

</Online-Ausstellung>

Erinnerungen an Morgen

18. Juni - 05. Juli 2020

Objekte
Installationen
Klangkompositionen
3D-Audio und Filme
im virtuellen Raum

</Objekte> </Klangkompositionen>



</3D-Audio> </Installationen> </Filme>

Eine Ausstellung von Studierenden,
Absolvent*innen und Gästen des
Masterstudiengangs International Media Cultural
Work der Hochschule Darmstadt (Mediencampus
Dieburg) in Zusammenarbeit mit dem Museum
Schloss Fechenbach.

www.medienkultur.eu



Erinnerungen an Morgen

Objekte, Installationen, Klangkompositionen,
3D-Audio und Filme im virtuellen Raum

Katalog zur Ausstellung im Museum Schloss Fechenbach, Dieburg.
Aus aktuellem Anlass findet die Ausstellung in diesem Jahr online statt: <https://www.medienkultur.eu/>

ISBN: 978-3-941823-30-3
Darmstadt / Dieburg 2020

Herausgegeben von Sabine Breitsameter und Klaus Schüller.

Redaktion: Sabine Breitsameter (Ltg.)
Studentische Assistenz: Johanna Krompos, Leticia Tavares
Design und Produktion: Carolina Alarcón M.A. (Ltg.)
Künstlerische und Wissenschaftliche Leitung: Prof. Sabine Breitsameter
Kuratorische Leitung: Klaus Schüller M.A.
Weitere Mitglieder des Lehrteams: Carolina Alarcón M.A., Valentina Petermann M.A.,
Lina Roca M.A., Martin Schüller M.A., Robin Wiemann M.A.

Studentisches Organisationsteam: Amani Abidi, Pereere Ayaraja, Anastasiia Belousova, Anand Desai,
Daniela Echeverri, Sama Elfeky, Brenda González, Teresa Hernández, Alamgir Hossain, Amaya Illuri, Sherry
Iskander, Joshua Keßler, Farooq Khan, Johanna Krompos, Minh Thu Le, Rebecca Lucas, Natalia Mejia,
Chinyere Okeke, Charlotte Pukade, James Rufai, Frederick Rühl, Ahmed Salem, Meri Sargsyan, Celina
Schimmer, Sanober Sher Ali, Daria Shypitsyna, Leticia Tavares, Carolin Trispel.

Masterstudiengang "International Media Cultural Work"
Fachbereich Media der Hochschule Darmstadt
Medien-campus, Max-Planck Str. 2, 64807 Dieburg

Wir bedanken uns herzlich bei Bürgermeister Frank Haus und seinen Mitarbeiter*innen für ihre engagierte Unterstützung. Dem Museumsteam, namentlich Frau Porzenheim-Schäfer, Frau Zuleger und Herrn Lammer, gebührt vielfacher Dank für die produktive Zusammenarbeit. Gleichfalls Frau Posselt und den Mitarbeiter*innen der Stadtverwaltung Dieburg. Herrn Colin (Pressestelle der Hochschule Darmstadt) danken wir für seine sorgfältige und inspirierte Pressearbeit.

Dem Präsidenten der Hochschule Darmstadt und dem Dekan des Fachbereichs Media danken wir für Rückhalt, Vertrauen und Unterstützung.

Besonderer Dank geht an die zahlreichen Menschen im Hintergrund, ohne die ein Projekt dieser Größenordnung gar nicht möglich wäre.

www.medienkultur.eu
www.imc.medien-campus.h-da.de
www.international-media-culture.eu

 @mediaartculture
 International Media Curators-IMC
 @MediaArtCulture

Alle Rechte vorbehalten.
Druck: Service Print Medien, Hochschule Darmstadt



</Online-Ausstellung>

Erinnerungen an Morgen

18. Juni - 05. Juli 2020

Objekte
Installationen
Klangkompositionen
3D-Audio und Filme
im virtuellen Raum

Grußworte	2
Kultur: Zugang und Teilhabe im digitalen Zeitalter – Gedanken zu einer Ausstellung im virtuellen Raum von Prof. Sabine Breitsameter	4
Dieburg's Memory Map </Installation>	6
Orion </Film>	7
DropStep4 </Klangobject>	8
It Might Be </Installation>	9
#LegasthenieLernen </Installation>	10
Klangraum </3D-audio>	11
Dissolve </Animationsfilm>	12
Do You Read Me? </Installation>	13
The Virtues of Normality </Film>	14
9 Steps </Film>	15
I Admit. Ich gebe zu </Film>	16
Hörweg </Augmented Reality Wanderweg>	17
Minesweeper in VR </Virtual Reality Game>	18
Liebe in Zeiten der Suprabürokratie </Interaktiver Film>	19
The Introvert Simulator </Audiovisueller 360°-Film>	20
Nachwuchspreis Medienkultur der Stadt Dieburg Symposium Ex\Immersion	21

Geführte Touren durch die virtuelle Ausstellung

Während der Dauer der Ausstellung bieten wir mehrmals von Studierenden geführte Touren an. Sie können sich auf www.medienkultur.eu unter dem Menüpunkt „Guided Tours“ (Geführte Touren) zu einer Tour anmelden. Die Führungen werden auf Deutsch und auf Englisch angeboten und finden an unterschiedlichen Tagen statt.

Guided tours through the virtual Exhibition

During the duration of the exhibition we offer several tours guided by students. You can register for a tour at www.medienkultur.eu under the menu item "Guided Tours". The guided tours are offered in German and English and take place on different days during the week.

