



Fachhochschule
Dortmund



PROLOG ODER ZEIGT EUCH

222

„Zeigt Euch!“ — So betitelt die Zeit einen Artikel in der Ausgabe 48 vom 21. November 2019 zum Verhältnis der Hochschulen, bzw. der Wissenschaft zur Gesellschaft. Die drei großen Fragen sind: Wie streitbar sind die Hochschulen? — Wie politisch dürfen Hochschulen sein? — Wie öffentlich ist die Forschung? Die erste und dritte Fragestellung betrifft die Möglichkeiten, die das *kiU* bereits seit längerer Zeit aufzuzeigen und anzustoßen versucht und damit auch die Überlegung zu einem Konzept für die Fortführung des *storyLab kiU* im *Dortmunder U*.

Eine Verstetigung als fachbereichsunabhängige zentrale Einheit der *Fachhochschule Dortmund* ist die logische Konsequenz aus der Entwicklung des *kiU* seit der Entstehung im November 2016. Das *kiU* ist heute in der Lage, alle aktuellen Präsentations- und Transferformate gestalterisch und technisch zu entwickeln, zu produzieren und zu präsentieren. Der notwendige Schritt in die Zukunft ist die Verknüpfung der erzählerischen Möglichkeiten und innovativen Präsentationsformen mit aktuellen und visionären technologischen Entwicklungen, soziologischen und philosophischen Konzepten sowie Ideen und Skizzen für zukünftige Gesellschaften in künstlerischer Form. Es ist die Institutionalisierung einer Plattform als zentrale Sammel-, Anlauf-, Diskussions-, Produktions- und Präsentationsstelle für die Auseinandersetzung mit aktuellen Fragestellungen und Lösungsansätzen aus den Forschungsfeldern der *Fachhochschule Dortmund*, der *Stadt Dortmund* und ihren kulturellen Einrichtungen und technologischen Partner*innen.

Das *kiU* schafft eine Positionierung der *Fachhochschule Dortmund* und liefert ein klares Statement zu einem Paradigmenwandel in der Ausrichtung der Hochschulziele. *We focus on students* trägt neben der Sicherung der Qualität der Lehre und der praxisnahen Ausbildung auch durch die öffentlich sichtbare Stellungnahme der Hochschule zu gesellschaftlichen Entwicklungen und der aktiven Beteiligung der Forschung an Visionen der Zukunft bei. Es führt die *Fachhochschule Dortmund* durch verschiedene Formen digitaler Präsentation, die Entwicklung und Umsetzung analoger und digitaler Diskussions- und Partizipationsformate sowie die Vernetzung und projektorientierte Einbindung weiterer innovativer Forschungseinrichtungen auf einen neuen Weg; hin zu einem wichtigen digitalen Erzähler in der kulturellen Landschaft in NRW und als Partner für die *Stadt Dortmund* und ihre kulturellen Einrichtungen.

Damit füllt das *kiU* die aktuell sichtbar gewordene Lücke im Wandlungsprozess zur digitalen Gesellschaft. Es ist als zentraler Baustein in der Entwicklung des *Dortmunder U* zu einem Ort der spannend erzählten Auseinandersetzung mit dem Thema Digitalität, moderner Gesellschaft und digitalem Transfer kultureller Bildung und Kunst zu sehen. Ein Prozess, der gerade jetzt in Gang gesetzt werden muss, wenn durch den Weggang wichtiger Personen im *Dortmunder U* und einer noch nicht gefundenen künstlerischen Leitung Stagnation droht. Ein Prozess, der durch die bestehende Kompetenz des *kiU* und eine konzeptionelle Skalierbarkeit zu relativ schnellen und sehr wirkungsvollen Ergebnissen führen kann.

Für die *Fachhochschule Dortmund* gewinnt das *kiU* als zentrale Einheit im Hinblick auf die Beantragung von Fördermitteln eine neue und bedeutendere Rolle, da es aus dem Kontext des Labors von und mit Studierenden (was es schon jetzt nicht mehr ist) herausgelöst wird und deutlich Stellung bezieht. Daneben gewinnt das *kiU* auch für die zukünftige Entwicklung und Akkreditierung von Studiengängen bzw. Lehrformaten an Bedeutung. Es zeigt am Modell wie neue Lehrformen und interdisziplinäre Zusammenarbeit in neue Studiengänge zu konzipieren sind. Damit kann dem traditionell komplizierten Prozess der Reformierung bestehender Studiengänge und Fachbereiche eine neue Perspektive gegenübergestellt werden, die den Transfertgedanken von Anfang an mit einlöst.





OPEN PROJECTS

ODER STORY TELLING

IM U

Bereits seit 2017 existiert ein Kooperationsvertrag zwischen der *Stadt Dortmund* und dem *storyLab kiU* im Rahmen des EU-Projektes *smARTplaces* mit einer Laufzeit von drei Jahren und einer jährlichen Beteiligung der *Stadt Dortmund* über 20.000 EUR. Das *kiU* hat seither die Storyworld für die *smARTplaces*-App erfunden, mit Content gefüllt, verschiedenste Formen des Storytellings darin getestet, eine Augmented Reality-Entwicklung zum Umbau des *Museum Ostwall* produziert und in die App eingespeist, sowie zahlreiche Videos im Rahmen der Forschung zum Storytelling im 360° Raum präsentiert. Der besondere Nutzen dieses Projekts ist die Möglichkeit der Evaluierung der Ergebnisse in Kooperation mit dem *Dortmunder U* und den sieben europäischen Partnerstädten im Projekt.

Im September 2019 wurde der *Fulldome* als ein weiterer Beitrag des *kiU* zum digitalen Storytelling im *Dortmunder U* eröffnet. Der *Fulldome* wurde in Kooperation mit der Firma *VIOSO* konzipiert und von der *Stadt Dortmund* angeschafft. Gesamtkosten des Projektes belaufen sich auf 250.000 EUR. Das *storyLab kiU* hat dabei die Aufgabe, das *Dortmunder U* und seine Veranstaltungen und Programme im 360° Raum zu erzählen und kann den *Fulldome* zur Präsentation eigener Forschungsprojekte nutzen. In diesem Rahmen wurde zur Eröffnung des *Fulldome* am 21. November 2019 der Kooperationsvertrag *Storytelling im U* ab 2020 auf jährlich 40.000 EUR erhöht und bis Dezember 2021 verlängert.

Mit dem 3D-Projectionmapping *You are Europe* auf der gesamten Westfassade des *Dortmunder U* zur 19. Museumsnacht der *DSW21* hat das *storyLab kiU* einen weiteren nachhaltigen und öffentlichkeitswirksamen Auftritt abgeliefert. Vorort waren ca. 3.000 Menschen über den Abend verteilt live dabei. Im Netz wurde das Live-Video über 12.000-mal angeschaut und die Reichweite des *kiU*-Kanals bei *Facebook* stieg von 760 auf 7.000 Aufrufe an. Der große Erfolg dieses Projektes äußert sich in der Anerkennung der Kulturpolitik z.B. durch Kulturdezernent und Stadtkämmerer Jörg Stüdemann, aber auch durch die Führungsriege des *Dortmunder U*, den Vorstand der *DSW21* und Kolleg*innen aus dem Kunst- und Eventbereich. Der Vorstand der *DSW21* hat das *kiU* zudem angefragt, anlässlich der 20. Museumsnacht und des 10-jährigen Jubiläumsjahres des *Dortmunder U*, 2020 ein Mapping am *Dortmunder U* in deren Auftrag durchzuführen. Die Gesamtkosten belaufen sich hier auf ca. 60.000 EUR. Der Vertrag wird Anfang 2020 unterschriftsfertig sein.

Für den Lichtkünstler Wolfgang Flammersfeld wird das *kiU* ein Mapping der *Drachenburg* bei Bad Honnef entwickeln und produzieren. Das ungefähr dreiminütige 3D-Projectionmapping wird vom 17. Januar bis zum 23. Februar 2020 im Rahmen des *Schlossleuchten* gezeigt. Die Produktion wird für 14.350 EUR für die Eventfirma des Künstlers hergestellt. Der dazugehörige Vertrag befindet sich derzeit in Bearbeitung.

S.43 ff.
**GESAMTSUMME
3D PROJECTIONMAPPING
ca. 75.000 EUR
NACH BISHERIGEM STAND**

Über den im Juni 2019 bei der *Kulturstiftung des Bundes* im *Fonds Digital* eingereichten Förderantrag *page21* wird im Dezember 2019 entschieden. Der Antrag wurde formal von dem *Dortmunder U* in Kooperation mit dem *Museum für Kunst und Kulturgeschichte Dortmund (MKK)* eingereicht. Die Idee dazu hat das *kiU* geliefert und ausformuliert. Auf Nachfrage bei der Kulturstiftung kann das *kiU* als digitaler Partner im Antragsverbund feststehen, darf aber nicht Antragssteller sein.

