierten wissenschaftlichen Vorträge, wie etwa der **kiU Salon**, bei denen jeder Salon von etwa **40 - 70 Gästen** besucht werden. Die Vorträge sind organisiert, ausgewählt und moderiert von **Prof. Dr. Marcel Marburger** und **Harald Opel**. So kamen unter anderem am 19.1.2017 **Alan N. Shapiro** mit dem Thema „**topologie of timetravelstories**“, am 27.5. 2017 **Siegfried Zielinski** mit dem Thema „Deep Time“, am 18.5.2017 **Kai Spelltich** mit dem Thema „Harvesting Brain DATA for Robotic Mayhem and Enlightenment“, am 8.6. **Daniel Kothenschulte** mit dem Vortrag „In der Endlosschleife - 100 Jahre non-lineares erzählen“, am 29.6. Salon **Gusztáv Hámos** mit dem Vortrag „**Foto-Film**“, am 23.11. **Friedrich Weltzien** mit dem Thema „Autopoetische Strategien“ und am 25.2.2018 **Bazon Brock** mit dem

Vortragsthema: „Nicht Virtual Reality, sondern Real Virtual“. Bei dem kiU Salon werden Brot und Wein gereicht. Bei den Besuchern erfreuen sich die Vorträge großer Begeisterung und teilnahmefreudigen Diskussion. Zu dem Publikum gehören nicht nur Studierende der FH-Dortmund, sondern auch der TU und interessierten Besuchern des Dortmunder U's. Zudem wählte auch der **Marketing Club Dortmund** für ihre Jahresversammlung am 30.1.2018 das kiU als ihren Veranstaltungsort. Hier partizipierte das kiU und der Marketing Club von ihren Netzwerken und Wissen. Zudem ereignete sich am 23.4.2018 die **offene Fachhochschule** im kiU mit **Kay Voges** und Alexander Kerlin mit dem Thema: „**Akademie für Digitalität und Theater**“ zu Gast. Neben den Personalkosten wurden für die Vorträge insgesamt 4.955,21 € in den ersten 2 Jahren gezahlt.



Medien-Resonanz

Echos der Öffentlichkeit



Raum für Geschichten

Neues Medienlabor im U-Turm

Ein Ort zum Ausprobieren und Lernen: Das ist das KIU, das neue Medienlabor der Fachhochschule im U. Studierende arbeiten hier an Installationen und Darstellungen zu digitalen Medien, Film und dem journalistisch-erzählerischen Aufbereiten von Themen. Am Dienstag wurde das Medienlabor auf der Hochschuletage eröffnet.

Und das war wohl im ganzen Gebäude zu hören: Eine Installation des Klangkünstlers Christoph Schläger begrüßte die Gäste im Treppenhaus mit lauten Trommeln und Blasinstrumenten. Ebenso spektakulär ging es mit den Werken im KIU weiter.

Erst einmal war es ziemlich dunkel im Raum. Während Harald Opel vom Fachbereich Design über die Ziele des KIU sprach, wurden nacheinander zu allen Seiten mehrere Lein-

wände sichtbar. Darauf waren gleichzeitig dieselben Sequenzen zu sehen – aus unterschiedlichen Perspektiven. Erst eine Western-Szene, dann ein kurzes Tanz-Stück, galoppierende Pferde wie in den Serienaufnahmen von Eadweard Muybridge, schließlich ein Wald. Die Zuschauer standen inmitten des Films. „Das Wichtige, was wir machen wollen“, sagte Opel, „ist, Geschichten vom Kino in die neue Zeit zu übertragen.“ KIU (Kju ausgesprochen) kann für Vieles stehen: Kommunikation und Interaktion im U, Kooperation, Kunst – der Name soll immer wieder neu mit Bedeutung gefüllt werden. Studierende aller Fachrichtungen dürfen an den Projekten mitarbeiten. „Es soll sichtbar machen, was die Fachhochschule technisch und inhaltlich kann“, sagt Harald Opel. *pmb*



Im U-Turm wurde ein neues Medienlabor der Fachhochschule eröffnet. RN FOTO SCHAPER

Zu KIU

- Während die Studierenden im Medienlabor arbeiten, dürfen Besucher zuschauen.
- Infos zu aktuellen Terminen auf facebook.com/FHKIU
- Videos zu den Arbeiten wird es auf dem YouTube-Kanal „Kiu Dortmund U“ geben.

Anzeige

EUROPÄISCHE UNION

IN DORTMUND INVESTIERT DIE EUROPÄISCHE UNION IN DIE KREATIVITÄT DER MENSCHEN.

Lange Zeit hatten die Folgen des Strukturwandels das Viertel rund um das Dortmunder U fest im Griff. Leerstände prägten das Straßenbild, Investitionen fehlten. Heute erinnert nur noch wenig an diese düstere Zeit der Deindustrialisierung. Ein Grund für die Neubelebung liegt im durch die EU geförderten Ausbau des alten Brauereitürms zum Kunst- und Kreativzentrum. Dank dieser Unterstützung ist das Dortmunder U zum Symbol einer erfolgreichen urbanen Erneuerung geworden, das große Anziehungskraft auf Kreative und Kulturschaffende ausübt. Erfahren Sie mehr unter www.europa.eu/investeu

CHANCEN BEGINNEN HIER.

#investEU

Werbung für die Europäische Union mit Bildern aus dem kiU der FH-Dortmund.

Artikel Eröffnung Ruhr Nachrichten

17.11.2016



Auf Du und U

Jahrespressekonferenz mit den künstlerischen Leitern des U und Keksgespräch mit dem neuen Gesamtdirektor Edwin Jacobs

Eins der grammatikalischen Souvenirs, die Edwin Jacobs aus Utrecht mitgebracht hat, ist, dass er „Du“ sagt, wenn er „Sie“ und wenn er „Ihr“ meint. Das klingt einfach freundlich und zugewandt, und es ist nicht das einzige Detail, das bei der Jahrespressekonferenz den Eindruck erweckt, dass da acht Freunde sitzen, die so viel Lust darauf haben, den U-Turm zu bespielen, als hätten sie den Job alle gerade erst angetreten.

Nach der Pressekonferenz in der Mediathek und dem Foto auf der eisigen Dachterrasse stehen die Leiter der U-Etagen mit Jacobs wieder in der Mediathek, mit einem Glas in der Hand. Die meisten Journalisten sind gegangen. Jacobs ist ähnlich lässig-schick gekleidet wie seine Mitarbeiter, nur farblich entschiedener (ganz in Dunkel). Sie unterhalten sich, scherzen und beißen in Kekse.

Jacobs erzählt, dass „das Team“ ihm zum ersten Tag ein paar Geschenke auf den Schreibtisch gelegt habe. Einen BVB-Becher, „nur in Dortmund benutzen“, eine Wasserpistole, „falls es mal brennt“, solche Dinge. „Das finde ich ganz toll“, sagt Jacobs. „Sie haben das zusammen überlegt und organisiert.“ Zusammen, das Wort benutzt er heute oft, immer mit Lächeln, Augenkontakt und Nachdruck. Und vielleicht ist dieses „Zusammen“, das doch so selbstverständlich scheint, in Wirklichkeit überhaupt nicht selbstverständlich in einem Haus, in dem bisher jeder für sich gearbeitet hat. Weil es bisher niemanden gab, der alles miteinander verbunden hat.