Grußworte

Foto: Privat



Liebe Besucherinnen, liebe Besucher,

es ist eine besondere Zeit, die wir seit Monaten durchleben.

Corona zwingt uns zu grundlegenden Veränderungen unserer Verhaltensweisen. Dort, wo der persönliche Kontakt nicht mehr körperlich stattfinden kann, ersetzt die digitale Technik das unmittelbare Aufeinandertreffen. Gestik und Mimik, Stimmungen und Eindrücke sind nicht mehr zum Greifen nah, sondern werden ausgeblendet oder gedämpft. Wahrnehmung verändert sich.

Jahr für Jahr zeigen uns die Studierenden am Mediacampus der Hochschule Darmstadt in ihren Werken, dass Wahrnehmung einer fortlaufenden Veränderung unterliegt und immer wieder neu und anders erlernt werden muss. Ich freue mich auch im Jahr 2020 auf neue Erfahrungen, die zu „Erinnerungen an Morgen“ werden können.

Frank Haus
Bürgermeister der Stadt Dieburg

Sehr geehrte Leserin, sehr geehrter Leser,

die Corona-Pandemie verändert derzeit unser kulturelles Miteinander grundlegend. Hierdurch ergeben sich aber auch Chancen. Eine dieser Chancen haben die Studierenden aus unserem internationalen Master-Studiengang „International Media Cultural Work“ ergriffen. Und zwar mit einem Ergebnis, das sich sehen lassen kann. Sie haben binnen weniger Wochen eine durch und durch digitale Ausstellung auf die Beine gestellt und sich damit an ein Format gewagt, das in die Zukunft weist. Mit der von ihnen kuratierten und organisierten Ausstellung setzen sie zudem die Tradition der engen Kooperation zwischen dem Dieburger Mediacampus unserer Hochschule und dem Museum Schloss Fechenbach der Stadt Dieburg fort.

Ich wünsche Ihnen viele inspirierende und überraschende Momente beim virtuellen Besuch dieser Ausstellung und freue mich bereits auf viele weitere Kulturkooperationen zwischen Hochschule und Stadt.

Prof. Dr. Ralph Stengler
Präsident der Hochschule Darmstadt



Foto: Privat

Foto: Privat



7...Die Zahl 7 ist eine besondere Zahl in unserem Rechen-system – aber nicht nur dort. Sie steht auch für Fortschritt und Sieg und verkörpert das Überwinden. Unsere siebte Zusammenarbeit mit der Hochschule Darmstadt, Mediacampus Dieburg steht ganz im Zeichen des Fortschritts in einer durch Einschränkungen geprägten außergewöhnlichen Situation.

Die vorgesehene Präsentation wird ausschließlich virtuell stattfinden. Zusätzlich werden Besucher über im Museum aufgestellte Bildschirme die Möglichkeit haben, an dieser Ausstellung teilzuhaben.

Auch die Eröffnung, die Pressekonferenz, das Symposium und die vierte Verleihung des Nachwuchspreises Medienkultur der Stadt Dieburg wird so vermittelt werden.

Die Ausstellung wird über eine Website zugänglich sein. Durch Socialmedia-Präsentationen werden Führungen, Vernissage und Finissage ermöglicht, ebenso die Teilnahme an der Preisverleihung und dem Symposium. Studierende werden als Ansprechpartner im virtuellen Raum als Kontaktpersonen zur Verfügung stehen und somit einen persönlichen Bezug für die Besucher schaffen. Für Dieburg und sein Museum Schloss Fechenbach bedeutet dies, dass es sich in das digitale Angebot der großen Museen und Galerien einreihen kann und damit zur innovativen Avantgarde dieser Kultureinrichtungen gehört.

Mit Spannung erwarte ich die Umsetzung dieses Vorhabens und danke allen, die die Ausstellung unterstützt und in dieser Form ermöglicht haben.

Maria Porzenheim-Schäfert M.A.
Museumsleiterin Museum Schloss Fechenbach

Wieder einmal ist den Studierenden unter der Leitung der Kollegin Breitsameter und ihrem Team gelungen, eine faszinierende und vielschichtige Ausstellung zu gestalten und in die Realität umzusetzen.

Der Begriff „Realität“ bedeutet zur Zeit eine virtuelle Umsetzung der Exponate mit allen Auflagen der Anforderungen an die Museums- und Ausstellungskultur. Kollegin Breitsameter und ihr Team bleiben sich ihrem Qualitäts- und Innovationsanspruch treu und haben mit dieser Ausstellung eine neue Dimension der internationalen Medienkultur erreicht - die Verbindung von analogem „Alt“ und dem digitalen „Neu“, im Einklang mit einer feinfühligem und ästhetisch versierten Handschrift. Die Exponate und deren Zusammenstellung werden uns sicherlich zu neuen Denkanstößen und kritischem Hinterfragen anregen. Es wäre schön, wenn wir Dieburger (und die ganze teilnehmende Online-Welt) zu diesem Thema in weiteren Austausch treten könnten. Darüber würden wir uns vom Mediacampus Dieburg besonders freuen.