In *page21* geht es um ein neues virtuelles und audiovisuelles Vermittlungskonzept im kulturhistorischen und musealen Zusammenhang. Die beantragte Fördersumme beläuft sich auf 880.000 EUR. Davon sind 350.000 EUR für die Aufgaben des *kiU* über eine Laufzeit von vier Jahren kalkuliert. Der Eigenanteil in Höhe von 20 Prozent wird von den *Kulturbetrieben Dortmund* übernommen. Die Leistungen des *kiU* in diesem Projekt stellen die Kernkompetenzen des Teams dar: Konzeption virtueller Welten mit Bezug auf das *Museum Ostwall* und das *MKK* sowie die Produktion und Postproduktion virtueller und immersiver Räume.

page21 ist eine virtuell begehbare Enzyklopädie, die auf der imaginären Seite 21 eine fiktive Welt zeigt. Die Fiktion umfasst eine erfundene Kunst- und Kulturgeschichte einer möglichen zukünftigen oder auch fernen Welt. Es handelt sich um Erfindungen eines Universums, das sich auf Visionen, Utopien und aktuelle technologische und geisteswissenschaftliche Forschung gründet.



Das Projekt ist das Modul zur Erzählung von Digitalität als Vision und Utopie und verweist gleichzeitig auf weitere Seiten innerhalb eines stetig wachsenden virtuellen Buches auf die Kultur- und Kunstgeschichte unseres Planeten in digitaler Form wie auch die analoge Vernetzung mit realen Institutionen und Einrichtungen aus Kultur, Industrie, Forschung und Politik. Das Besondere an *page21* ist die Verlinkung aller fiktiven Inszenierungen mit den Archiven unserer realen Zivilisationen, unseren Künsten, unserer Geschichte, unserer Architektur am „vierten Ort“ (digitaler Raum) und löst damit die Grenzen zwischen dem Imaginären und dem Realen auf. *page21* ist ein Kunstprojekt, eine digitale Grundstruktur und ein Prozess der Kommunikationsentwicklung.

Im Konzept ist die technische Ausstattung für jeweils einen immersiven Raum im *Dortmunder U* und im *Museum für Kunst- und Kulturgeschichte* beantragt. Die Beispielung dieser Räume obliegt bei Bewilligung dem *kiU* und würde einen weiteren Schritt zur Sichtbarkeit der Entwicklungen von digitalen Formaten der *Fachhochschule Dortmund* im öffentlichen Raum bedeuten. Darüber hinaus ist *page21* als opensource Portal entwickelt. *page21* soll als virtuell begehbare Erlebnis- und Erkenntniswelt von jedem Computer zugänglich sein.

page21 - 1.2 Mio. EUR
ANTEIL kiU NACH KALKULATION
350.000 EUR

DIGITALITÄT
VISION
UTOPIE
~~GRENZEN~~





MÖGLICHE ZUKÜNFTIGE ODER EIN GESICHT ENTWICKELN

Aufgrund der derzeit noch offenen Antragslage zu *page21* und der noch ausstehenden Gespräche des Rektorats mit dem Kulturdezernenten und Stadtkämmerer Jörg Stüdemann über eine Beantragung von Fördermitteln aus dem *Ministerium für Kultur und Wissenschaft NRW*, kann an dieser Stelle ein Modell für das *storyLab kiU* der Zukunft nicht bis in das letzte Detail ausgearbeitet werden. Allerdings birgt diese offene Situation die Möglichkeit, das *kiU* als zentrale Einheit der *Fachhochschule Dortmund* mit Gewicht und Gestaltungsvotum im *Dortmunder U* zu installieren. Der im Raum stehende Vorschlag des Kulturdezernenten und Stadtkämmerers Jörg Stüdemann, im Verbund mit der *Stadt Dortmund* einen Förderantrag bei einem im Jahr 2020 neu aufgelegten Programm der *Landesregierung NRW* zum Thema Digitalität, Kultur und kulturelle Bildung mit einer Gesamtsumme von 20 Millionen EUR über zehn Jahre zu stellen, ist ebenso als „Add on“ zu sehen wie die mögliche Bewilligung des Förderantrags *page21* bei der *Kulturstiftung des Bundes*.

Notwendig dafür ist eine Verstetigung des Projektes *storyLab kiU* und damit verbunden die Auflösung der befristeten Verträge von Harald Opel, Tobias Bieseke, Stephan Hauptmann und Lennart Oberscheidt. Des Weiteren müsste eine zusätzliche Stelle als Netzwerkkoordinator*in und Geschäftsführer*in geschaffen sowie das technisch-gestalterische Team um eine Stelle als wissenschaftlicher Mitarbeiter*in im Bereich Sound Design erweitert werden.

Die zentrale Einrichtung des *storyLab kiU* der *Fachhochschule Dortmund* muss ein eigenes Gesicht, eine eigene fachbereichsunabhängige Struktur haben und gleichzeitig Anbindungen an die Lehre ermöglichen.

Dieses noch etwas kantige, ungeschliffene aber ausgesprochen prägnante Gesicht des *storyLab kiU* ist geprägt von:

- Verstärkung des Forschungsansatzes in gestalterischer und technischer Hinsicht
- Aufbau eines kulturpolitischen, technologischen und forschungsorientierten Netzwerks
- Intensivierung einer zentralen Plattform für die Erzählung aller visionären Ideen und Entwicklungen der *Fachhochschule Dortmund*
- Zentrales Gestaltungsorgan im *Dortmunder U* mit dem Schwerpunkt digitaler Formate in der kulturellen Arbeit, Bildung und Vermittlung



ERZÄHLEN
ZEIGEN KOOPERIEREN RÜCKBEZIEHEN

BEWEISE

ODER

DIE ÜBERPRÜFUNG DER LEITBILDTHESSEN

kiU 1 BIS kiU 4

2018/19 hat sich das *storyLab kiU* in kontinuierlicher Auseinandersetzung mit seinem Leitbild des Zeigens (*kiU1*), Erzählens (*kiU2*), Kooperierens (*kiU3*) und Rückbeziehens (*kiU4*) weiterentwickelt und beschreitet in seiner Forschung die Repräsentationsmöglichkeiten von virtuellen 3D-Körpern und 3D-Animationen. Dabei geht es um die Synthetisierung und Hybridisierung von digital generierten, virtuellen, dreidimensionalen, computergenerierten Bildern von Körpern und Flächen im physikalischen Raum. Im Zentrum stehen die Parameter der Distanz-, Relationen- und Proportionen-Variablen. Der Maßstab 1:1 variiert und schafft damit neue Bilder für unsere Sehgewohnheiten. Dies zeigt sich beispielsweise in der Forschung zu Erzählsprachen für Videomappings mit unseren Kooperationspartner*innen, wie etwa auf dem Kessel der *DASA* oder auf der Westseite des *Dortmunder U*. Hier hybridisiert die virtuelle Vision mit der realen Fassade des Gebäudes und zeigt, dass Immersion nicht nur durch die Okkupation des Sichtfeldes in kadragelessen 360° Sphären generiert werden kann, sondern auch durch die Integration in gewohnte Sichtfelder aus unserem alltäglichen Leben. Immersion entsteht da, wo Bildgrenzen überschritten werden und aus der Gewohnheit hervortreten. Ähnlich der illusionistischen Malerei der *Trompe-l'œil* spielt es mit Proportionen und generiert Augmented-, Virtual-, Mixed-, Distinguished- oder Artificial-Realities. Reproduziert wird dies in den Arbeiten des Videomappings (*DASA*, *Dortmunder U*), den AR-Inhalten, der *smARTplaces*-App, den virtuellen Realitäten (*Stage 0*), sowie dem Fulldome im Foyer des *Dortmunder U*. Immersion bedeutet Überraschen. Integrativ wird dabei die Distanz aufgelöst und die Rezipient*innen zu interaktiven Teilhaber*innen des Bildes in dessen immersiven Zentrum. So navigieren die Nutzer*innen durch das Programm des Fulldomes, spielen (ähnlich Platons Höhlengleichnis mit ihren Projektionsschatten an der Decke der Kuppel) und erforschen die ungewohnten immersiven Perspektiven, die das *kiU* erzählerisch auffüllt. Der Prozess generiert Fragen: Wird ein Raum, ähnlich einer Zelle, durch seine Wände definiert oder ist der Raum als etwas begrenzungsloses zu sehen, wie er mit dem englischen Terminus „Space“ beschrieben wird? Um projizieren zu können, brauchen wir die Wand als Reflexionsebene. Dennoch stellt diese auch eine Begrenzung dar, deren Überwindung spannend wäre (ähnlich dem Versuchsaufbau eines phantasmagorischen Dispositivs).

Das vergangene Jahr erwies sich als ein sehr erfolgreich für das *kiU* und damit auch die *Fachhochschule Dortmund*. Wachsende Besucher*innenzahlen und ein erweiterter Performance-Bereich spiegeln dies. Neben zahlreichen Drittmittelprojekten im kulturellen Sektor (*The Pink Floyd Exhibition*, *VIOSO*, *smARTplaces*), wurde das *kiU* sowohl lokal als auch international (Israel/Palästina, Frankreich und Rumänien) aktiv und suchte Kooperationen und Repräsentation mit anderen Hochschulen, Partnerstädten sowie Wirtschaftspartner*innen. Zudem baute das *kiU* seine Infrastruktur aus und festigte Effizienz (Leistungswachstum trotz Kostenreduktion) und Kompetenz (Festanstellungen und Optimierung des Leistungsumfanges). Als entscheidender Mitspieler der kulturellen Repräsentation Dortmunds nimmt das *kiU* als zukunftsweisende Instanz eine zentrale Rolle im *Dortmunder U* ein. Ein wichtiger Leistungsaspekt des *kiU* ist die Professionalisierung von Videomappings auf topologisch komplexen Projektionsflächen wie Rundbögen oder kantigen Fassaden mittels 3D-Scan und Morphing-Warp des Projektionscontents (z.B. *Dortmunder U* und *Drachenburg* bei Bonn).