Jacobs wendet sich seinen Kollegen zu, hebt sein Glas und spricht einen Toast: Er habe sehr großes Vertrauen in die Zukunft. Wenn es ein Problem geben sollte, bitte, dann solle man es mit ihm besprechen. Diese Art der Zusammenarbeit, die finde er ganz wichtig. Inke Arns nickt, während er spricht, und sagt dann: „Ich finde es super, dass jemand wie du jetzt dieses Haus leitet. Ich habe das Gefühl, dass das ein richtig toller Neustart ist.“ Jacobs sagt: „Das habe ich auch.“

2016

Die Pressekonferenz zuvor hat Kurt Eichler, Leiter der Kulturbetriebe und kommissarischer U-Turm-Leiter bis Ende 2016, mit Zahlen begon-



Das Leitungsteam des U im kalten Februarwind am Freitag auf der Dachterrasse (v.l.): Mechthild Eickhoff (Uzwei), Judith Funke (Kino im U), Regina Seiter (Museum Ostwall), Harald Opel (FH), Edwin Jacobs, Till Hoppe (Panorama), Inke Arns (HMKV), Jens Krammenschneider-Hunzica (TU).

nen. 137 332 Besuche zählten die U-Mitarbeiter im vergangenen Jahr. Genauer gesagt: 137 332-mal betrat jemand eine der Veranstaltungen auf einer der Etagen. Zum Vergleich: 2015 waren es 138.022 Besuche, 2014 waren es 122.679 Besuche.

Eichler zählte zudem einige Ergebnisse einer Besucherbefragung auf, an der vergangenes Jahr rund 10 000 Besucher teilgenommen haben. Danach halten sich „Erstbesucher“ und „Wiederholungsbesucher“ die Waage. Daran zeigte sich, sagte Eichler, dass sich einerseits ein Stammpublikum entwickelt hat, und andererseits auch immer wieder neue Besucher kommen. Dass das U zudem einige Auszeichnungen erhalten habe, gekrönt von der „Europäischen Kulturmarke des Jahres“, be-

lege die Anerkennung, die das U inzwischen überregional genießt.

2017

Das planen die Etagen im U unter anderem, von unten

Ins U geht man nicht aus Zufall



Tilman Abegg, Redakteur

Ach, U-Turm! Wie schön wäre es, wenn du mal richtig brummst! Aber 137 332 Besuche, nicht Besucher, das ist, sehr wohlwollend geschätzt, gerade mal ein Sechstel aller Dortmunder. Viel zu wenig!

nach oben:

Im Kino im U (Erdgeschoss) lädt „Kino Weltsichten“ einmal im Monat geflüchtete Frauen und alle Interessierten zu Filmmittagen ein. Bei „Reality Bites“ wählen Jugendliche Dokumentarfilme aus und laden ein reguläres

Kinopublikum ein sie anzuschauen und mit ihnen darüber zu reden.

Die laufende Ausstellung der Technischen Uni (Etage 1) „abgestempelt – Judenfeindliche Postkarten“ ist noch bis 5. März zu sehen. Studierende

einen Grund. Das U muss die Menschen zu sich rufen. Viel mehr Werbung. Gute Werbung. Ein inhaltlicher roter Faden. Ein gemeinsames Gesicht, eine laute, attraktive Stimme für alle Etagen zusammen. Etwas, mit dem die Dortmunder sich anfreunden können. Edwin Jacobs hat offenbar konkrete Vorstellungen, was das angeht. Ich wünsche ihm und uns damit viel Erfolg!

Der Hartware-Medienkunstverein (Etage 3) eröffnet am 8. April die Ausstellung „Die Gesellschaft zur Wertschätzung des Brutalismus“, die sich dem Architekturstil Brutalismus widmet, entstanden in den 1950er-Jahren.

Das Museum Ostwall (4. und 5. Etage) knacke voraussichtlich in den kommenden Tagen mit „Niki de Saint-Phalle“ die 10 000-Besuche-Marke, sagte Museumsleiterin Regina Seiter. Außerdem habe „Dieter Roth: Schöne Scheiße“ (2016) dem Sammler und Leihgeber Horst Spankus so gut gefallen, dass er rund 200 Roth-Werke dem Museum als Dauerleihgaben zur Verfügung gestellt habe. Nun umfasse die Sammlung des Museums 400 Roth-Arbeiten.

Am 24. März beginnt „Flora war Falk“ mit Bildern und Objekten von Bettina Marx. Ab 2. September wird die Sammlung neu präsentiert.

Till Hoppe, der mit der Panorama GmbH das View (7. Etage), das Moog (Erdgeschoss), das Emil (im Keller) und den Weststrand (hintertm U) betreibt, kündigte an, den Weststrand mit „weniger Sand und viel mehr Grün“ zum „Moog Garden“ umzubauen. Außerdem soll das Moog die Funktion eines Museumsbistros erhalten.

Das Programm für 2017 war bereits geplant, als Edwin Jacobs seinen Job antrat. Jacobs arbeitet nun am U-Programm für 2018. Das Oberthema soll „Kohle“ sein. Jacobs will zum Beispiel Zeichnungen von Bergarbeitern zeigen und Bildhauer, die aus Kohle Skulpturen formen.

Tilman.Abegg@RN.de ANZEIGE



Dieser aktuelle Zeitungsprospekt online unter: RuhrNachrichten.de

Artikel Dortmunder U Ruhr Nachrichten 11.2. 2017

Einladung zum Festival „Womit rechnest du?“



Die faszinierende Welt der Zahlen und Daten beleuchtet das Festival „Womit rechnest du?“ im Dortmunder U aus unterschiedlichen Perspektiven. Die Eröffnung ist am 19. Mai um 18 Uhr auf der Ebene 6. Das Medienlabor kiU unserer Fachhochschule beteiligt sich mit einem virtuellen „Planetarium“ an dem Spektakel, das bis 3. September zugänglich sein wird.

Im Oberlichtsaal steht der „Fulldome“ bereit. In der unendlichen Schwärze der Kuppel sind kleine, leuchtende Punkte zu erkennen – doch der Fulldome ist kein Sternenhimmel, kein Planetarium im klassischen Sinne, sondern eine begehbare Kuppel. Das Programm für die sieben Meter breite und fünf Meter hohe Kuppel wurde vom Medienlabor kiU der Fachhochschule Dortmund unter der Leitung von Harald Opel entwickelt. Im futuristischen Inneren erleben die Besucherinnen und Besucher eine audiovisuelle 360-Grad-Projektion.

Die kleinen Punkte sind Wassertropfen, die aus der Schwärze auf die Betrachter herabzufallen scheinen. Sie zerplatzen über deren Köpfen, so

als wäre die Kuppel aus Glas, und zerfallen in viele kleine Teile. Immer mehr Wassertropfen fallen hinab, in kurzen Momenten sind sie als perfekte Kreise erkennbar. Dann tauchen virtuelle Tänzerinnen aus der Dunkelheit auf, deren Bewegungen helle Spuren auf der Kuppel hinterlassen.

Chaos aus Wellen und Teilchen

Es handelt sich um mathematische Sinuswellen, „the lines of beauty“. Die Wellen kreuzen sich und füllen die Schwärze der Kuppel mit jeder Bewegung der Tänzer weiter an, bis sie sich in der Gischt einer Meeresbrandung verlieren. Ein Chaos aus Wellen und Teilchen – aber nur scheinbar, denn alles hat eine beschreibbare und berechenbare Form. Dahinter verbergen sich mathematische Funktionen wie Kreisberechnungen, Kreisteilungen, Wellenfunktionen, Sinusfunktionen, und unendliche, irrationale und transzendente Zahlen wie Pi oder die Eulersche Zahl.

Alles, was mit den Sinnen wahrgenommen werden kann, was man sieht und hört, ist mathematisch beschreibbar. Die verborgene, komplizierte Mathematik unseres Alltages wird im Fulldome in virtuelle Poesie, in Bilder und Klangwelten übersetzt. Abstrakte Darstellungen wie Graphen und Kurven vermischen sich mit Naturelementen. Die Technologie hinter dem Fulldome zeigt, was heute und in naher Zukunft möglich sein wird: Filme, die in hoher Qualität dreidimensional aufgenommen und in 360 Grad projiziert werden, so dass der Betrachter mitten im Geschehen ist und sich dabei frei im Raum bewegen kann. Doch schon das Medium der Fulldome-Projektion wirft neue und grundlegende Fragen auf: Kann eine Geschichte entstehen, indem der Betrachter sich nur umschaute? Wie wird dann die Aufmerksamkeit auf wichtige Momente der Handlung gelenkt – durch visuelle Reize oder durch Geräusche? Sind Schnitte und Kamerabewegungen wie beim konventionellen Film möglich? Wie kann der Raum in der Kuppel sinnvoll gegliedert und unterteilt werden?