Prof. Wilhelm Weber
Dekan des Fachbereich Media der Hochschule Darmstadt



Foto: Privat

Kultur: Zugang und Teilhabe im digitalen Zeitalter Gedanken zu einer Ausstellung im virtuellen Raum

von Prof. Sabine Breitsameter

Angespornt vom Sputnikschock 1957 war im Auftrag des Pentagon die Entwicklung eines dezentralen militärischen Kommunikationsnetzwerks vorangetrieben worden, das auch dann noch den Austausch von Daten ermöglichen sollte, wenn ein Teil seiner Infrastruktur durch einen atomaren Erstschock zerstört würde. So begann das, was wir heute Internet nennen.

Der allgemeinen Öffentlichkeit stand es, nach unzähligen und hoch spezialisierten Entwicklungsschritten, erst Anfang/Mitte der 1990er Jahre zur Verfügung. Unter Federführung des europäischen CERN-Forschungszentrums in Genf wurde mit dem "World Wide Web" ein Dienst eingeführt, dessen neuartige graphische Benutzeroberfläche darauf ausgelegt wurde, von Computer-Laien bedient zu werden. Dies vor dem Hintergrund überwiegend kommerzieller Erwartungen.

Schon früh waren allerdings auch diejenigen unterwegs, die im Internet und seinen Vorläufern Potentiale für Kultur und Bildung sahen. Herausgegriffen sei hier folgende bemerkenswerte Initiative: So wurden Datennetze bereits zu Beginn der 1970er Jahre insbesondere an der Westküste der USA von der Alternativ-Bewegung genutzt. Sogenannte "Bulletin Boards", übersetzt: Schwarze Bretter oder Anschlagtafeln, wurden etabliert. Kleine lokal ausgerichtete Computernetze entstanden, elektronische Kommunikationsräume, in denen Informationen von allen für alle bereitgestellt, gemeinschaftliche lokalpolitische Willensbildung oder Aktionen koordiniert oder einfach nur Kontakt zwischen Gleichgesinnten hergestellt wurden.

Die damals neue Computer- und Netzwerktechnologie inspirierte also die Herausbildung einer auf basisdemokratische Teilnahme ausgelegten Alltagskultur, einen Prozess, den man heute als „Community Building“ bezeichnet.

Indem wir uns an diese Anfänge erinnern, wird uns deutlich, wie wichtig uns die Ideale und Ansprüche für unsere zukünftige Gesellschaft sind. "Zugang" war das Schlüsselwort, das im politischen Diskurs bis heute immer mehr an Bedeutung gewann: Zugang zu effizienten Daten- und Kommunikationsprozessen, zu Entscheidungsprozessen, zur Veröffentlichung der eigenen Meinung, Gedanken und Schöpfungen, Zugang aber auch zum Wissen um die Verfahrensweisen der elektronischen Systeme, um zu verstehen wie mit den eigenen Daten umgegangen wird, um gegebenenfalls widersprechen zu können und Alternative zu fordern. Dieses Verständnis von Zugang impliziert also auch eine Forderung nach politischer und technischer Transparenz. Mittels Internet – so das Wertemodell – sollten Individuen und Gemeinschaften aufgeklärt und mündig gegenüber Staat und Industrie, aber auch Institutionen und Gatekeepern agieren können.

Auch für Künstler*innen war der Zugang, den die digitalen Netzwerke zur Verfügung stellten, schon bald sehr attraktiv: Etliche ließen sich von den Partizipations- und Interaktionsmöglichkeiten des Internet dazu anregen, innovative medien-spezifische künstlerische Formen zu finden. Es entstand die sogenannte Netzkunst, deren

Einflüsse bis heute in den zeitgenössischen Künsten eine große Rolle spielen. Ab Mitte der 1990er Jahren fanden viele Künstler*innen im vernetzten Datenraum aber auch öffentliche Präsentationsplattformen, Möglichkeiten also, ihre Produktionen einer Öffentlichkeit zugänglich zu machen, die über die lokale, regionale oder nationale Reichweite einer Galerie oder eines Museums grundsätzlich hinaus verweist.

Als wir Anfang dieses Jahres unsere jährliche Ausstellung im Museum Schloss Fechenbach planten, war uns nicht bewusst, dass unsere diesmalige früh-sommerliche Veranstaltung im virtuellen Raum würde stattfinden müssen. Im Angesicht der durch die Pandemie gebotenen Reduzierung von öffentlichem Leben und privaten Kontakten war dies die einzige Möglichkeit, unser gemeinsames Tun mit dem Museum Schloss Fechenbach der „Welt draussen“ vorzustellen. Daher mussten wir uns nicht lange dazu durchringen. Uns interessiert dabei der elektronische Raum nicht nur als öffentlicher Präsentationsraum, sondern überdies als Raum der Begegnung. Die Möglichkeiten zur sozialen Teilhabe und Teilnahme haben wir daher von Anfang an einkonzipiert und ins Zentrum unserer virtuellen Ausstellung gestellt: Unsere Webseite bietet Möglichkeiten der Begegnung beim Betreten, Durchschreiten und Rezipieren der Ausstellung. Zu definierten Zeiten werden die Besucher*innen empfangen, geführt und können Fragen stellen.

Sie können mit anderen Gästen unserer virtuellen Galerie in Kontakt treten, wenn sie wollen, und sich mit diesen austauschen. Zu bestimmten Zeiten sind die Künstler*innen der Exponate vor „Ort“, d.h. auf der Webseite präsent, und treten mit dem Publikum in Dialog. Das ist es, wofür wir Sorge tragen wollen.