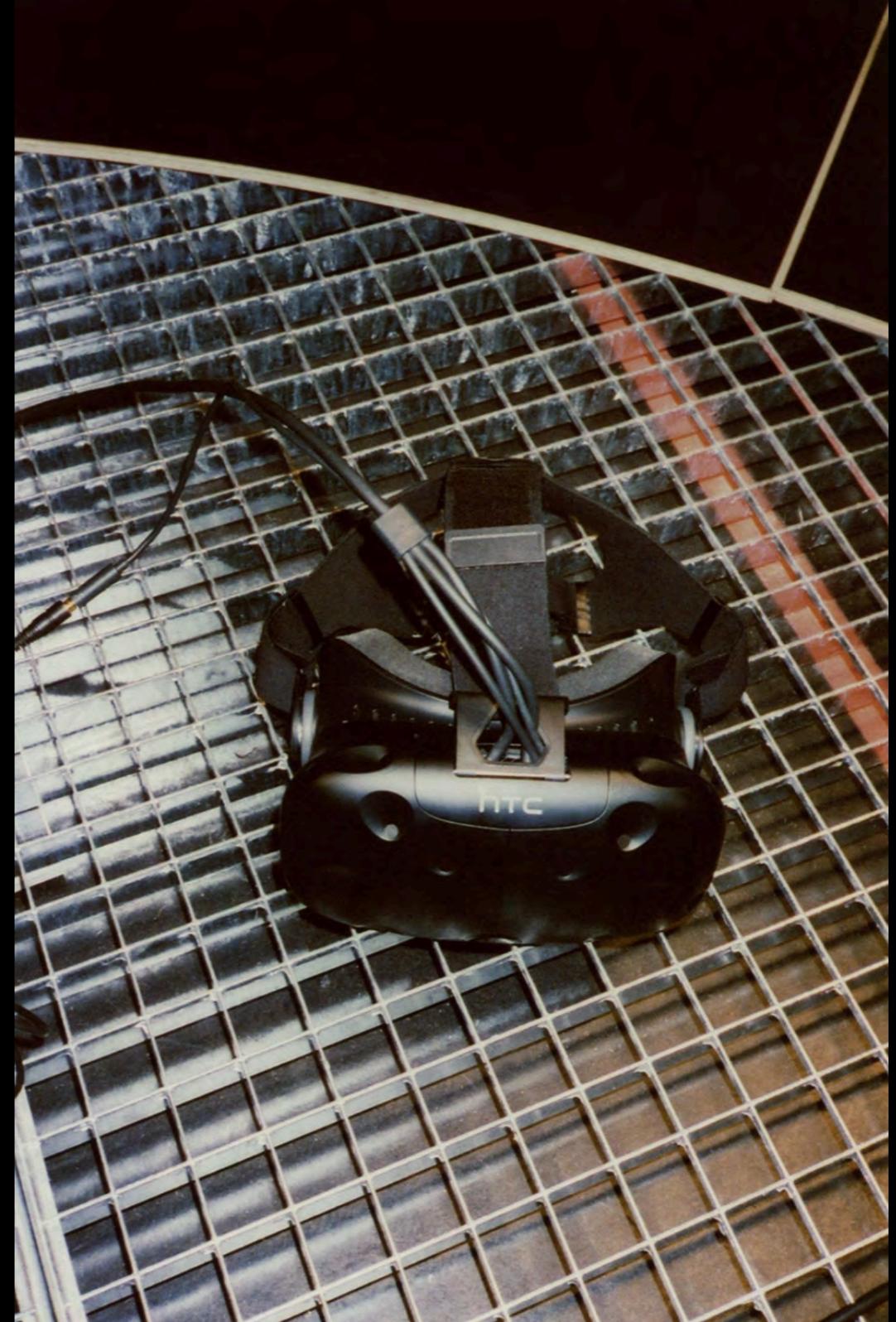
Die erfolgreiche Umsetzung der 360°-Forschung hat durch motiviertes Einwirken auf das *Dortmunder U* und die *Stadt Dortmund* davon überzeugen können, in einen interaktiven Fulldome zu investieren, der im Foyer des *Dortmunder U* zentral positioniert ist. Dieser wurde mit einem Interface bzw. einem interaktiven Panel versehen. So kann durch die mediale und digitale Dokumentation des *Dortmunder U* sowie vor allem auch durch die Arbeit des *kiU* navigiert werden, um damit immersiv den Leistungsumfang in überwältigender Weise sichtbar zu machen. Hier zeigen sich die ersten Erfolge der intensiven 360° Filmforschung, mit der sich das *kiU* seit seiner Eröffnung beschäftigt hat.

Mit seinem Schwerpunkt auf virtueller Realität arbeitet das *kiU* an der Spitze des digitalen Strukturwandels mit und betreibt Potentialforschung mittels Digitalität im künstlerisch-kulturellen Sektor. Science-Fiction-Themenschwerpunkte wie Zeitreise (*Accident of a Timetraveler* nach *Das Ende der Ewigkeit* von Isaac Assimov), Körpererweiterung oder die Übertragung des menschlichen Geistes in Algorithmen (*Do you exist Miss Q?*) bilden dabei Potentiale zur Auseinandersetzung und Reflexion.

S.35 ff.

Die wissenschaftliche Vortragsreihe des *kiU Salon*, welche durch Harald Opel und Prof. Dr. Marcel Marburger initiiert wurde zählt mittlerweile die 11. Veranstaltung. Der *kiU Salon* generiert ein hochschulübergreifendes und vielseitiges Publikum und ermöglicht damit spannende Diskussionen. Internationalen Referent*innen zeigen auf wissenschaftlich höchstem Niveau das breite Spektrum der künstlerisch, gesellschaftlichen Ästhetikforschung, die im *kiU* Inspiration und praktische Umsetzung findet.

Ein zentrales Vorhaben bildet außerdem das Projekt *page21*, welches bereits in Kooperation mit dem *Dortmunder U* und dem *Museum für Kunst und Kulturgeschichte* als Förderantrag eingereicht wurde. Die Kernkompetenz konzentriert sich auf digitale Bildproduktion im interaktiven Umfeld zusammen mit den kulturellen Partner*innen. Die Forschung im virtuellen Raum zusammen mit interaktiven, neuronalen Algorithmen ist dabei wegweisend. Mit diesen Potentialen wendet sich das *kiU* dem Jahr 2020 zu, um das 10-jährige Jubiläum des *Dortmunder U*, als Zentrum für Kunst und Kreativität zu feiern und angemessen zu präsentieren. Zudem wird eine erste wissenschaftliche Publikation zu Forschungsergebnissen des *kiU* in dem Buch *Experimente in Poesis* veröffentlicht.