Weitere Beiträge

Ebenfalls im Oberlichtsaal zeigt der niederländische Künstler Geert Mul (Jahrgang 1965) unter dem Titel „Match Maker“ eine Retrospektive seines Werks. Seit 25 Jahren entwickelt Mul interaktive, audio-visuelle Installationen u.a. für Festivals und Museen. In seinen Arbeiten macht er Archive und damit Daten erfahrbar. Dabei arbeitet er mit ähnlichen Methoden wie Suchmaschinen – und nennt seine Installationen „Findemaschinen“. Die Ausstellung war bereits mit großem Erfolg im Stedelijk Museum Schiedam zu sehen.

Um „Matheliebe“ geht es in der Galerie. Die Ausstellung nimmt Jugendliche und Erwachsene mit auf eine spannende und inspirierende Entdeckungsreise rund um die Zahlen – ohne Formeln, dafür aber mit vielen Animationen, Modellen und Objekten zum Anfassen. Das Motto: Mathematik ist überall! Die Ausstellung eignet sich besonders für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II sowie Lehrerinnen und Lehrer.

Der Eintritt zur Eröffnung und während der gesamten Laufzeit ist kostenfrei.

Rechen-Kunst im Dortmunder U

Um die Welt der Zahlen und Daten geht es beim Festival „Womit rechnest du?“ im Dortmunder U. Vom 20. Mai bis 3. September werden auf der Ebene 6 drei voneinander unabhängige Ausstellungen mit Fokus auf Rechen-Kunst zu sehen sein.

Eine davon ist der „Fulldome“ der FH Dortmund: Ein Planetarium mit Werkstattcharakter, entwickelt vom Medienlabor kiU unter der Leitung von Harald Opel. Die Installation besteht aus einer begehbaren Kuppel, in der die

Besucher eine audiovisuelle 360-Grad-Projektion erleben. Ein sechsminütiger Loop vermischt Naturaufnahmen mit animierten, abstrakten Elementen wie Graphen oder Kurven. Zu hören sind Klangwelten und Musik, die sich ebenfalls an mathematischen Konzepten anlehnt. Zu sehen sind außerdem die Schauen „Matheliebe“ und „Match Maker“, eine Retrospektive des niederländischen Künstlers Geert Mul.

www.dortmunder-u.de

Artikel Fulldome Ausstellung. Fh-Presse / FH-Dortmund April 2017



Fulldome
Womit rechnest du?

Das Festival „Womit rechnest du?“ im Dortmunder U beleuchtet die faszinierende Welt der Zahlen und Daten aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Eine besondere Perspektive bietet der „Fulldome“, ein virtuelles Planetarium, das im Medienlabor kiU der Fachhochschule unter Leitung von Harald Opel entstand. Es besteht aus einer begehbaren Kuppel, in der die Besucher – entspannt auf Sitzsäcken ruhend – eine audiovisuelle 360-Grad-Projektion erleben. Ein sechs Minuten langer Loop vermischt Naturaufnahmen wie zum Beispiel Meereswellen mit animierten, abstrakten Elementen mathematischen Ursprungs wie Graphen oder Kurven.

Mehr über die Installation lesen Sie auf Seite 6.

Foto: Roland Baege

Artikel Fulldome Ausstellung: Womit rechnest Du? Fh-presse / FH-Dortmund Juni 2017



Der „Fulldome“ vom Medienlabor Kiu der Fachhochschule Dortmund gleicht einem Planetarium. Über die Kuppel flimmern beeindruckende Bilder, die alle auch etwas mit Mathematik zu tun haben. Der „Fulldome“ ist Teil des neuen Ausstellungsfestivals „Womit rechnet du?“ im U-Turm. PHOTO MENNE

Mathe + Fantasie = Spaß

Neues Ausstellungsfestival im U-Turm: „Womit rechnet du?“

Matheliebe – diese Wortkombination klingt in den Ohren vieler Menschen sicher irgendwie falsch. Trotzdem, oder vielleicht auch gerade deshalb, widmet das Dortmunder U der Welt der Zahlen, des Faktischen und der Mathematik jetzt gleich ein ganzes Ausstellungsfestival. Das Besondere: In dieser Gleichung ist die Fantasie alles andere als eine Unbekannte.

„Womit rechnet du?“: Mit dieser doppeldeutigen Frage lädt das Dortmunder U mit seinem neuen Direktor Edwin Jacobs ab heute Abend auf die 6. Etage. Zu dem Festival gehören drei Ausstellungen. Hier ein kurzer Überblick – selbstverständlich mit Zahlen aufgelistet:

1 Georg Schierscher kommt aus Liechtenstein und war dort viele Jahre Mathelehrer am Gymnasium. Kein normaler Mathelehrer. Diesen Eindruck zumindest

vermittelt die Entdeckungsreise „Matheliebe“, die es von seiner Garage ins U geschafft hat. Spielerisch, anschaulich und mit dem klaren Appell, selbst mitzumachen, zeigt er



„Mathematik ist wie die Liebe: Eine einfache Idee, aber sie kann kompliziert werden.“

Georg Schierscher, Kurator

darin, dass Mathe eigentlich überall ist. Und ziemlich schön. Und manchmal auch schwer.

Dieser Dreiklang bringt Georg Schierscher auch zu der Aussage: „Mathematik ist wie die Liebe: Eine einfache Idee, aber sie kann kompliziert werden.“ Dass aus dem „kann“ kein „muss“ werden muss, zeigt die Ausstellung. Da gilt das von Edwin Jacobs

formulierte Prinzip: „Zuschauen ist gut – mitmachen ist besser!“

2 Genau das gilt auch für die Kunst des Holländers Geert Mul. „Match Maker“ ist seine Ausstellung überschrieben, in der beeindruckende multimediale Installationen zu sehen sind. Zu Kunst werden sie allerdings erst, wenn der Betrachter mitmacht – und damit die Bilder auf der Leinwand, auf dem Boden, auf den Objekten, den Sound um ihn herum, die Stimmung, das Gesamtwerk beeinflusst.

„Komplizierte Programmierungen und Bilddaten aus Archiven verwandeln sich erst durch unser Zutun in audiovisuelle Kunst“, erklärt Edwin Jacobs.

3 So ähnlich wie in einem Planetarium mit Werkstattcharakter sieht es in der dritten Ausstellung – dem „Fulldome“ vom Medienlabor

Kiu der FH Dortmund – aus. Statt Sterne flimmern aber mathematische Sinuswellen über die Kuppel oder eine 360 Grad große Video-Projektion vom Strand in Zandvoort. Mit langweiligen Zahlen hat das sehr wenig zu tun. Dafür aber vielmehr mit der spannenden Frage, wie sich Geschichten auf diese Art erzählen lassen – und so Mathematik zur Poesie wird. Leiter des Projekts ist Harald Opel.

Eröffnung mit Performance

Heute Abend (19.5.) wird das Festival ab 18.30 Uhr im View eröffnet. Dabei ist auch Dr.

Hanna Fry, die das Buch „Die Mathematik der Liebe“ verfasst hat. Sie wird eine Performance zum Thema zeigen.

Danach geht es auf die 6. Etage, sozusagen aufs Festivalgelände. Und auch wenn der Besucher am Ende – unterm Strich – nicht unbedingt Matheliebhaber wird, so kann er dort doch eine Erfahrung machen, die für den einen oder anderen ähnlich befremdlich ist: dass Mathe auch ziemlich viel Spaß machen kann. Wer hätte damit gerechnet?