Nicht das Zeigen von medien-spezifischer Netzkunst ist hier unser Anliegen (das wäre eine andere, separate Ausstellung), sondern das Zugänglich machen von Kultur, Kunst und sozialer Begegnung trotz widriger Bedingungen in einem andersartigen, vielleicht neuen Raum. Wie in jedem Jahr können Sie im Rahmen unserer Publikumsjury Ihre Favoriten für den „Nachwuchspreis Medienkultur der Stadt Dieburg“ auswählen. Und auch mittels digitaler Netzwerke können wir zusammenkommen, feiern, in Austausch treten und eine gemeinschaftlich-verbindliche Atmosphäre erzeugen.

Deshalb führen wir Vernissage, Preisverleihung und Finissage als eine Videokonferenz durch. Wie? Unsere Ausstellungsw Webseite gibt darüber detailliert Auskunft. Wichtig ist uns, den Interessent*innen Zutritt zu verschaffen.

Gemeinsam mit dem Museum Schloss Fechenbach haben die Studierenden des Masterstudiengangs International Media Cultural Work einen vernetzten Datenraum geöffnet, einen neuen Raum, der nicht nur der lokalen Gemeinschaft in Dieburg Zugang bieten soll, sondern auch Interessent*innen weltweit.

Probieren Sie's aus! Es ist wirklich nicht so schwer wie manche vielleicht meinen. In jedem Fall werden wir gemeinsam – davon bin ich überzeugt – durch diesen Versuch gewinnen, der in der Welt der Kunst und Kultur immer noch etwas Besonderes ist. Keinen Ersatzraum, denn nichts kann unsere Museen, Galerien, Theater und Museen und die Begegnungen darin ersetzen! Aber einen zusätzlichen Raum, der von nun an immer mit dabei sein kann, einen Raum mit besonderen Qualitäten und Möglichkeiten für Kunst und Kultur, der diesen – unter Umständen wie derzeit – Flügel verleihen kann und damit Trennendes überwindet.

Dieburg's Memory Map </Installation>

von María José Vargas Ramírez, Max Leiding, Natalia Mejía
Studiengang: International Media Cultural Work



Foto: María José Vargas Ramírez, Max Leiding, Natalia Mejía

Dieses Projekt erforscht ausgewählte Orte in Dieburg und stellt sie in den Zusammenhang ihrer jeweiligen Geschichte. Die Landkarte der Erinnerungen ist eine 360°-Video- und Soundscape-Umgebung, die heutige Schauplätze wie den Marktplatz oder den Campus der Hochschule, mit alten Fotografien aus dem Archiv des Museums Schloss Fechenbach ergänzt. Während wir uns durch diese navigieren, werden wir akustisch begleitet von individuellen Erinnerungen Dieburger Bürger*innen.

This project explores the history of selected places of Dieburg like the market place or the university campus. Dieburg's Memory Map is a 360° video and soundscape environment that connects today's settings with old photographs from the archive of Museum Schloss Fechenbach. By navigating through it, we are acoustically accompanied by individual memories of Dieburg's community.

Orion </Film>

von Marius Kast
Studiengang: Motion Pictures



Foto: Marius Kast

Orion kombiniert Erzählungen des Astronomen Herbert Weniger mit außergewöhnlichen Videoaufnahmen bei Nacht. Es ist ein intimes Stück, das persönliche Erinnerungen an die Anfänge seiner Begeisterung für das Universum mit kritischen Gedanken zu technologischer Entwicklung, Umweltverschmutzung und der Frage nach Leben jenseits der Erde verbindet. Die Sichtbarkeit längst verglühter Galaxien macht deutlich, dass Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft enger miteinander verbunden sind, als wir denken.

Orion combines the stories of the astronomer Weniger with exceptional night shots. It is an intimate piece connecting personal memories of the starts of his enthusiasm for the universe with critical thoughts on technological development, environmental pollution and the question of life beyond earth. The visibility of galaxies which are long gone reveals that past, present and future are tied closer than we might think.

DropStep4 </Klangobjekt>

von Philipp Bodor
Studiengang: Sound and Music Production



Foto: Philipp Bodor

DropStep4 veranschaulicht den Mechanismus eines in der elektronischen Musik häufig verwendeten Sequencers*, indem dieser auf ein beliebtes Strategiespiel aus den 1970ern angewandt wird. Durch Hinzufügen transparenter Chips werden unterschiedliche Tonfolgen aneinandergereiht. So entstehen immer wieder unterschiedliche Melodien und Rhythmen, die durch farbliche LEDs auch visuell in Erscheinung treten.

DropStep4 exemplifies the mechanism of a sequencer by applying it to a popular strategy game from the 1970s. Adding transparent chips triggers different layers of sounds that create melody and rhythm patterns – different each time you play. Color LEDs visualize this in a playful scenario.*

*Als Sequencer bezeichnet man in der Regel eine Software zur Aufnahme, Wiedergabe und Bearbeitung auditiver/musikalischer Daten.

*The term sequencer is nowadays applied to a software, by which auditory/musical data can be recorded, played back and processed.