DAS KIU
ZEIGT SICH

ODER DIGITALE
RAUMEROBERUNG
IM U

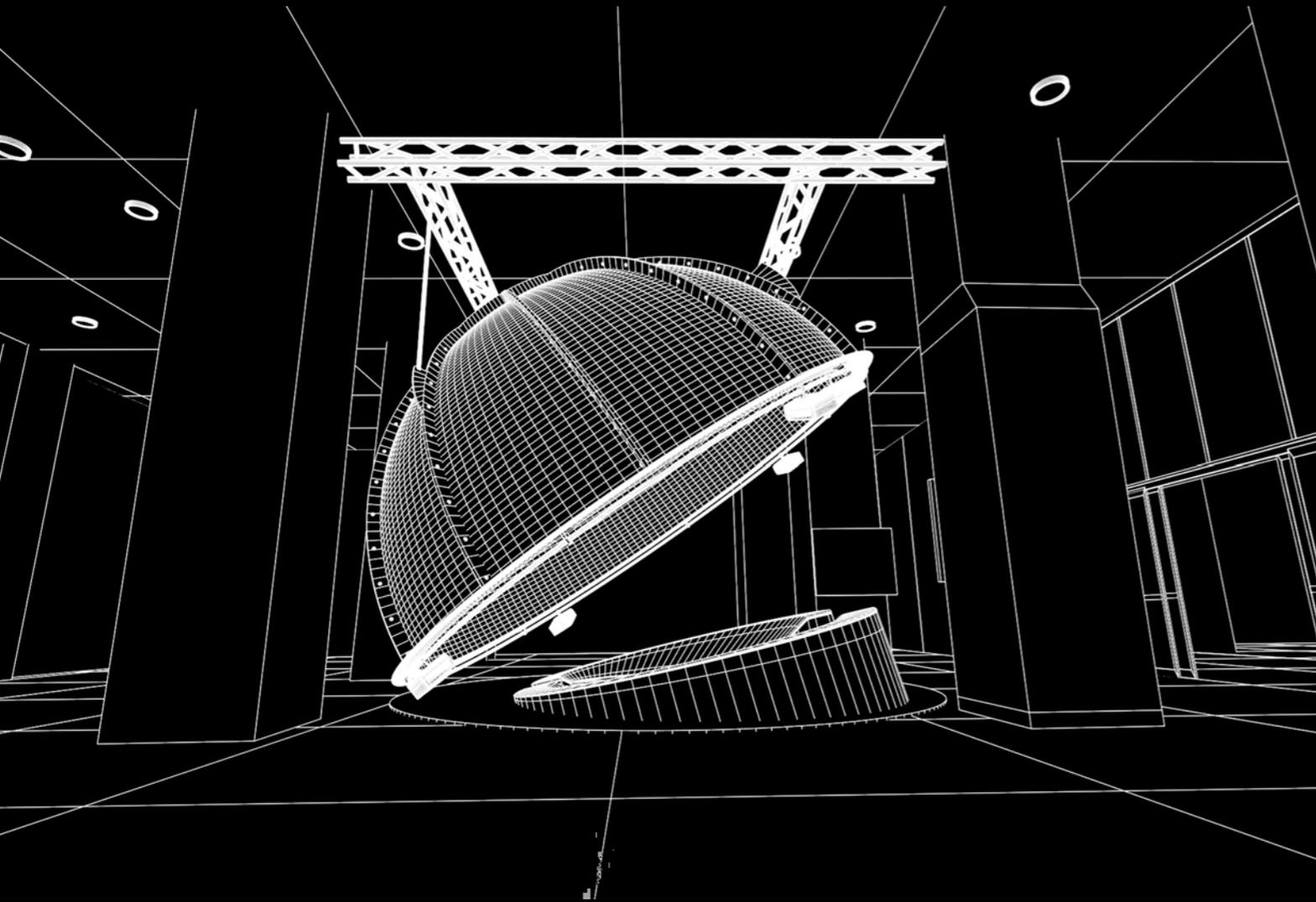




Acht Minuten lang hat das *kiU* mit der Fassade des *U*-Turms gemacht, was es wollte. Ein überwältigendes 3D-Projectionmapping elektrisierte die Zuschauer*innen während der *DSW21 Museumsnacht*.

Titel	You Are Europe
Format	Videomapping
Veranstaltung	U R ART im Dortmunder U / 19. DSW21 Museumsnacht
Kooperationspartner	VIOSO Dortmunder U smARTplaces
Besucher*innen	ca. 3000
►	https://youtu.be/IBCh1rSyGpc

Im Rahmen der 19. *DSW21 Museumsnacht* fand auch das *U R ART*-Festival des EU-Projektes *smARTplaces* statt. In Kooperation mit dem *Dortmunder U* hat das *kiU* ein 3D-Projectionmapping auf der gesamten Westfassade des *Dortmunder U* realisiert. Als überwältigendes dreidimensionales Videomapping wurde eine gebäudegroße Kunstprojektion inszeniert: eine fantastische Reise durch die Geschichte des *Dortmunder U* bis in die nahe digitale Zukunft. Angetrieben von einer Maschine als Bierpumpwerk, Filmentwicklungs- und Projektionsmechanismus zugleich, überströmt von leuchtendem Fluid und als tanzendes Mauerwerk, zeigte sich das *U* bis hin zu einem sich öffnenden Wurmloch, indem die digitale Vernetzung der kulturellen Partner*innen des *Dortmunder U* im Antlitz eines energiegeladenen Gesichts zur Stimme für Europa wurde. *You are Europe*. In nur zwei Monaten Produktionszeit hat das *kiU* eine Story entwickelt und mit unterschiedlichsten 3D-Modelingverfahren eine achtminütige Show produziert, die von sechsmal 40.000 Ansilumen Beamern auf die Fassade projiziert wurde. Das *Dortmunder U* und *smARTplaces* haben die Kosten für zwei fünf Meter hohe Gerüste für die Beamer sowie die Installation der Soundanlage getragen. Die Beamer wurden zum Großteil von der Firma *VIOSO* gesponsert. Die Contentproduktion finanzierte das *kiU* aus eigenen Mitteln. Das Event lockte ca. 3000 Besucher*innen an. Den Livestream bei Facebook haben 5.000 Menschen verfolgt. Zudem wurde das Video in der Zwischenzeit bereits über 12.000-mal gesehen.



Das neue Leuchtturmprojekt des *kiU* ist ein Fulldome im Foyer des *Dortmunder U*, auf dem die zahlreichen hemisphärischen 360° Filme des *kiU* dauerhaft und großflächig zu sehen sein werden.

Titel	Fulldome
Format	Installation Dauerausstellung
Veranstaltung	U R ART im Dortmunder U / 19. DSW21 Museumsnacht
Kooperationspartner	Dortmunder U Stadt Dortmund VIO SO

Nach einem langen Prozess der Antragstellung und Überzeugungsarbeit bei den *Kulturbetrieben Dortmund*, Dr. Stefan Mühlhofer und dem *Dortmunder U* unter Edwin Jacobs, wurde der Idee, einen Fulldome für interaktive, stereoskopische, hemisphärische Videos im Foyer des *U* zu platzieren, stattgegeben. Bei dem Unterfangen handelt es sich um ein Drittmittelprojekt, das zusammen mit der Firma *VIO SO* realisiert wurde. Ein gegossener Hartschalendom wurde im Zentrum des Foyers aufgestellt und verfügt über die Möglichkeit einer stereoskopischen Projektionstechnik, welche über polarisiertes Licht in Kombination mit speziellen Brillen einen 3D Effekt, wie man ihn aus dem Kino kennt, generieren kann. Weiterhin verfügt der Dom über ein interaktives Interface, bei dem die Besucher*innen, je nach eigenen Interessen, durch die Inhalte navigieren können. Die Eröffnung fand im Rahmen des *U R ART*-Festivals am 21. September 2019 statt. Damit erhält das *kiU* eine weitere, sehr repräsentative Ausstellungsfläche auf der besten und zugänglichsten Ebene des *Dortmunder U*. Bereits bestehende 360° Filme wie u.a. *A fall into U*, *The innerworld of Miss Q*, *Womit rechnet Du?*, oder *Punkt Linie Fläche* werden dort gezeigt.



Die fiktive, vertikale Reise durch die Evolutionsgeschichte des Lebens auf der Erde, über die Entwicklung des Menschen hin zu einer Technik, die es schafft, die menschlichen Grenzen zu überwinden.

Titel	Cycle of Everything
Format	Stereo 360° Fulldome- / VR-Film
Veranstaltung	Happy Birthday to kiU!
Kooperationspartner	VIOSO
▶	https://youtu.be/UkxiH9tniRk

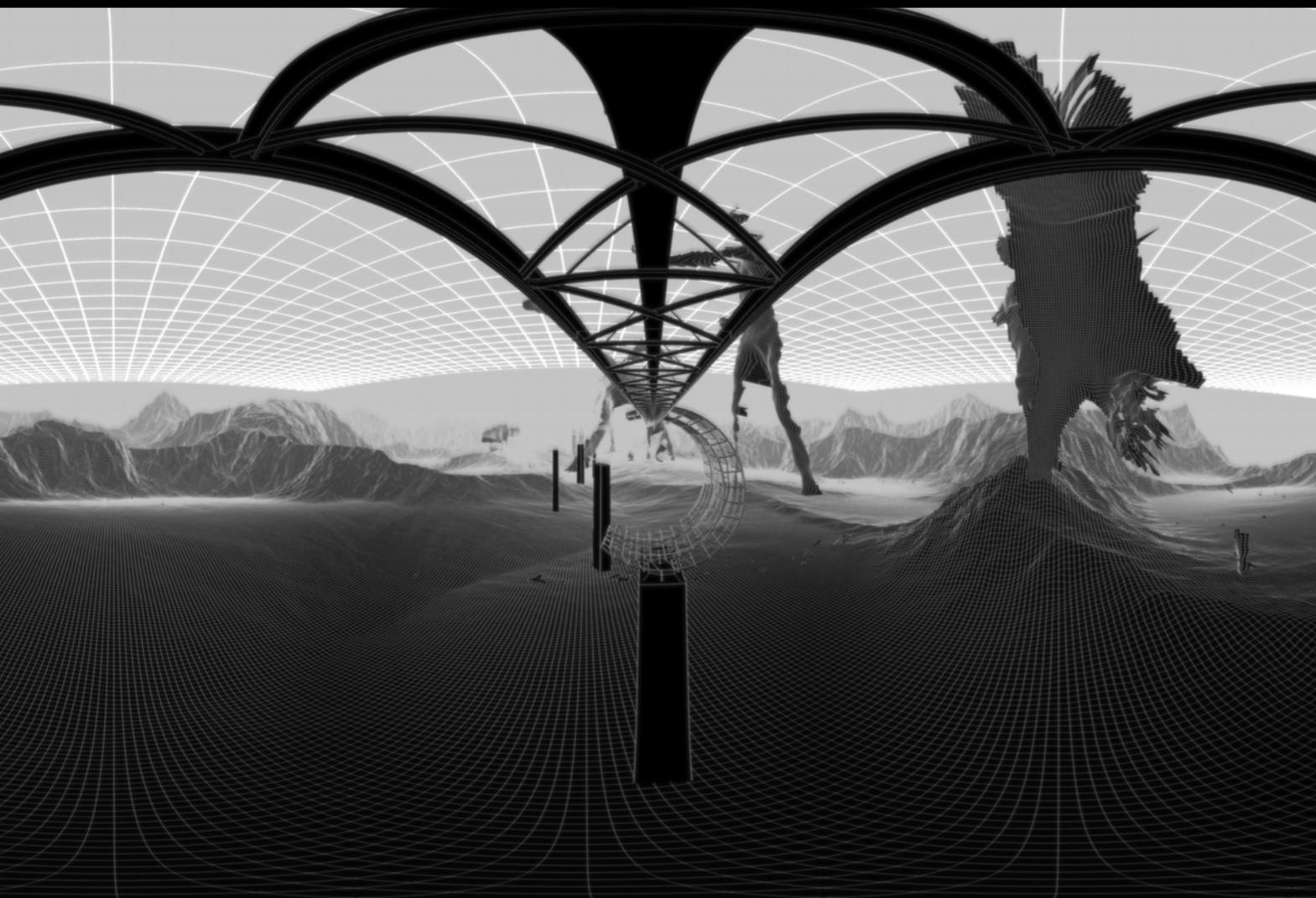
Das Projekt *Cycle of Everything* ist ein kooperatives Drittmittelprojekt zwischen dem *kiU* und der Firma *VIOSO*. Premiere feierte der Film zum dritten Geburtstag des *kiU* am 21. November 2019. Das Video präsentiert eine fiktive CAD-Animation vom Leben auf der Erde, welches sich aus den tiefsten Ozeanen in einer Vertikalen zum Himmel, über ein Raketensilo, bis in die Unendlichkeit des Weltalls erhebt. Ein letzter Satellit wartet am Rand des Sonnensystems und versteckt sich hinter einem Schutzmantel. In der Dunkelheit wächst eine Blume, aus der wiederum ein neuer Ozean entsteht. Eine poetische Reise durch Technik und Natur bewegt sich vom Mikro-, durch den Meso- in den Makrokosmos und ist als Loop konstruiert, der am Ende in seinem eigenen Startpunkt mündet. Das 180° Fulldome Mastervideo ist schon aufgrund seiner Größe überwältigend und konstruiert durch die zahlreichen Transitions einen hohen Betrachtungswiderstand. Dynamische und komplexe Musterwechsel mit starken Helligkeiten setzen Endorphine frei. Die Reise erfolgt durch den vertikalen Tunnel in die Zukunft als zyklischer Torus durch ein Expirare in ein Inspirare. Die Auswertung wird zahlreiche Zuschauer*innen durch *VIOSO* Performances auf der ganzen Welt erreichen. Weiterhin wird das Video bei 360°, VR- und Fulldome-Festivals eingereicht. Zudem erhält es eine Dauerausstellung im Fulldome im Foyer des *Dortmunder U*. Das Projekt wurde für die Firma *VIOSO* als BGA mit einer Gesamtsumme von 15.000 EUR produziert und wird im Februar 2020 auf der internationalen Messe *ISE integrated system europe* und ab dann bei allen Fulldomepräsentationen der Firma *VIOSO* weltweit gezeigt.