Marie Rademacher
@ruhrnachrichten.de

Eintritt zu den Ausstellungen ist frei

■ **Die drei Festival-**Ausstellungen laufen nach der Eröffnung heute um 18 Uhr bis zum 3. September auf der Ebene 6 des Dortmunder U, Leonie-Reyggers-Terrasse.
■ **Der Eintritt** ist kostenlos.

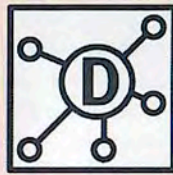
■ **Öffentliche**, ebenfalls kostenlose Führungen werden immer sonntags von 14 bis 15 Uhr angeboten. Weitere Führungen können gebucht werden unter Tel. 4 77 20 14 oder per Mail an

anfrage@3kab.de

Artikel Fulldome Ausstellung Ruhr Nachrichten September 2017

Virtuell hoch hinaus mit Stage 0

Das Staunen beginnt auf einem realen Stuhl. Platziert auf einem illuminierten Gitterboden, ist er der Ausgangspunkt für die Exkursion in eine abenteuerliche Welt, die das Team vom StoryLab kiU erschaffen hat.



„Stage 0“ ist der Eingang zu einer Bibliothek virtuell erlebbarer Geschichten. Ausgerechnet ganz oben in der Event-Location „THE VIEW“ im Dortmunder U durfte das Publikum bei der Premiere am 15. Juni mit der untersten Ebene der virtuellen Simulation starten. Ein verlockendes Wagnis, bei dem es schnell hoch hinausging: Denn kaum war die auf dem Holzstuhl bereitgelegte Virtual-Reality-Brille samt Kopfhörer aufgesetzt, verwandelte sich die Gitter-Plattform zu einem offenen Fahrstuhl, der sich immer rasanter nach oben bewegte, bis sich die Wände aufzulösen schienen. Dazu der verheißungsvolle Kommentar einer Stimme: „Es gibt keine Regale, keine geschlossenen Bücher. Es gibt nur Geschichten.“

Den Festakt eröffnete vor rund 50 Gästen Stefan Mühlhofer, Geschäftsführer der Kulturbetriebe Dortmund, der das innovative Wirken des kiU als Bereicherung für den Standort lobte. Eine Videobotschaft steuerte der Direktor des Dortmunder U, Edwin Jacobs, bei, der dem kiU auf diesem Wege weiterhin viel Energie und Spontantät

wünschte. Rektor Prof. Dr. Wilhelm Schwick dankte Harald Opel als künstlerischem Leiter des kiU, „der das Ganze zum Fliegen gebracht hat“, und ging anschließend als Erster via VR-Brille auf einen Ausflug ins Virtuelle.

Eine Einführung zur „Stage 0“ gab Harald Opel. Sichtbar werde „der Stand der Dinge, was das kiU denkt, was das kiU macht, womit wir experimentieren“. Künftig sollen weitere „Stages“ hinzukommen. „Wir wollen herausfinden, wie man sich von festen Formaten lösen kann, um Geschichten parallel zu erzählen“, so Opel. Es gehe ihm darum, modernes Storytelling in der virtuellen Welt als Kunstform voranzutreiben, und er hoffe bei diesem Forschungsprojekt auf fortlaufend neue Erkenntnisse.

Virtuell zu erleben waren zunächst die Storys „Gerichtsverhandlung mit Miss Q“ und „Mathematik und Ästhetik“. Um den Austausch über das virtuelle Geschehen zu fördern, zeigte zusätzlich eine großflächige Beamer-Leinwand für alle die jeweiligen Live-Bilder aus der VR-Brille. Im Laufe des Abends konnten die Gäste die virtuelle Bibliothek einzeln begehen und mit Blick über die Dächer der Stadt miteinander „real“ Netzwerken, während die Band „Present Paradox“ für Livemusik sorgte. Wer die „Stage 0“ ebenfalls noch erkunden möchte, findet sie nun im StoryLab kiU auf der ersten Etage des Dortmunder U.

Kontakt:

Harald Opel

Fachbereich Design

Telefon: 0231-9112-462

E-Mail: opel@fh-dortmund.de



Zum Auftakt wagte sich Prof. Dr. Wilhelm Schwick (rechts) auf die „Stage 0“. Die Leinwand hinter ihm zeigte allen im Raum seine Erlebnisse mit der Virtual-Reality-Brille.



Unter Beobachtung: Auf der obersten Etage im Dortmunder U verfolgte das Publikum unter anderem die virtuelle Szene „Miss Q“ in einem Gerichtssaal. Fotos (2): Michael Milewski



Projekte im kiU erklären neuartige Erzählweisen

WIE PIP UND MILLI KINDERN GEHIRNERKRANKUNGEN ERKLÄREN

Vor einem guten Jahr eröffnete im Dortmunder U an der Rheinischen Straße das kiU (sprich „Kjuh“, wie engl. „Q“).^{*} Es ist nicht nur für die Filmstudierenden der Fachhochschule Dortmund gedacht, sondern auch für die interessierte Öffentlichkeit stehen seine Türen offen. Der künstlerische Leiter Harald Opel gab einen Einblick.

„Das zentrale Thema des kiU ist die Ausweitung der Erzählmöglichkeiten in den zeitbasierten Medien. Durch neue Technologien, aber auch durch die Veränderung der Gesellschaft, der neuen Generation, die es gewohnt ist, Dinge parallel zu konsumieren, die andere Herausforderungen des spannenden Erzählens benötigt“, erklärt Harald Opel. Etablieren soll sich der Eigenname kiU in immer wieder abge-

Orange Magazin S. 74 / 1 / 2018



◀ Die bunten Animationen sollen die jungen Zuschauer fesseln.

wandelten Kombinationen der Buchstabenbedeutung. So steht derzeit das kiU unter dem Label „Körper und Immaterialität im Dortmunder U“ mit entsprechenden Projekten und Herangehensweisen. Der Beiname StoryLab ist für die Aktiven im kiU passender als der Titel „Medienlabor“. Dieser Begriff ist technologisch und veraltet. Es geht immer um Storys, egal, in welchem Medium. Aber die Erzählweise muss dem Medium entsprechen, bzw. die Vor- und Nachteile ausloten.

PROJEKT ZWISCHEN SCHAUPIEL DORTMUND UND KIU

So vielfältig wie die unterschiedlichen und wechselnden Abkürzungsbedeutungen des kiU sind gestalten sich auch die Projekte. „Zur Zeit ist ein besonderes

Projekt „Existieren Sie, Miss Q?“, (frei nach einer Erzählung von Stanislaw Lem)“, erläutert Opel die Aktivitäten aus dem kiU. Gemeinsam mit Schauspielern des Schauspielhauses Dortmund haben Studierende und Mitarbeiter um den Dozenten für experimentelle Filmgestaltung das Thema virtuelles Sein in Szene gesetzt. Die Zuschauer konnten bei der ersten Präsentation im Februar eine Gerichtsverhandlung in einem virtuell begehbaren futuristischen Szenario erleben. Diese Theaterarbeit war während der Konferenz für Digitales und Theater „enjoy complexity“ Ende Februar in Dortmund zu sehen. „Wer ist noch Mensch? Was ist schon Maschine?“ – Auch diese Fragen standen im Raum. Im Besonderen stellten die Darsteller die Antwort, ob Miss Q aufgrund zahlreicher Implantate noch Mensch oder bereits Maschine und

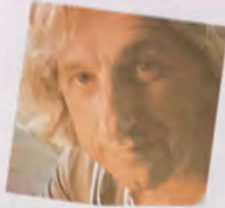
Storytelling

Storytelling ist eine Methode des Erzählens, mit der explizites, aber vor allem implizites, Wissen in Form einer Metapher weitergegeben und durch Zuhörer aufgenommen wird. Die Zuhörer werden in die erzählte Geschichte eingebunden, damit sie den Gehalt der Geschichte leichter verstehen und eigenständig mitdenken. Das soll bewirken, dass das zu vermittelnde Wissen besser verstanden und angenommen wird.