It Might Be </Installation>

von Anne Marie Himmelmann
Studiengang: Leadership in the Creative Industries

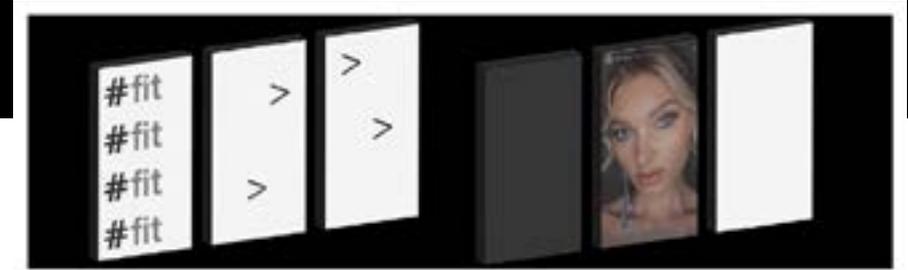


Foto: Anne Marie Himmelmann

Soziale Medien sind in der Lage, Nutzer*innen zu beeinflussen und zu manipulieren. Um das Bewusstsein für dieses Thema zu schärfen, zeigt dieses Triptychon aus Fernsehbildschirmen verschiedene Inhalte, die von einer unbekanntenen Stimme begleitet werden. Das Ergebnis ist eine Atmosphäre, die den sozialen Druck der Sozialen Medien repräsentiert.

Sprecherin: Yana Robin la Baume

Social media is capable to influence and manipulate users. To raise awareness for this topic, this triptych of TV-Screens presents different contents accompanied by an unknown voice resulting in an atmosphere that represents the social pressure of social media.

Speaker: Yana Robin la Baume

Diese Installation ist im Fenster des Museums Schloss Fechenbach Dieburg von der Eulengasse aus zu erleben.

This installation can be experienced in the window of the Museum Schloss Fechenbach Dieburg from the Eulengasse street.

#LegasthenieLernen

</Installation>

von Noura Ait Ben Lahcen, Gerdi Mabanza
Studiengang: Leadership in the Creative Industries



Foto: Noura Ait Ben Lahcen, Gerdi Mabanza

Die Installation lädt dazu ein, sich den Herausforderungen zu stellen, mit denen Legastheniker*innen zu kämpfen haben. Sie konfrontiert uns mit der Schwierigkeit, Wörter in einem Text zu erkennen. Eine Scheibe, auf der scheinbar zufällig Buchstaben angeordnet sind, wird von zwei Lichtquellen beleuchtet. Die Aufgabe ist, durch Drehen die Worte #Legasthenie und #Lernen im Schatten zu finden.

#DyslexiaLearning

This installation invites the audience to face the challenges a dyslexic has to go through by confronting us with the difficulty to recognize words in a text. A disk with seemingly randomly arranged letters is illuminated by two light sources. The task is to find the words #Legasthenie (dyslexia) and #Lernen (learning) in the shadows by turning the disk.

Klangraum

</3D-Audio>

Hörspiele in 3D-Audio/Earplays in 3D-Audio. Eine Auswahl von Werken aus dem 3D-Audio-Lab der Hochschule Darmstadt

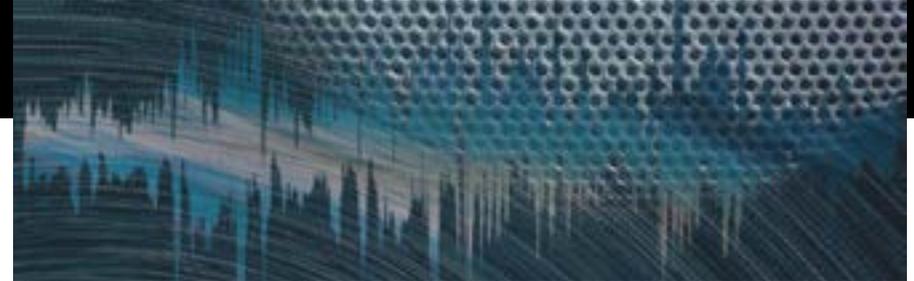


Foto: Minh Thu Le

3D-Audio ist sowohl eine innovative Technologie als auch ein künstlerisches Konzept, durch das Klänge in hoher Plastizität und Räumlichkeit in Erscheinung treten, so dass sie eine starke körperliche Präsenz erzeugen. Die folgenden Werke sind in der Ausstellung zu hören:

- 1. One big blur.** A 3D audio space for self-emergence // von Sabine Abi Saber and Daniela Koch // 3D-Audio Regie, Ton und Technik: die Autorinnen; Länge: 3:53; Produktion: 2019
- 2. Durch das Tor Kroatiens und wieder zurück.** Hörspaziergänge in Ostslawonien // von Aleksandar Vejnovic // 3D-Audio Regie, Ton und Technik: der Autor; Länge: 7:03; Produktion: 2016
- 3. Bilder im Kopf.** Hörspiel // von Joshua Keßler // Sprachregie: Aleksandar Vejnovic // 3D-Audio-Regie: Conny Walter, Ton und Technik: Ahmet Seker Stimmen: Janine Bossecker, Léa Zehef Länge: 7:36; Produktion: 2019
- 4. Rata-Schaan.** Being-In the jungle: Hörspiel für 3D-Audio Umgebung // von Natascha Rehberg // 3D-Audio Regie, Ton und Technik: die Autorinnen; Länge: 8:10; Produktion: 2015
- 5. Schienensuizid.** Hörspiel // von Anne Pischulski und Denise Röhrig // 3D-Audio Regie, Ton und Technik: die Autorinnen; Länge: 4:34; Produktion: 2015
- 6. Shucuyariy.** Soundscape-Komposition für 3D-Audio-Umgebung // von Robin F. Wiemann // 3D-Audio Regie, Ton und Technik: der Autor; Länge: 15:41; Produktion: 2019

Alle Stücke wurden produziert im Soundscape & Environmental Media Lab/h_da.