Mit zwei Livemusik-Acts, dem Fulldome und vielen Worten der Anerkennung feierte das *kiU* der *Fachhochschule Dortmund* am 21. November 2019 sein dreijähriges Bestehen.

Titel	Happy Birthday to kiU!
Format	Audiovisuelle Performance Filmpremiere
Veranstaltung	Happy Birthday to kiU!
Kooperationspartner	VIOSO Dortmunder U
►	https://youtu.be/pi5FXu8bNw8

Den Dreh- und Angelpunkt der Geburtstagsfeier bildete der Fulldome. Die sechs Meter weite, halbkugelförmige Kuppel im Foyer des *U-Turms* ist seit ihrer Eröffnung zur *Museumsnacht* im September 2019 die Attraktion des Foyers. Mehrere Hochleistungsbeamer projizieren aufwendige Rundum-Videos auf ihre Innenseite, die Besucher*innen sowohl stehend als auch auf großen Kissen liegend schauen können. Unter dieser Kuppel spielte zur Begrüßung der Gäste das Streichquartett *The Viola Project* das Stück *Fantasia for four violas* von York Bowen. Mithilfe der Software *Resolume* wurden verschiedene Bilder wie z.B. geometrische Formen oder eigens hierfür arrangierte experimentelle Clips je nach Geschwindigkeit und Rhythmus der Musik auf den Fulldome projiziert. Ein interaktives Konzertformat, dass das *kiU* auch zukünftig weiterdenken und wiederholen möchte. Pulsierende Live-Visuals untermalten auch den Auftritt des Musikers *Present Paradox*, zu dessen computerunterstützter Gitarren- und Keyboardmusik die Gäste den Abend ausklingen ließen. Zuvor gratulierte Prof. Dr. Wilhelm Schwick, Rektor der *Fachhochschule Dortmund*: „Das *kiU* ist eine spannende, coole Kombination aus Digitalität, Kunst und Kultur“, „ein Experimentierfeld, eine Plattform“ für die Ideen und Möglichkeiten der Digitalität, deren Zeit gekommen ist. Das *storyLab kiU* könne im *Dortmunder U* künftig weitere Projekte anstoßen, die Kultur und Digitalität zusammenbringen — „Wir können eine Vorreiterrolle spielen“. Harald Opel selbst nahm Bezug auf Rembrandts weltberühmtes Gemälde *Die Nachtwache*: „Das Bild besitzt eine starke optische Bewegung nach vorne, aus dem Dunkel ins Licht, den Betrachter*innen entgegen.“ In derselben Vorwärtsbewegung sehe er das *kiU*, sagte Opel. „Vorwärts in die Zukunft“, und mit dem, was die Menschheit da erwartet, experimentiert das *kiU* schon heute.



Wrong Side of the Tracks ist ein immersives Videomapping, innerhalb eines Rundbogens, welches für die *bobiennale 2019* in den *Rottstr5-Kunsthallen* in Bochum angefertigt wurde.

Titel	Wrong Side of the Tracks
Format	Videomapping
Veranstaltung	bobiennale 2019
Kooperationspartner	bobiennale F&H Event Company
Besucher*innen	ca. 450
►	https://youtu.be/lcksCaYyuc

Aus dem dunklen Deckengewölbe formen sich Linien zu einer Spur, auf der wir uns zu bewegen scheinen. Immer schneller wird die Fahrt, während sich die Linien zu gigantischen Figuren formen und das Gewölbe auf der anderen / unteren Seite der Bahnschienen zu einem neuen Universum werden lassen. Für die besondere Herausforderung der halb runden, synchronen Projektion wurde die *VIOSO* Software *Pixera* erstmalig angewandt. Der Videocontent besteht ausnahmslos aus 3D-CAD-Animationen und zeigt eine surreale Zugfahrt durch den ehemaligen Bahntunnel, unterhalb des eigentlichen Zugbetriebes. *Wrong Side of the Tracks* ist somit eine spiegelverdrehte Realität zum eigentlichen Bahnbetrieb. Eine immersive Geisterwelt hinter den Kulissen der Realität. Der Text von J.G. Ballard *The concentration city* wurde stimmungsvoll zu dem Video von David Wesemann in Szene gesetzt. Eine Videoperformance zwischen Genuss, Überwältigung, Narration, Erkenntnis und Gedankenexkursion. Ein durchweg positives Feedback honoriert diese Arbeit auf höchstem Niveau. Bei der Premiere waren ungefähr 200 Gäste anwesend und während der Ausstellung kamen am Tag etwa 25 Besucher*innen.



In regelmäßigem Turnus lädt das kiU Gäste aus Kunst, Musik, Theater, Film, Philosophie und Medienwissenschaft ein, um die Gegenwart und Zukunft der audiovisuellen Künste zu diskutieren.

Titel	kiU Salon
Format	Vortrags- und Diskussionsreihe
Kooperationspartner	Fachhochschule Dortmund — Fachbereich Design
Referent*innen	Björn Bicker Bazon Brock Gustáv Hámos Daniel Kothenschulte Pascal Niggenkemper Alan N. Shapiro Kal Spelletich Damo Suzuki Friedrich Weltzien Sigfried Zielinsky Nina Zschocke

Die wissenschaftliche Vortrag- und Diskussionsreihe des *kiU Salons*, welche durch Harald Opel und Prof. Dr. Marcel Marburger initiiert wurde zählt mittlerweile die 11. Veranstaltung und generiert seither ein hochschulübergreifendes und vielseitiges Publikum. Die internationalen Referent*innen zeigen auf wissenschaftlich höchstem Niveau das breite Spektrum der künstlerisch, gesellschaftlichen Ästhetikforschung, die im *kiU* Inspiration und praktische Umsetzung findet.



10/10/2019 kiU Salon mit Pascal Niggenkemper

Der deutsch-französische Bassist und Komponist Pascal Niggenkemper wurde von dem Magazin *New York City Jazz Records* als „einer der abenteuerlichsten Kontrabassisten der aktuellen Musikszene“ beschrieben. Seine Musik kreiert er oftmals aleatorisch zwischen improvisierter und zeitgenössischer Musik mit einer ihm eigenen Sprache. Die Erweiterung des Klanghorizonts des Kontrabasses ist zentrales Thema in seinem Solo-Projekt *look with thine ears*: die akustische Verfremdung des Klangs mittels Präparationen sowie die Arbeit mit Motoren. Darin lotet er u.a. das Zusammenspiel zwischen Mensch und Maschine aus.