Augmented-Reality

Unter augmented reality versteht man die Computer gestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung. Diese Information kann alle menschlichen Sinnesmodalitäten ansprechen. Häufig wird jedoch unter erweiterter Realität nur die visuelle Darstellung von Informationen verstanden, also die Ergänzung von Bildern oder Videos mit computergenerierten Zusatzinformationen oder virtuellen Objekten mittels Einblendung/Überlagerung. Bei Fußball-Übertragungen ist erweiterte Realität beispielsweise das Einblenden von Entfernungen bei Freistößen mithilfe eines Kreises oder einer Linie.

Zur Person



Harald Opel

Harald Opel (geb. 1962) hat Soziales Management und Film studiert. **Selt Juni 2016** ist er künstlerischer Leiter des StoryLab kiU der Fachhochschule Dortmund im Dortmunder U. In zahlreichen Kurzfilmen beschäftigte er sich mit der Wechselwirkung von Sprache/Poesie und Bild („Die Bibliothek von Babel“, „my heimat“, „war himmel“), sowie mit Bild- und Medientheorien („Nicht auszuschließen, dass er tot ist“). Die Strukturen der Filme bewegen sich zwischen den Genres. Am deutlichsten zu sehen bei den Tanzfilmen („Soundness“, „Ich ist eine Andere“). Die Auseinandersetzung mit non-linearen Erzählformen und der Gleichzeitigkeit von Stories setzt sich in den Forschungsprojekten des kiU fort. **Von 1999 bis 2016** war er als Dozent für experimentelle Filmgestaltung und Filmproduktionstechniken und als Studiengangsleiter im Studiengang Film & Sound im Fachbereich Design an der Fachhochschule Dortmund tätig.

damit Eigentum der Firma ist, die alle Körperteile und einen Teil des Gehirns ersetzt hat, szenisch dar. Bis April 2018 arbeiten die Studierende noch weiter an dem Projekt und machen es dann in den Räumen des kiU im Dortmunder U für die Öffentlichkeit zugänglich. Die Medienschaffenden zeigen dann den Besuchern des U, wie sie mit Erzählweisen im virtuellen Raum und in 360 Grad Filmen experimentieren.

KINDERRECHTE ERKLÄRUNG VON SYMPTOMEN

Ein weiteres Projekt im kiU beschäftigt sich mit der filmischen Umsetzung von medizinischen Fakten für Kinder. Aus einer Seminararbeit von vier Studierenden sind kleine Clips für Kinder entstanden. Gemeinsam mit neuropsychologischen Wissenschaftlern der Ruhr-Universität Bochum haben Aline Wyrwich, Jannik Völlings, Laurence Vanryne und Jan Kitanoff in monatelanger Arbeit ein Video entwickelt. Damit soll Kindern Erkrankungen des Gehirns erklärt werden. Denn wenn Familienmitglieder schwer erkranken, kann das die Angehörigen schnell mal an ihre Grenzen bringen. „Wie sag’ ich es meinen Kindern?“, stellt sich dann die Frage, weil die Pflege von einem kranken



▲ Miss Q

► Die VR-Brille ist im kiU ein unentbehrliches Requisit. Foto: Harald Opel



Vater oder einer kranken Mutter nicht nur den Alltag der Familie ändert, sondern auch psychisch viel Kraft erfordert. Besonders Krankheitsfolgen, die im Gehirn verortet sind, sind schon für Erwachsene nicht einfach zu verstehen. Wie soll man das dann den Kleinsten in der Familie erklären? Neurowissenschaftler und Studierende um den Psychologen Prof. Dr. Boris Suchan an der Ruhr-Universität Bochum haben Antworten auf diese Frage entwickelt.

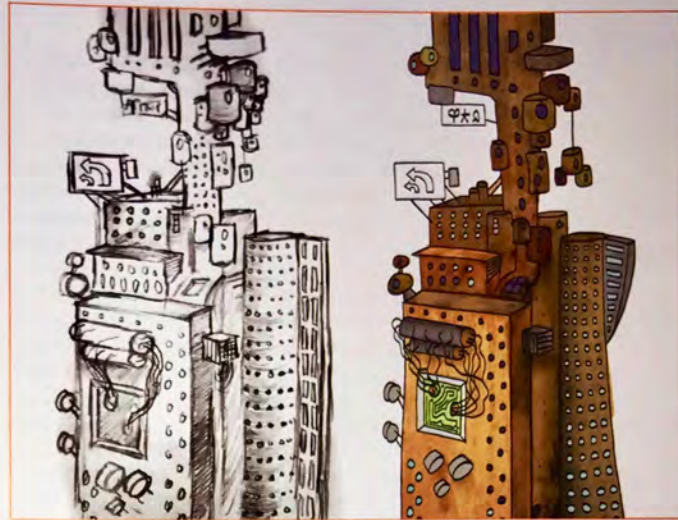
NACH ZWEI PROJEKTEN SOLL ES WEITERE FILME GEBEN

Bisher sind es zwei Filme, mit denen Eltern die Situation erleichtert werden soll, ihren Kindern die Erkrankung eines Verwandten im Umfeld zu erklären. Monika Owczarek, Psychologiestudentin und ausgebildete Mediengestalterin, schrieb und bebilderte im Rahmen ihrer Bachelorarbeit ein Bilderbuch. Als wissenschaftliche Hilfskraft arbeitet sie am Bochumer Neuropsychologischen Therapie Centrum und entwickelte dort die Idee zum Bilderbuch. „Es gibt bereits einen Ratgeber für Erwachsene, der bei Erkrankungen des Hirns helfen soll. Für uns war klar: Auch Kinder sollen verstehen, was mit ihren Familienangehörigen geschieht“, sagt die 28-Jährige. Anschließend setzte die Kooperation mit der Fachhochschule Dortmund ein und es entstand das Video.

„Wir wollen eine ganze Video- und Buchreihe produzieren, die unterschiedliche Aspekte des Gehirns kindgerecht beleuchtet“, sagt Prof. Dr. Boris Suchan, Leiter des Bochumer Neuropsychologischen Therapie Centrus. Wie es danach weitergeht, ob weitere Film folgen, ist noch nicht sicher. Pip und Milli erklären in dem Video anschaulich, was ein Gesichtsfeldausfall ist. Warum rennt Papa (der erkrankt ist) eine Kellnerin um, obwohl sie genau vor ihm steht? Die kleinen Charaktere erklären den jungen Zuschauern, was in Papas Gehirn passiert.

ZUSAMMENARBEIT ZWISCHEN RUB UND FH

Get drei Monate intensive Arbeit stecken in einem Video. Ein zweiter Film, in dem es um Gedächtnisverlust geht, ist kurz



▲ Von der Zeichnung zum fertigen Bild für den Film – ein Beispiel.

◀ Die beiden Hauptdarsteller des Films: Pip und Milli



vor der Fertigstellung. „Wir standen mit den Bochumer Neurowissenschaftlern in engem Kontakt“, sagt Aline Wyrwich, die mit ihrem Kollegen Jan Kitanoff und anderen Kommilitonen den dreiminütigen Kurzfilm produziert hat. Die vier Dortmunder Studierenden haben mit viel Liebe zum Detail die von Hand gezeichneten Animationen und die Spielhandlung entwickelt und produziert. So schlägt sich aus dem Wissenschaftlichen ein Bogen in die Praxis. Denn bei Kindern kommen die bunten Filmchen sehr gut an. Grundschüler in Hattingen hatten nach dem Anschauen der Animationen ein weitaus größeres Verständnis für die Erkrankung als zuvor. „Das Buch und das Video haben einen sehr ernsten Hintergrund, wir haben dennoch manchmal einen leichten Ton angeschlagen und auch mit Humor gearbeitet“, so einer der Studenten, die alle im Hauptstudium sind.