3D-Audio-Forschung am Medien-campus Dieburg/Hochschule Darmstadt: Seit 2012 nimmt das 3D-Audio-Lab an der Hochschule Darmstadt mit seinen künstlerischen Arbeiten und wissenschaftlichen Publikationen am internationalen Diskurs über die innovative 3D-Audio-Technologie teil. Das Lab steht in enger Verbindung mit dem Fraunhofer Institut in Ilmenau, wo das SpatialSound Wave-System (SSW) entwickelt wurde und steht so seit Jahren in konstantem Austausch mit dessen Entwicklern. Eine enge Zusammenarbeit besteht zudem im Bereich der Fulldome-Filme (Filme in der 360°-Kuppel), der ebenfalls einen Forschungsschwerpunkt darstellt. Die Arbeiten im Lab sind eng mit dem Masterstudiengang International Media Cultural Work (IMC) verbunden, an dem Studierende aus aller Welt teilnehmen. Das gibt ihnen Gelegenheit, ihre 3D Audio-Stücke und Forschungsergebnisse auf internationalen Konferenzen, Festivals und in Zusammenarbeit mit u.a. Sony Music, dem Hessischen Rundfunk, dem Fulldome-Festival, dem Planetarium Mannheim und dem ZKM Karlsruhe zu präsentieren.

Am Freitag, 3. Juli 2020, 12.00 – 18.00 Uhr, findet zum Thema ein internationales Online-Symposium statt: **Ex\Immersion. Deconstruction of a popular production paradigm and its media cultural implications (in englischer Sprache).**
Kontakt: Fachbereich MD - Kulturforschung <kulturforschung.fbmd@h-da.de>. Weitere Informationen/more information on the exhibition's website (in German and English): www.medienkultur.eu

Dissolve </Animationfilm>

von Carina Heller
Studiengang: Animation and Game



Foto: Carina Heller

In diesem 3D-animierten Kurzfilm begleiten die Zuschauer*innen einen kleinen Gecko, der im Gehirn eines Alzheimer-Patienten lebt. Während die Krankheit fortschreitet und die Neuronen anfangen auseinanderzufallen, versucht der Gecko im Kampf gegen die Zeit die Kindheitserinnerungen des Patienten zu retten.

In this 3D animated short film, we follow the journey of a little gecko who lives inside an Alzheimer's patient mind. While the disease is progressing and the neurons start falling apart, the gecko tries to save the patient's childhood memories in a fight against the time.

Do You Read Me? </Installation>

von Sabine Abi-Saber
Studiengang: International Media Cultural Work



Foto: Sabine Abi-Saber

Die Sprach- und Klangumwelt von Netzwerkgemeinschaften ist verantwortlich für das Misslingen transkultureller sozialer Interaktionen. Sie spiegelt die Parallelität von Kontakten und die Bildung vorübergehender Beziehungen zwischen uns wider. Do You Read Me? transferiert die Soundscape eines visuell geprägten online Netzwerks in die 360°-Umgebung eines künstlerischen Full-Dome-Films.

The sonic arrangement of network communities is responsible for errors in virtual social interactions between cultures. It reflects the simultaneity of contacts and the formation of temporary relationships. Do You Read Me? is an abstraction in full-dome film of the soundscape of a visual dominated online network.

The Virtues of Normality

</Film>

von Alison Burns

Studiengang: Leadership in the Creative Industries



Foto: Alison Burns

In diesem Kurzfilm geht es um zwei Generationen Superheldinnen. Während Lara gespalten ist zwischen ihrer Verpflichtung zur Rettung der Stadt und dem Wunsch nach Entspannung, versucht ihre Mutter Lois die junge Retterin zu drängen, die richtige Entscheidung zu treffen.

This short film is about two generations of superheroines. While Lara is divided between her commitment to save the city and her desire to relax, her mother Lois tries to push the young savior to make the right decision.

9 Steps

</Film>

von Juan Carlos Urrutia Cuevas

Studiengang: International Media Cultural Work



Foto: Juan Carlos Urrutia Cuevas

Dieses Projekt ist eine filmische Interpretation einer journalistischen Recherche über Feminizide in Mexiko. Eine junge Frau streift durch den Wald, als sie das Gefühl hat, verfolgt zu werden. Die Szene wechselt, und eine Tanzperformance erscheint. Das Thema der Bedrohung kollidiert mit der Performance und nimmt auf eine emotionale Reise mit.

This project is an interpretation of a journalistic research on femicide in Mexico presented in short film. A young woman is walking through a forest when she has the feeling of being followed. The scene changes and we can now watch her during a dance performance. The theme of being threatened collides with the performance and we are taken on an emotional ride.