18/07/2019 kiU Salon mit Damo Suzuki

Damo Suzuki beeinflusste als Instant Composer und Sänger der Kölner Kultband *Can* unzählige Musiker. In seinem *Network* kollaborierte er seit 1997 mit über einhundert verschiedenen sogenannten *Sound Carriers*: gänzlich ohne Proben oder Partitur lebt jedes seiner Konzerte von der spontanen Improvisation — kein Auftritt gleicht dem anderen. Seine Diskographie umfasst mehr als 30 Alben, soeben erschien seine Biographie *I am Damo Suzuki*. Ab 1990 nannte sich die Band dann *Damo Suzuki & Friends* und schließlich *Damo Suzuki's Network*. 1997 gründete er sein eigenes Label *Damo's Network*, unter dem er eine Reihe Alben veröffentlichte, die ausschließlich Live-Material enthalten. 2004 ging er als Sänger für die Hamburger Band *Passierzettel* auf eine kleine Deutschland-Tour. Seit 1997 geht er immer wieder auf Tournee mit diversen Bands und Interpreten. Seine Musik basiert wie früher schon auf Improvisation. Er reist in verschiedene Länder und spielt mit Musikern — den so genannten *Sound Carriers*.



31/01/2019 kiU Salon mit Nina Zschocke

Fragile und uneindeutige räumliche Konstruktionen treten in einer Reihe künstlerischer Arbeiten der letzten Jahre auf. Inwiefern und in welchem Zusammenhang dient hier Architektur als Medium der Kunst? In welcher Beziehung stehen solche instabilen räumlichen Verschaltungen und Überlagerungen zu offenen Fragen der globalisierten und digitalen Gegenwart? Gegenstand des Vortrags sind video-, installations- und performancebasierte Arbeiten u.a. von Mika Rottenberg, Hito Steyerl und Anne Imhof. Nina Zschocke ist eine Kunsthistorikerin, deren Arbeit den Schnittstellen von Kunst, Architektur, Medien- und Wissenschaftsgeschichte gewidmet ist. Sie ist wissenschaftliche Mitarbeitende und Dozierende für Kunstgeschichte der Moderne und Gegenwart am *Departement Architektur der ETH Zürich*, Autorin von *Der irritierte Blick* (München: Wilhelm Fink, 2006) und Mitherausgeberin von *Autorität des Wissens: Kunst- und Wissenschaftsgeschichte im Dialog* (Zürich: diaphanes, 2012), *Diversität. Geschichte und Aktualität eines Konzeptes* (Würzburg: Königshausen Neumann, 2015) sowie *Productive Universals – Specific Situations. Critical engagements in Art, Architecture and Urbanism* (Berlin: Sternberg, 2019).



11/07/2018 kiU Salon mit Björn Bicker

Wie erzählt man mit den Mitteln des Theaters und der Literatur von einer vielfältigen Gesellschaft, ohne die Komplexität der Realität permanent zu unterlaufen? Theater ist ein kollektives Ereignis und kann es im besten Falle schaffen, zum Medium für Diversität und Togetherness zu werden. Manchmal macht es Freude, sich von ein paar heiligen Kühen der Stringenz und Linearität zu verabschieden und sich lustvoll in die soziale und politische Sphäre zu erweitern: auf ungewöhnlichen Bühnen entstehen neue, ungeahnte Erzählformen. Björn Bicker ist Autor, Künstler, Theatermacher. Er schreibt Theatertexte, Prosa, Essays und Hörspiele und entwickelt in unterschiedlichen Konstellationen theatrale Stadtprojekte, die sich auf der Grenze zwischen Kunst, Theater, sozialer und politischer Praxis bewegen.



25/01/2018 kiU Salon mit Bazon Brock

Eine ganze Generation ist durch e-Gurus verführt worden, von Zeichenwelten als *virtual realities* zu sprechen und Gebrauch zu machen. Aber eine Wirklichkeit ist eben keine, wenn sie virtuell ist. Simple Begriffsarbeit würde die Richtigstellung ermöglichen, dass es sich bei den besagten Zeichengebungsverfahren um realisierte Virtualität, also um materiell repräsentierte Gedanken, Vorstellungen, Begriffe und dergleichen innerpsychische Operationen handelt. Wir stehen von Natur aus unter Vergegenständlichungszwang, fachwissenschaftlich heißt das, wir sind auf embodiment, also Verkörperung geistiger, seelischer, emotionaler und anderer intrapsychischer Kräfte angewiesen, da sich diese Kräfte ja nur dann als gegeben erweisen, wenn sie sich als wahrnehmbare Elemente, als Entitäten unserer Welt beweisen. Mit ein bisschen Aufmerksamkeit für die Begriffe verstehen wir dann, dass es um realisierte Virtualität, also *realized virtuality* statt um *virtual realities* geht, um sich der Verhexung des Verstandes durch das Zeichengebungsbrimborium nach Kräften zu erwehren. Bazon Brock, Denker im Dienst und Künstler ohne Werk, ist emeritierter Professor am *Lehrstuhl für Ästhetik und Kulturvermittlung* an der *Bergischen Universität Wuppertal*. Er ist Gründer der *Denkerei / Amt für Arbeit* an unlösbaren Problemen mit Sitz in Berlin.



23/11/2017 kiU Salon mit Friedrich Weltzien

Henri Bergson hat die Kinematografie als Medium hervorgehoben, da in seinen Augen das bewegte Bild geeignet sei, die dynamische Natur der Wirklichkeit, die sich im Zustand ständigen Werdens befände, erfahrbar werden zu lassen. In dem Vortrag wird der Versuch unternommen, das Denkmodell der Autopoiesis — die spontane sowie unkontrollierte Selbstorganisation von Materie — in einen Zusammenhang mit Bergsons Philosophie zu bringen. Mit einem historischen Blick auf künstlerische Techniken, die sich autopoietische Effekte zu Nutze machen, wird ein Ausblick in die Zukunft der Bewegtbildmedien geworfen. Friedrich Weltzien ist Kunsthistoriker und Kulturwissenschaftler, Professor für Kreativität und Wahrnehmungspsychologie an der *Hochschule Hannover*. Er erforscht Zusammenhänge von künstlerischen Praktiken, Wissenschaftsgeschichte und Technologie.



29/06/2017 kiU Salon mit Gustáv Hámos

Das Foto im filmischen Kontext enthält einerseits alle Zeiten, die sich auf das Vergangene beziehen (die Vergangenheit des Vergangenen, die Gegenwart des Vergangenen, und die Zukunft des Vergangenen) und obendrein erwartet uns dort etwas, das noch im Werden ist. Fotofilm- Autoren experimentieren mit dem Verhältnis von Sprache, Ton und Bild, sie reflektieren über die Beschaffenheit des Kinematografischen. Gustáv Hámos ist Medienkünstler, Kurator und Autor. Seine künstlerische Praxis umfasst Video, Film, Fotografie, Installationen und interaktive Skulpturen. Ausstellungen und Projektionen u.a. in *IndieLisboa*, *SFMOMA*, *Palais de Tokyo*, *Videobrasil São Paulo*, *Salt Istanbul* and *Art Basel Miami*. Lehrtätigkeiten u.a. an der *Universität der Künste Berlin*, *Filmuniversität Potsdam-Babelsberg*, *Filmfactory Sarajevo* und *Merzakademie Stuttgart*. Seit 2000 experimentiert er gemeinsam mit Katja Pratschke mit dem Stillbild im kinematografischen Kontext und untersucht das Verhältnis von Stillstand und Bewegung. Sie kuratieren Symposien und Filmreihen zum Fotofilm, die u.a. in der *Tate Modern London*, im *Kino Arsenal Berlin* und im Rahmen der *Triennale für Photographie Hamburg* zu sehen waren.



08/06/2017 kiU Salon mit Daniel Kothenschulte

Der Film- und Kunstkritiker sowie Kurator Daniel Kothenschulte leitet seit 2001 das Ressort Film im Feuilleton der *Frankfurter Rundschau*. Als Stummfilmpianist begleitete er über einhundert Filme und gründete das *Silent Movie Theatre Cologne*. 2011 kuratierte er mit Michael P. Aust die Wanderausstellung *The Art of Popvideo*, die in Köln, Odessa und Liverpool gezeigt wurde. Er ist Autor zahlreicher Bücher, zuletzt *The Walt Disney Film Archives. The Animated Films 1921-1968*, Taschen, 2016 (dt: *Das Walt Disney Film Archiv. Die Animationsfilme 1921-1968*).



18/05/2017

kiU Salon mit Kal Spelletich

Kal Spelletich explores the interface of humans and robots, using technology to put people back in touch with real-life experiences. His work is interactive, requiring participants to enter or operate his pieces, often against their instincts of self-preservation. He probes the boundaries between fear, control and exhilaration. Spelletich will discuss his latest project, where robots are responding live to human brain waves. For him, exploring new ways to use brain-wave reading technology is an experiment to improve people's lives and exemplify the poetry of the mind: left-right brain research, as he put's it, is perhaps a start at understanding the way the brain divides learning tasks between verbal and visual, analytical and global, logical and creative. Basically, he is interested in exploring and critiquing transhumanism and critiquing the promise that new advance in information and communication technologies will solve our problems and fulfill our dreams — that all we need to do is update, upgrade and replace our devices. Is technology stalking us or are we stalking technology? Spelletich has exhibited at *The Catharine Clark Gallery*, *Gallery Maeght*, *De Young Museum* and at *SFMOMA*. He was awarded *San Francisco Art Commission* funding for 2016.