VirtualReality

Virtual reality wird die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung der Wirklichkeit und ihrer physikalischen Eigenheiten in einer in Echtzeit computergenerierten, interaktiven virtuellen Umgebung bezeichnet.

Fulldome-Anlage

Der Begriff Fulldome (engl. „Ganzkuppel“) steht für eine immersive kuppelbasierte Projektionsumgebung, die unter anderem auch in Planetarien und mobilen Kuppeln eingesetzt wird. Die Projektion erfolgt auf eine halbkugelförmige Fläche, die Kuppel. Das Bild hat eine 360-Grad-Ausdehnung im Horizont sowie mindestens 180 Grad über den Zenith und umgibt den Betrachter. Die Kuppel, horizontal oder geneigt, wird mit in Echtzeit (interaktiv) oder Computeranimationen oder mit realen Bild- bzw. Videoaufnahmen bespielt. Die Bilder weisen ein rundes Ausgangsformat auf.

VIELE DISZIPLINEN IM KIU VERTRETEN

Der Ablauf anderer Projekte im kiU ist unterschiedlich. Die Forschungsprojekte wie das oben genannte „Existieren Sie, Miss Q?“ wird vom Team des kiU entwickelt und ausgearbeitet. Je nach Größe des Projektes werden Studierende eingebunden und in neuen Technologien fortgebildet. Das Team setzt sich aus den wissenschaftlichen Mitarbeitern Tobias Bieseke, Stephan Hauptmann und Lenart Oberscheidt, studentischen Hilfskräften und der künstlerischen Leitung zusammen. Temporär werden in diesen Projekten über freie Mitarbeiter weitere Personen dazu geholt, je nach notwendigen Kompetenzen. Das sind Personen aus ganz unterschiedlichen Fachrichtungen wie Informatik, Film, Maschinenbau oder Objekt-Design. Andere Projekte werden im Rahmen von Seminararbeiten von Studierenden entwickelt und umgesetzt. Die Aufgabenstellung ist dabei immer in Abhängigkeit des jeweiligen Oberthemas wie „Körper und Immaterialität im Dortmunder U“, und wird in die Ausstellungsräume und Möglichkeiten von kiU oder Dortmunder U integriert.



▲ Das Dortmunder U, ein ehemaliger Brauerei-Kühlturm, hat sich in wenigen Jahren zu einem Dortmunder Wahrzeichen gemauert, das derzeit unter anderem das kiU beherbergt. Foto: Hans-Jürgen Landes

PROJEKTE DES KIU AUCH ALS PARTNER FÜR INDUSTRIE

Das strategische Ziel ist die Sichtbarmachung inhaltlicher, gestalterischer und technologischer Forschung, um als Partner für Kunst, Kultur aber auch für die Industrie greifbar zu sein. Viele technologische Entwicklungen bleiben in ihrer Anwendung technisch, obwohl sie für die Kunst, für die Werbung und auch für die Unterhaltung spannend genutzt werden könnten. Das kiU ist als Modellprojekt von der Fachhochschule Dortmund grundfinanziert. Die Stadt Dortmund stellt im Rahmen der Förderung des Dortmunder U die Fläche in der ersten Etage für die Technische Universität und die Fachhochschule Dortmund zur Verfügung. Weitere Förderungen kamen bislang über Anträge an die Individuelle Künstlerförderung (Ikf) beim „ecce“ (European centre for creative economy). Andere Förderprogramme sind derzeit in Arbeit.

Das kiU versteht sich als offenes Labor indem Produktionsprozesse für die Öffentlichkeit sichtbar gemacht werden und fertige Projekte im Rahmen von Ausstellungen regelmäßig präsentiert werden.

▲ Silke Hehner

* Der Eigenname kiU steht für immer wechselnde Inhalte des StoryLabs im Dortmunder U: Konzept & Improvisation, Kopf & Instinkt, kooperativ & innovativ



▲ Aline Wyrwich, Jan Kitanoff, Jannik Völlings und Laurence Vanryne – das kreative Team zu den Filmen über Gehirnerkrankungen für Kinder.

„DAS KIU IST EIN PHANTASTISCHER, INSPIRIERENDER ORT“

Der Niederländer Edwin Jacobs ist seit 2017 Leiter des Dortmunder U, Zentrum für Kunst und Kreativität.



▲ Edwin Jacobs, Direktor des Dortmunder U, ist begeistert von den Möglichkeiten, die das kiU bietet. Foto: Roland Gorecki

WIE KAM ES DAZU, DAS KIU IM DORTMUNDER U INS LEBEN ZU RUFEN? *Edwin Jacobs:* Das kiU befindet sich auf der Hochschuletage, der U1, die seit Eröffnung des Dortmunder U existiert und von Anfang an zum (Förder-)Konzept des U gehört. Fachhochschule und Technische Universität teilen sich die Etage. Die FH war dort ursprünglich mit dem „Institut für Bewegtbildstudien“ unter der Leitung von Adolf Winkelmann vertreten. Seit 2016 heißt es „kiU“ und stellt unter der Leitung von Harald Opel sein inhaltliches und technisches Knowhow in den Dienst des Dortmunder U.

WAS IST DAS BESONDERE AM KIU, WAS ZEICHNET ES AUS? *Jacobs:* Das kiU ist ein offenes Labor und erforscht das Erzählen, das Storytelling in allen denkbaren Formaten und Medien. Hier werden die Formate von morgen konzipiert, ausprobiert, verworfen, gezeigt, diskutiert, weiterentwickelt. Es geht dabei um digitale und technische Möglichkeiten, die z.B. den Film ganz neu in Bewegung bringen. Aktuell zeigt das kiU die Virtual Reality-Installation „Existieren Sie Miss Q“. Es ist eine unglaublich realistische Welt, die in dieser Brille aufgebaut wird. Aber die Technik ist nur der Mittel zum Zweck. Im Grund geht es darum, wie wir morgen Geschichten erzählen werden. Und das ist eine Frage, die für uns Ausstellungsmacher, Kuratoren, Museumspädagogen natürlich besonders interessant ist.

GIBT ES AUCH EINEN NUTZEN FÜR DIE BEVÖLKERUNG? WENN JA: WELCHEN? WELCHEN GEWINN SEHEN SIE IM KIU ÜBER DIE GRENZEN DORTMUNDS HINAUS? *Jacobs:* Das kiU will den Austausch mit der Bevölkerung. Alles, was sie tun, stellen sie öffentlich zur Verfügung. Ein Besuch ist also immer lohnenswert, zumal ein Werk nie gleich bleibt. Das kiU arbeitet ständig weiter, so dass die Installationen schon am nächsten Tag wieder anders aussehen können. Und irgendwann wird das, was am kiU erforscht und gearbeitet wird, auch interessant für industrielle Partner und andere Forschungseinrichtungen und Künstlerinnen und Künstler.

FÜHRT IHR WEG AUCH AB UND ZU INS KIU? *Jacobs:* Selbstverständlich. Das KiU ist ein phantastischer, inspirierender Ort. Daher habe ich das KiU im vergangenen Jahr z. B. zum Ort unser „Soundboard“-Reihe gemacht – eine Veranstaltung, bei der wir gemeinsam mit Besuchern neue Ideen und Konzepte erdacht haben.