I Admit. Ich gebe zu - Fragments of ‚Andorra‘ </Film>

von Charlotte Pukade, Joshua Keßler
Studiengang: International Media Cultural Work



Foto: Charlotte Pukade, Joshua Keßler

Alles, was geschieht, lässt sich aus mehreren Perspektiven betrachten. In neun Fragmenten nähert sich die filmische Adaption von Max Frischs Theaterstück „Andorra“ rückblickend der Katastrophe an: Wie konnte es zu dem Tod von Andri und seinen leiblichen Eltern kommen? Die Adaption nutzt gleichermaßen filmische Elemente wie Werkzeuge des epischen Theaters, um die unterschiedlichen Perspektiven der überlebenden Figuren herauszuarbeiten. Sie alle eint, dass sie sich ein Bildnis ihres Umfelds gemacht haben, um ihr Selbstbild aufzuwerten. Max Frisch schrieb in einer frühen Skizze zu „Andorra“ im April 1946: „Du sollst dir kein Bildnis machen, heißt es, von Gott. Es dürfte auch in diesem Sinne gelten: Gott als das Lebendige in jedem Menschen, das, was nicht erfassbar ist. Es ist eine Versündigung, die wir, so wie sie an uns begangen wird, fast ohne Unterlaß wieder begehen – Ausgenommen wenn wir lieben.“

Everything that happens can be viewed from different perspectives. This cinematic adaptation of Max Frisch's theatre play „Andorra“ closes in retrospectively on the incidents surrounding the tragedy: what lead to the death of Andri and his biological parents? This adaptation uses both cinematic elements as well as tools deriving from epic theatre to investigate the perspectives of the characters left behind. What unifies them is their strategy of creating an image of their surroundings in order to increase the value of the image of themselves. In one of his early drafts of „Andorra“, Max Frisch wrote in April 1946: „Thou shalt not make unto thee any graven image, they say, of God. This should apply in your interest, too: God as the life in every human - that, what cannot be measured. It is a sin that we, should it be done unto us, shall repeat without fail unto others as well - unless in the presence of love.“

Hörweg –Mit dem Ohr unterwegs im Dieburger Forst </Augmented Reality-Wanderweg>

Ein Projekt des Soundscape- and Environmental-Media-Labs der Hochschule Darmstadt mit dem Odenwaldklub Dieburg e.V.



Foto: Marisa Herrmann

Das Exponat Hörweg muss man erwandern: Es bietet ausgewählte Hörenswürdigkeiten entlang des Herrenwegs im Dieburger Forst. Acht markierte Hörstationen machen beim Wandern besonders interessante, verblüffende und schöne Laute der Umwelt (sogenannte Soundscapes) zugänglich. Diese sind typisch für den jeweiligen Ort, dürften den meisten aber kaum bekannt sein, weil man beim Wandern oft genug zwar die Augen, aber seltener die Ohren öffnet, obwohl das Naturerleben ganz entscheidend von der Beschaffenheit der akustischen Umgebung geprägt wird. Mittels Smartphone-App und via QR-Code sind u.a. folgende Soundscapes abrufbar: „Morgendliches Waldkonzert“, „Jazz der Ameisen“, „Knistern einer Alteiche“.

The exhibit Listening Path has to be explored by foot: It offers selected soundscape compositions along the Herrenweg in Dieburg's forest. Eight marked listening stations give access to stunning and beautiful environmental sounds (so-called soundscapes) while hiking. They are typical for the respective place but nevertheless most hikers are usually hardly aware of them, as often enough we open our eyes when hiking but rarely our ears, although the experience of nature is decisively influenced by the composition of the acoustic environment. By Smartphone-app and via QR-code the following soundscapes are available: „Early Morning Forest Concert“, „Ants' Jazz“, „An Old Oak's Crackling“ and others.

Nähere Informationen zur App und was Sie tun müssen, um den Hörweg erfahren zu können, auf der folgenden Webseite: You'll find further info related to the „Hörweg-App“ and how to make it work on the following website (in German): <https://hoerweg.rloew.eu/>

Eine Kooperation des Odenwaldklubs e.V. mit dem Forschungszentrum für Digitale Kommunikation und Medieninnovation (DKMI) der Hochschule Darmstadt, Mediacampus Dieburg.
Hochschule Darmstadt Forschungszentrum Digitale Kommunikation und Medieninnovation, Odenwaldklub Dieburg e.V., Hessen Forst, Hessisches Ministerium für Wissenschaft und Kunst, Stadt Dieburg, GFTN, Sparkasse Dieburg, Fraport.

Minesweeper in VR </Virtual Reality Game>

von Diana Rivas, Simone Hass, Jeremy Ondrey, Marco Frumento
Studiengang: Leadership in the Creative Industries

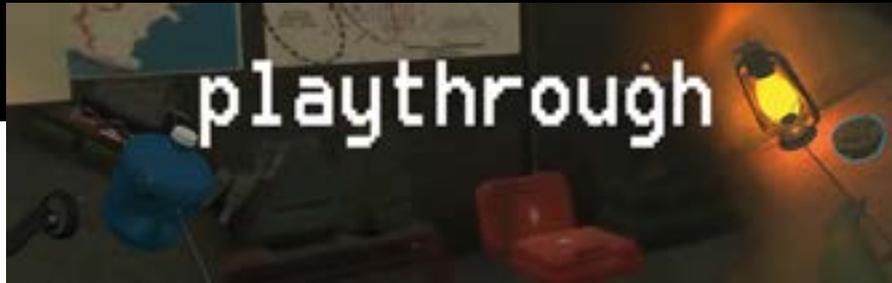


Foto: Diana Rivas, Simone Hass, Jeremy Ondrey, Marco Frumento

Das Virtual Reality-Spiel greift die anhaltende Gefahr von Landminen auf. Auch wenn bis heute 164 Staaten einen Vertrag über das Verbot von Landminen unterzeichnet haben, gehen Schätzungen davon aus, dass weltweit noch über 100 Millionen Landminen vergraben sein könnten. Das Spiel führt uns an einen dieser Orte und versetzt uns in die Rolle eines Minenräumers.