27/04/2017

kiU Salon mit Siegfried Zielinski

„Nicht-Linearität ist ein Unding, meine Zeitmaschine läuft in verschiedene Richtungen. Das Projekt der tiefenzeitlichen Beziehungen zwischen Künsten, Technologien und Wissenschaften ist einer Maschine vergleichbar, die zugleich entgegen gesetzten Zeitpfeilen folgt. Das geht nur imaginär...“ Siegfried Zielinski ist Rektor der *Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe* sowie *Michel-Foucault*-Professor für Medienarchäologie & Techno-Kultur an der *European Graduate School (EGS)* in Saas Fee. Bis 2016 war er Professor für Medientheorie / Archäologie und Variantologie der Künste und der Medien an der *UdK Berlin* und Leiter des *Vilém-Flusser-Archivs* an der *UdK Berlin*. Verfasser u.a. der Bücher *Veit Harlan* (1981), *Zur Geschichte des Videorecorders* (1985), *Audiovisionen* (1989), *Archäologie der Medien* (2002), (*... nach den Medien*) (2011), Herausgeber u.a. der fünf-bändigen Reihe *VARIANTOLOGY – Deep Time Relations Between Arts, Sciences, Technologies* (2005– 2011) und von *Allah's Automata* (2016).

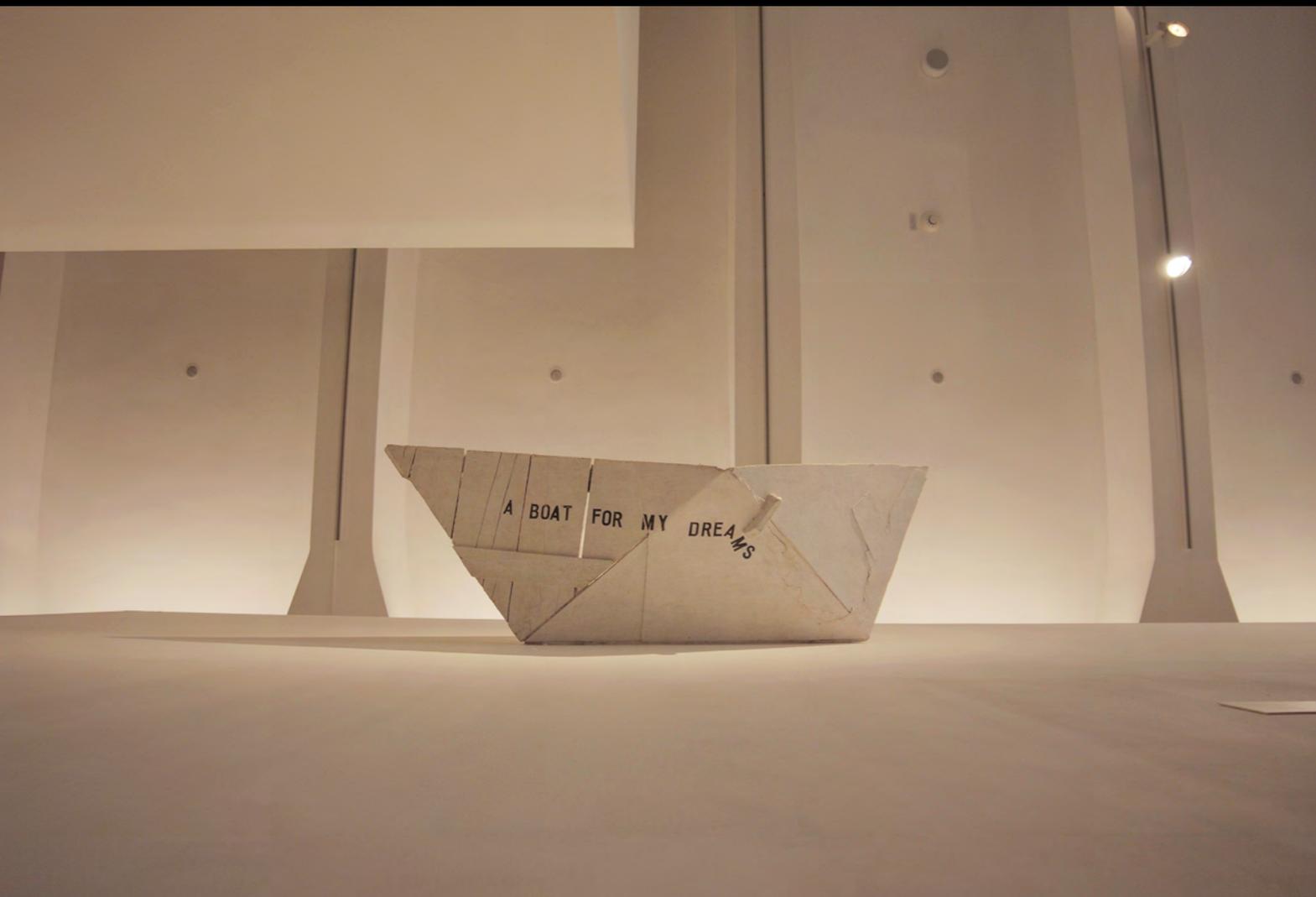


19/01/2017

kiU Salon mit Alan N. Shapiro

Im Empfangszimmer eines repräsentativen Hauses — so eine Definition des „Salons“ — sitzen wir im „Holodeck“ des *kiU* der *Fachhochschule Dortmund* im *Dortmunder U* und treffen auf *Star Trek*, *12 Monkeys*, Virginia Woolfs *Orlando* und Alan N. Shapiro aus Brooklyn, New York. Alan N. Shapiro ist Kulturtheoretiker, interdisziplinärer Denker und Software-Entwickler. Sein Buch *Star Trek: Technologies of Disappearance* (2004) ist eine zukunftssträchtige Arbeit im Bereich der Science-Fiction-Studien und der Konzeption einer futuristischen Technowissenschaft. U.a. ist er Herausgeber und Übersetzer von *The Technological Herbarium* von Gianna Maria Gatti (2010), einer umfassenden Studie über Kunst und Technologie, sowie Verfasser der *International Flusser Lecture. Die Software der Zukunft* (2014).





Das *kiU* leistet innerhalb des *Dortmunder U* etagenübergreifend Dokumentations- und Öffentlichkeitsarbeit. Hierbei werden Zeitdokumente und diverser Ausstellungs-Content generiert.

Titel	Storytelling im Dortmunder U – smARTplaces-App
Format	Forschungsprojekt
Kooperationspartner	smARTplaces Dortmunder U

Im Rahmen diverser Formate fertigt das *kiU* dokumentarische Mitschnitte von Ausstellungseröffnungen, Kurationsprozessen, Vorträgen im Haus, künstlerischen Projektarbeiten, Werbevideos und diversen weiteren Kategorien für das *Dortmunder U* an. Diese Videos werden auf zahlreichen Distributionskanälen verwertet, wie etwa Social Media Plattformen (*Facebook*, *Instagram*, *Youtube*), der *smARTplaces*-App, dem Fulldome sowie als Zeitdokument zur Archivierung. Auch im europäischen Vergleich mit den Partnerstädten Bilbao (Spanien), Zaragoza (Spanien), Vaduz (Liechtenstein), Amiens (Frankreich), Oulu (Finnland), Eindhoven (Niederlande) und Karlsruhe (Deutschland) zeigt sich, dass die vom *kiU* produzierten Videos und Texte innovativ, lustig, philosophisch, experimentell und zugleich authentisch sind. Das von der *EU* geförderte Projekt erfreut sich großer Beliebtheit und zeigt, dass gemeinsame Werte und Kooperationen europäübergreifend möglich sind und gut funktionieren können. Dabei wird das *kiU* innerhalb der App als maßgeblicher Autor der Storyworld angeführt: „The *storyLab kiU* of the *Fachhochschule Dortmund (University of Applied Sciences and Arts Dortmund)* researches strategies of narration with regard to the technological, perceptual psychological and social changes caused by digitization. The idea for the „Storyworld” category in the *smARTplaces* app was developed by the *kiU storyLab* and follows a parallel storytelling approach – telling a whole of a cultural institution through many different and annotating storylines.“



Während der Zeit, in der das *Museum Ostwall* wegen Umbau die Türen geschlossen hat, werden via Augmented-Reality-App kleine Einblicke hinter die Kulisse des Umbaus gegeben.