GIBT ES KOOPERATIONEN ZWISCHEN INDUSTRIEUNTERNEHMEN ODER ANDEREN EINRICHTUNGEN UND DEM KIU? *Jacobs:* Das KiU ist kein reines Forschungslabor und kein Elfenbeinturm, sondern angelegt als Schnittstelle zwischen Studierenden und Besuchern, zwischen Studium und Berufseinstieg, zwischen Fachhochschule und Stadt, und: Es ist eng vernetzt mit den Partnern im Haus. Das KiU setzt sich mit Kunst auseinander und entwickelt Interaktionsangebote für die Partner. Ein Beispiel dafür war das mobile Planetarium, das das KiU im vergangenen Jahr für die Ausstellung „Womit rechnest du?“ im U entwickelt hat. Derzeit arbeitet man gerade an einem Format mit Virtual-Reality-Brille, die in Zusammenhang mit der „Pink Floyd“-Ausstellung zum Einsatz kommen soll.

interview

VIRTUAL REALITY AUSSTELLUNG IM U

Mit neuer Technologie in virtuelle Welten

Das Virtual-Reality Projekt „Enter Stage 0“ der Fachhochschule Dortmund (FH) entführt im U mit VR-Brille und Kopfhörern in fremde Welten. Im Medienlabor erforscht die FH neue Möglichkeiten, virtuell Geschichten zu erzählen. Eindrücke aus der virtuellen Welt sind im Video zu sehen.

Dortmund

von Rebekka Antonia Wölky, 13.06.2018

[f](http://de.facebook.com/sharer.php?u=https://www.ruhrnachrichten.de/Staedte/Dortmund/Mit-neuer-Technologie-in-virtuelle-Welten-1294928.html) (<http://de.facebook.com/sharer.php?u=https://www.ruhrnachrichten.de/Staedte/Dortmund/Mit-neuer-Technologie-in-virtuelle-Welten-1294928.html>) [e](mailto:?subject=Mit%20neuer%20Technologie%20in%20virtuelle%20Welten) (mailto:?subject=Mit neuer Technologie in virtuelle Welten Artikel auf rn.de lesen&body=Artikel auf rn.de lesen <https://www.ruhrnachrichten.de/Staedte/Dortmund/Mit-neuer-Technologie-in-virtuelle-Welten-1294928.html>) [WhatsApp](https://www.ruhrnachrichten.de/Staedte/Dortmund/Mit-neuer-Technologie-in-virtuelle-Welten-1294928.html) (<https://www.ruhrnachrichten.de/Staedte/Dortmund/Mit-neuer-Technologie-in-virtuelle-Welten-1294928.html>)



Harald Opel von der Fachhochschule zeigt die Virtual Reality-Brille, © Dieter Menne

Der industrielle Gitterboden scheppert, wenn man die beleuchtete runde Plattform im Medienlabor der FH betritt, in deren Mitte ein Holzstuhl steht. Darauf liegt die Virtual Reality-Brille, mit der sich Besucher des KiU ab dem 15. Juni auf eine Reise in virtuelle Welten begeben und dort mit neuer Technik erzählte Geschichten erleben können.

„Es gibt keine Regale, keine geschlossenen Bücher. Es gibt nur Geschichten“, begrüßt eine Stimme die Zuschauer, nachdem sie Brille und Kopfhörer aufgesetzt haben. Sie befinden sich nun auf der „stage 0“, der untersten Etage des

virtuellen Raums, den das Medienlabor der FH in den vergangenen drei Monaten kreiert hat und können sich dort eine von zwei installierten Geschichten auswählen.

Hoch hinaus im virtuellen Fahrstuhl

Ist die Entscheidung getroffen, gerät die virtuelle Welt plötzlich in Bewegung. Die Gitter-Plattform wird zu einem offenen Fahrstuhl, höher bewegt er sich durch die Etagen, wird schneller, bis die Wände des Fahrzugschachtes verschwimmen. Wer sich auf diese Fahrt wagt, sollte schwindelfrei sein. Schließlich erreicht der Aufzug einen Gerichtssaal. Auf dem Holzstuhl, den es in Realität und virtueller Realität gibt, sitzt nun eine Frau.

Während die Gerichtsverhandlung ihren Lauf nimmt, kann der Träger der VR-Brille sich frei auf der Plattform bewegen und umsehen. Setzt man sich auf den Stuhl, taucht man in die Gedanken der Angeklagten ein und sieht Teile der Verhandlung aus ihrer Sicht.

VR liegt zwischen Film und Spiel

„Etner ‚stage 0‘“ sei ein Forschungsprojekt zu den neuen Möglichkeiten, die die VR-Technik beim Erzählen von Geschichten bietet, erklärt Harald Opel, künstlerischer Leiter des kiU-Labors. „Virtual Reality ist kein Ersatz für das Kino. Es sind keine Filme, aber Videospiele sind es auch nicht, sondern irgendetwas Neues zwischen Film und Spiel“, sagt Opel. „Uns geht es darum, möglichst viele Informationen parallel verfügbar zu machen. Je nachdem, was der Zuschauer entdeckt, kann die Geschichte dann immer wieder eine andere werden.“ Dabei kommt es auf die Details an: Jedes Blatt eines im Gerichtssaal durcheinandergerateten Papierstapels ist beschrieben, den Titel eines Buchs, das auf dem Tisch liegt, kann man lesen und aus einer auf dem Boden stehenden Aktentasche ragen die Ecken einzelner Dokumente.

Reaktionen der Zuschauer werden erforscht

Das Medienlabor will herauszufinden, wie unterschiedliche Zuschauer auf die neue Erzählweise reagieren. Ob man stark durch die Geschichten führen muss oder die Zuschauer selbst entschieden lässt, welche Elemente sie sehen wollen, kann man nur empirisch herausfinden“, sagt Opel. Was die Personen virtuell erleben, wird auf Video aufgezeichnet. So können die kiU-Mitarbeiter später Blickwege, Bewegungen und Reaktionen nachvollziehen.

Die Eröffnung der Ausstellung „Enter ‚stage 0‘“ findet am Freitag (15. Juni) um 19 Uhr statt. Die Veranstaltung ist kostenfrei, eine Anmeldung ist nicht nötig. Veranstaltungsort ist The View auf der siebten Etage des Dortmunder U an der Lennie-Reygers-Terrasse. Bei der Premiere des Projekts sprechen unter anderem FH-Direktor Prof. Dr. Wilhelm Schwick und U-Direktor Edwin Jacobs.

Artikel Ruhr Nachrichten Virtual Reality Ausstellung im U 13.6.2018

arbeitet«. Er denke da auch nicht in Funktionen, sondern in Personen und Kompetenzen.

Ob es das anderswo im Kulturbetrieb schon gebe, fragte Frohne ins Publikum, wo sich Markus Lehrmann von der *Architektenkammer NRW* meldete, der ab Oktober 2018 das neue *Baukunstarchiv NRW* leiten wird: »Das Archiv wird zunächst ohne eigenes Personal auskommen, wir leihen unsere Mitarbeiter von vier

»JEDE STADT HAT IHR EIGENES PUBLIKUM, DAS MAN KENNENLERNEN MUSS, UM ES BEREICHERN ZU KÖNNEN.«

Gesellschaftern aus. Das ist für jeden eine völlig neue Aufgabe.« Jacobs wiederum erklärte, er könne sich etwa Museumsführungen durch Ehrenamtliche vorstellen, wie er es vom *Centraal Museum Utrecht* kenne. Einen Weg, den Kroll – ebenso wie viele andere im Plenum – jedoch als »ganz schwierig« ansah: »Junge Leute, die studiert haben und für diese Arbeit qualifiziert sind, sollten wir auch entsprechend bezahlen.«

Überhaupt: das Geld. Für das Frühjahr 2018 hat Jacobs die *Pink Floyd Ausstellung* ins *U* geholt – ein Türöffner. Gespräche mit Politik

und Verwaltung seien oft schwierig gewesen, klagte Jacobs. »Aber mit *Pink Floyd* in der Stadt können sich alle identifizieren: ‚Wir sind Dortmunder, wir helfen Dir, das ist die neue Einstellung.« In Utrecht habe ihm die *BankGiro Loterij* jährlich je 500.000 Euro zur Verfügung gestellt – dafür musste das Museum Lotterielose verkaufen und Besucherzahlen erfüllen. In Dortmund habe er jetzt 100.000 Euro für Ankäufe und 28 statt 100 Mitarbeiter: »Das war ein Reset in meinem Kopf!« Er sei jedoch in Gesprächen über Finanzierungsmodelle – »langfristig und projektbezogen, so dass Investitionen möglich sind«.