This VR experience picks up on the persisting danger of landmines. Even though to this day 164 countries have signed a landmine ban treaty, estimates assume that over 100 million landmines may still be hidden around the globe. Minesweeper in VR takes us to one of those places and puts us in the role of a deminer.

Liebe in Zeiten der Suprabürokratie </Interaktiver Film>

von Xenia Kitaeva, Gauri Pathak
Studiengang: International Media Cultural Work



Foto: Xenia Kitaeva, Gauri Pathak

Inspiziert von den Auswirkungen der Flüchtlingskrise 2015 in Deutschland zeigt dieser interaktive Film eine Ära nach 2020, in der die Welt von Humanoiden regiert wird. Das Publikum erlebt und beeinflusst die Geschichte eines gemischt-ethnischen Paares, das mit seinen Jobs, den klimatischen Bedingungen und – nicht zuletzt – mit der Bürokratie kämpft.

Love in Times of Supra Bureaucracy

Inspired by the aftermath of the refugee crisis in Germany in 2015, this interactive film displays a post-2020 era in which the world is ruled by humanoids. The audience can experience and participate in the story of an interracial couple, that struggles with their jobs, the climate conditions and, yet, bureaucracy.

The Introvert Simulator

</Audiovisueller 360°-Film>

von Safaa Mahmoud

Studiengang: Leadership in the Creative Industries



Foto: Safaa Mahmoud

Der Simulator lässt uns den inneren Dialog einer introvertierten Person erleben, die versucht, auf einer Party Freunde zu finden. Dazu gehört das ständige Abwägen der Auswirkungen des eigenen Handelns und die Auseinandersetzung mit dem, was hätte sein können. Wir stellen uns vier Herausforderungen und stehen jeweils vor der Wahl zwischen verschiedenen Handlungen, die das Ergebnis unserer Bekanntschaften und damit unseres Energie- und Emotionshaushaltes beeinflussen.

The Introvert Simulator makes us experience the inner dialogue of an introvert person that is trying to make friends at a party. This involves constantly weighing up the effects of one's own actions and dealing with what could have been. Facing four challenges we will get to choose between different actions which will affect the outcome of our acquaintances and thereby our energy level and emotions.

Nachwuchspreis Medienkultur der Stadt Dieburg

Werden Sie zum Jurymitglied.

Ihre Stimme zählt!

Mit der Preisvergabe würdigt die Stadt Dieburg Produktionen, die im ästhetischen Umgang mit Medien richtungsweisende Impulse geben und schöpferische wie erkenntnisfördernde Qualitäten von Medienproduktionen ins Zentrum stellen. Damit reagiert der Preis auf einen vielfach anzutreffenden, sinn- und sorglosen Umgang mit digitalen Medien.

Stimmen Sie darüber ab, welche Exponate dieser Ausstellung mit dem Nachwuchspreis Medienkultur der Stadt Dieburg ausgezeichnet werden. Die Bewertungen des Publikums fließen zu 40% in die Gesamtwertung der Jury ein. Es sind ein erster, zweiter und dritter Preis zu vergeben.

Anknüpfend an die Thematik der aktuellen Ausstellung sollen die Exponate künstlerische Grundwerte vom Standpunkt digital inspirierter Kultur- und Lebensformen reflektieren.

Die diesjährigen Jury-Mitglieder:

- **Annette Claar-Kreh**, Evangelisches Dekanat Vorderer Odenwald, Referatsleiterin Gesellschaftliche Verantwortung, Groß-Umstadt
- **Katrin Eisenhauer**, Oberstudienrätin für Kunst, Alfred Delp-Schule, Dieburg
- **Dr. Inge Lorenz**, Kunsthistorikerin, Darmstadt
- **Franz Zoth**, Odenwaldklub eV., Dieburg

Stimmen Sie online ab über
www.medienkultur.eu

Im Rahmen der Ausstellung findet ein internationales wissenschaftliches Symposium statt:

Freitag, 3. Juli 2020, 12.00 – 18.00 Uhr

Ex\Immersion. Deconstruction of a popular production paradigm and its media cultural implications (in englischer Sprache)

- Voranmeldung und Kontakt (bis 25. Juni 2020):
Fachbereich MD - Kulturforschung <kulturforschung.fbmd@h-da.de>
- Freitag, 3. Juli 2020, 17.30 Uhr
Vortrag für die allgemeine Öffentlichkeit

Dr. Judith Bühr (Museum Biberach/ZKM Karlsruhe)

Digitale Wege ins Museum. Herausforderungen und Chancen von digitalen und immersiven Online-Strategien im Kulturbetrieb

Digital pathways to museums. Digital and immersive online strategies in cultural institutions. Challenges and opportunities

Der Vortrag findet auf Deutsch und auf Englisch statt.

Zugang zum Vortrag: Konferenz-Link, der auf der Ausstellungswebsite mitgeteilt wird.
www.medienkultur.eu

In Zusammenarbeit mit dem Forschungszentrum für Digitale Kommunikation und Medieninnovation DKMI der h_da

</Online-Ausstellung>

Erinnerungen an Morgen

Objekte
Installationen
Klangkompositionen
3D-Audio und Filme
im virtuellen Raum

Eine Ausstellung von Studierenden,
Absolvent*innen und Gästen des
Masterstudiengangs International Media Cultural
Work der Hochschule Darmstadt (Mediencampus
Dieburg) in Zusammenarbeit mit dem Museum
Schloss Fechenbach.

18. Juni - 05. Juli 2020
www.medienkultur.eu

ISBN: 978-3-941823-30-3