Winkelmann erklärte, er erhalte »jede Woche mehrere Anfragen« von Leuten, die Werbung auf den LED-Wänden abspielen möchten. »Aber genau das wollen wir ja nicht: An dem Tag, wo da zum ersten Mal Coca-Cola steht, interessiert sich niemand mehr für die *Fliegenden Bilder*.« Dabei sei Sponsoring durchaus möglich: So habe man zu den *Olympischen Spielen* in London den *Deutschlanddachter* auf der Videoleinwand fahren lassen. Die Produktion des Films habe der Sponsor der Mannschaft übernommen. Und Opel wies darauf hin, dass es auch jetzt schon Sponsoring für einzelne Institutionen gebe. »Die Frage ist, wofür wir im *Dortmunder U* stehen und ob wir Sponsoring statt für einzelne Institutionen für eine gemeinsame Idee hinbekommen. Das wäre meine Vision. Aber ob die Welt schon so weit ist, weiß ich nicht.«

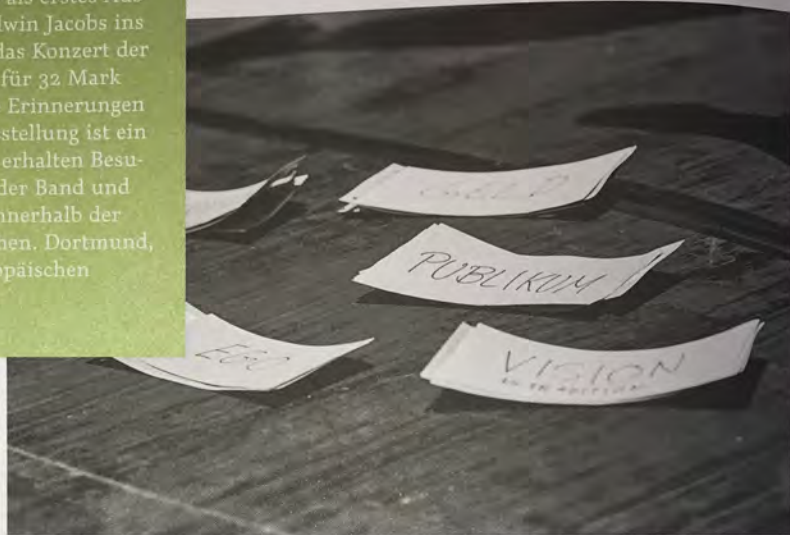


19

Kultur Konferenz Ruhr 2017

THE PINK FLOYD EXHIBITION: THEIR MORTAL REMAINS

Die multimediale Schau unter dem Titel *The Pink Floyd Exhibition: Their Mortal Remains* ist die erste internationale Retrospektive zur Geschichte der britischen Rockband. Im Frühjahr 2018 kommt sie als erstes Ausstellungsprojekt des neuen Direktors Edwin Jacobs ins *Dortmunder U*: »Viele Leute haben 1981 das Konzert der Band hier in der *Westfalenhalle* besucht, für 32 Mark pro Ticket. Es gibt unheimlich intensive Erinnerungen an diesen Abend in der Stadt. Diese Ausstellung ist ein Geschenk für Dortmund.« In der Schau erhalten Besucher einen Einblick in die Arbeitsweise der Band und können die musikalische Entwicklung innerhalb der 50-jährigen Bandgeschichte nachvollziehen. Dortmund, Rom und London sind die einzigen europäischen Städte, in der die Ausstellung gastiert.



PANEL 3 DORTMUNDER U

REFERENTEN:

Harald Opel, *Künstlerischer Leiter Medienlabor kiU der Fachhochschule Dortmund im Dortmunder U*

Edwin Jacobs, *Direktor Dortmunder U*
Prof. Adolf Winkelmann, *Filmemacher*

MODERATION:

Prof. Dr. Julia Frohne

Publikum, Visionen, Macht, Ego, Kooperationen und Geld: Um diese Schlagworte, von Moderatorin Prof. Dr. Julia Frohne aus eingereichten Zuschauerfragen zusammengestellt, kreiste das Gespräch zum *Dortmunder U*. Als Standort des *Museum Ostwall* und als Kulturzentrum neuen Typs, das Kunst, Forschung, kulturelle Bildung und Kreativität verbindet, steht das *U* erstmals in seiner Geschichte unter einer Direktion. Klar wurde dabei schnell: Es war höchste Zeit für Veränderungen. Zugleich jedoch schien mit dieser Aussage das Diskussionspotenzial des Panels beinahe schon erschöpft.

»Ein Museum muss ein Bewegungszentrum sein.« Dieses Statement Edwin Jacobs' bedurfte zunächst einer Erklärung – und die fiel ungewöhnlich aus. Es brauche, so Jacobs, »neue Personalprofile«. Oder anders: »Die Sammlungen sind in Bewegung, aber auch das Team«; da könne ein Kurator auch schon mal in anderen Bereichen eingesetzt werden. Doch während alternative Arbeitsformen aus der Wirtschaft offenbar ihren Weg in den Kulturbetrieb finden, scheint das für Besucher keinesfalls selbstverständlich. Jacobs: »Jede Stadt hat ihr eigenes Publikum, das man kennenlernen muss, um es bereichern zu können. Die Leitfrage lautet: Für wen tun wir es, und gibt es etwas zu tun?«

Deshalb starte er stets mit einer »Nullpunktstudie« – darauf bauten alle neuen Aktivitäten auf. Und diese, befand Andreas Felix Kroll (*Akademie der Kulturen NRW*), »sind auch notwendig«. Schulklassen seien im *U* immer »total begeistert« – bis sie im *Museum Ostwall* ankämen. »Diese Sammlung muss unbedingt anders präsentiert werden.« Und Jacobs versicherte:

»Das *Museum Ostwall* wird sich am 12. November komplett verändert vorstellen.«

Was erwartet das Publikum derweil im *kiU*? Harald Opel: »Wir vermitteln zu 360°-Experimenten, Virtual Reality und Augmented Reality auch deren Entstehungsprozess.« Damit erreiche man wohl eher jüngere Besucher, vermutete die Moderatorin. Opel widersprach: »Die Frage, ob Menschen über 60 Jahren etwas mit einer App anfangen können, will ich mir nicht mehr stellen. Sowas macht man für die Zukunft und muss diese Leute mitbilden.«

Für Prof. Adolf Winkelmann gilt das für das gesamte *Dortmunder U*. So hätten viele Menschen zwar seine Videoinstallation *Fliegende Bilder* gemocht, aber »keine Lust gehabt, auch ins Haus zu gehen«. Dennoch sei das ja gerade »das Schöne« am Ruhrgebiet, einer bis vor wenigen Jahrzehnten »extrem bildungsfeindlichen Region«: »Wir beginnen mit Jacobs noch einmal bei Null, ohne Rücksicht auf Traditionen. Der Blick geht nur nach vorne!« Jacobs habe »ganz neue Gedanken« eingebracht, bestätigte auch Opel, etwa die Ausweitung der Besucher-Partizipation.

Stichwort Macht. Stichwort Ego. Fühlen sich Institutionen im Haus von der neuen Leitung gegängelt? Gegängelt werde er nicht, sagte Opel, aber er müsse mehr teilhaben können an den Prozessen. »Was ist Kunst, was ist keine Kunst? Solche Fragen muss man besprechen«, erklärte der *Künstlerische Leiter des Medienlabors*. »Dafür müssen wir noch Formen finden, das geht nicht in Konferenzen.« Er sehe, versicherte Jacobs, »uns und die Partner als eine Mannschaft, die gemeinsam an der Gestaltung des *U*