Titel	Umbau Museum Ostwall
Format	AR-App
Veranstaltung	U R ART im Dortmunder U / 19. DSW21 Museumsnacht
Kooperationspartner	Museum Ostwall Dortmunder U smARTplaces
Nutzer*innen	ca. 85

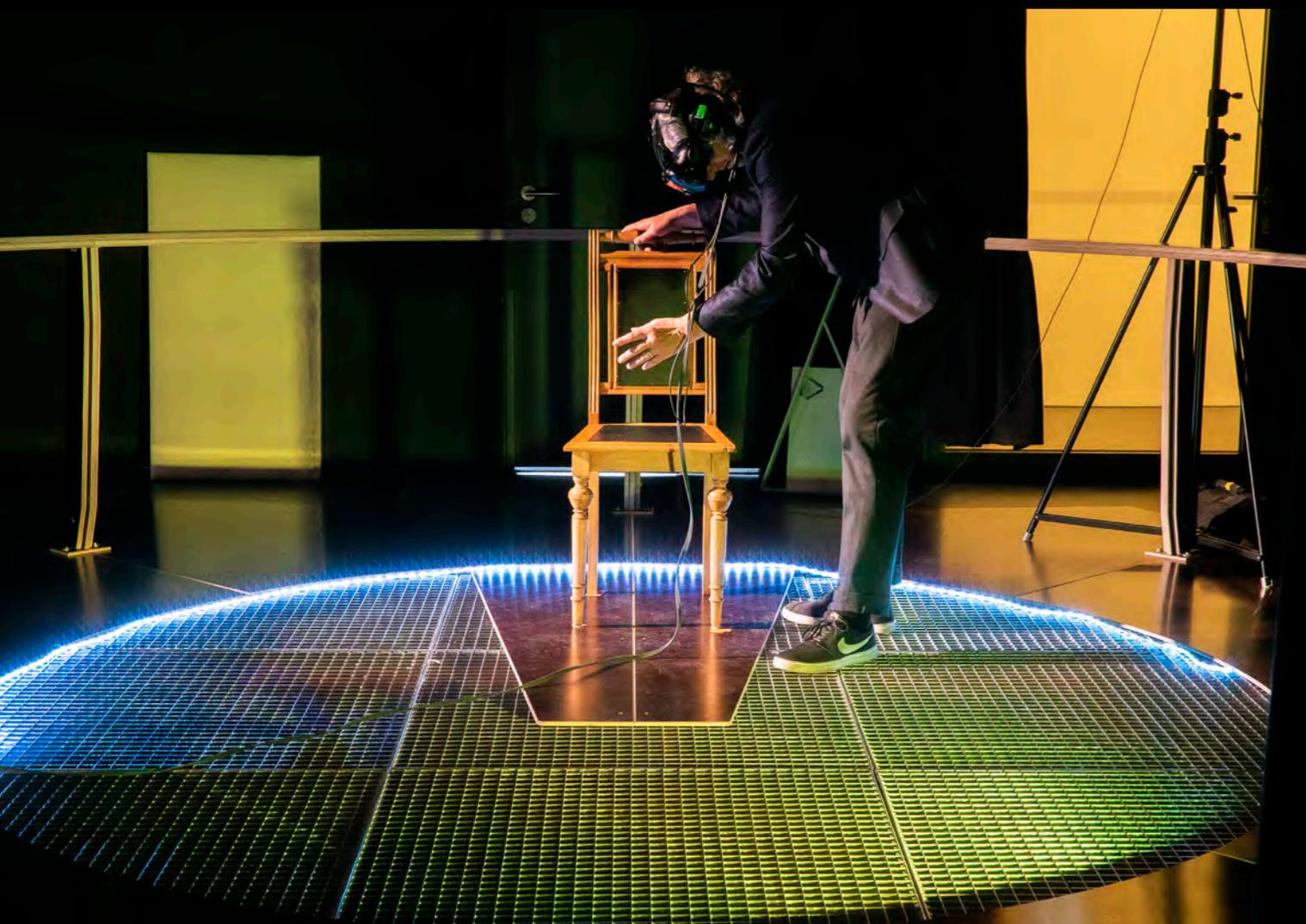
Durch die 11 Indikations-Bilder sieht die App mehr als das menschliche Auge – sie sieht in den Zwischenraum des Umbaus, die Prozesse der Gestaltung, die Geister der Exponate und die Entscheidungsfindungen zur Reorganisation. Die AR-Applikation ist implementiert in die *smARTplaces*-App und wird durch eine GPS-Lokalisierung aktiviert. Somit kann die Funktion der App nur exklusiv und ausschließlich im *Dortmunder U* erlebt werden. Das *kiU* zeigt hier exemplarisch den Zugang in eine neue, eine digitale Ebene der Kunst und öffnet einen Blick hinter das Bild, in die Ideenwelt der schöpferischen Kreation. Besucher*innen können die *smARTplaces*-App kostenfrei downloaden und an 11 Stationen auf der 4. und 5. Etage des *Dortmunder U* Augmented-Reality-Elemente und kurze Clips abrufen. Beim *U R ART*-Festival feierte die App ihre Premiere.



Im Rahmen der *Pink Floyd* Ausstellung fertigte das *kiU* zum *Juicy Beats Festival 2018* das 360° Film *A fall into U* an. Die Dynamik des Videos beeindruckte nicht nur die Besucher*innen, sondern auch *Pink Floyd*.

Titel	A fall into U
Format	360° Fulldome-Film
Veranstaltung	Juicy Beats Festival
Kooperationspartner	Dortmunder U Stadt Dortmund
Besucher*innen	2.347
▶	https://youtu.be/v0DD-IPOoVQ

Im Rahmen der von Edwin Jacobs initiierten *Pink Floyd* Ausstellung fertigte das *kiU* zum *Juicy Beats Festival 2018* ein 360° Werbevideo für *Pink Floyd – Their mortal remains* im *Dortmunder U* an. Es handelt sich um ein Drittmittelprojekt, welches durch die *Stadt Dortmund* finanziert wurde. In Zusammenarbeit mit dem Direktor der *Kulturbetriebe Dortmund*, Dr. Stefan Mühlhofer, wurde der Content abgestimmt und umgesetzt. Ein flexibles Domzelt wurde im *Dortmunder Westfalenpark* aufgebaut und diente als Projektionsfläche für das 360° Video. Vom 27. bis zum 28. Juli 2018 wurde das acht Minuten und 23 Sekunden lange Video 36 Stunden lang im Loop gezeigt und von gezählten 2.347 Menschen gesehen. Das Video war ein hervorragender Werbeträger und motivierte viele junge Leute, die *Pink Floyd* Ausstellung zu besuchen. Das Video ist ebenfalls dauerhaft als Content im Fulldome im Foyer des *Dortmunder U* anzuwählen und findet eine Auswertung auf Fulldome- sowie 360° Video-Festivals, wo es international Begeisterung erntet. So wurde der Film unter anderem auf dem *Crown Wood International Film Festival* in Indien im Mai 2019 gezeigt. Die Auswertungsphase ist noch im vollem Gange.



Stage 0 ist Eröffnungsebene und Vorläufer zu einer im Prozess befindlichen virtuellen Informations- und Erlebniswelt. Sie formt den strukturellen Auftakt zu *page21*, einer interaktiven VR-Bibliothek.

Titel	Stage 0
Format	VR-Installation
Veranstaltung	Eröffnung im Dortmunder U DASA – Arbeitswelt Ausstellung
Besucher*innen	ca. 400
▶	https://youtu.be/7Nj0oeKp4gc

„Das Universum, das andere die Bibliothek nennen, setzt sich aus einer unbestimmten, vielleicht unendlichen Zahl runder Plateaus zusammen. Es gibt keine Regale, keine geschlossenen Bücher. Es gibt nur Geschichten.“ So begrüßt eine Stimme im virtuellen Raum – *Stage 0*. Ein industrieller Gitterboden scheppert leise unter den Füßen, während sich nach und nach ein Raum und dann ein Turm mit unzähligen Plateaus aufbaut. *Stage 0* ist der Eingang zu einer Bibliothek mit virtuell erfahrbaren Geschichten. Der Gitterboden fährt in die nächste Ebene zu *Do you exist Miss Q?*, einer Gerichtsverhandlung frei nach Stanislaw Lem und noch höher in zwei weitere Stories, die über Virtual Reality und 360° Videos zu entdecken sind. *Stage 0* ist die Erbauung einer Welt, die sich ständig erweitert und virtuell begehrbar, erlebbar, nutzbar sowie fortführbar ist. Eine VR-Installation bestehend aus Kunst, Philosophie, Erlebnis und Spiel. Die Eröffnung der *Stage 0* erfolgte am 15. Juni 2018 im *View* des *Dortmunder U*. Zudem wurde *Stage 0* am 28. September 2018 in der *DASA Arbeitswelt Ausstellung* präsentiert und zählte ca. 400 Besucher*innen.



Der Eingang des *kiU* ist eine interaktive Immersionszone, die im ständigen Wandel Rezeptionsangebote für innovatives, neuartiges Storytelling schafft.

Titel	Entrance – Interaktive Immersion
Format	Installation Dauerausstellung
Besucher*innen	1052

Ein besonderes Projekt des *kiU* ist dessen Eingangsbereich. Hier sollen Maßstäbe für innovative, immersive sowie interaktive Videomappings gesetzt werden. Eine simulierte Künstliche Intelligenz, gebaut aus einem alten Film-Schneidetisch, reagiert mittels einer Lichtschranke auf die Besucher*innen und startet einen Dialog. Live geschaltete Röhren-Monitore mit einer Bildrückkopplung ermöglichen den Zuschauer*innen, sich von einer ungewöhnlichen Seitenperspektive zu sehen. Ein Live-Kinect Bild wird an einen LCD Monitor übertragen, in dem sich die Besucher*innen als Punktwolke erforschen können. Gesteuert werden die Projektionen mittels eines Raummappings über einen Server mit der Software *Wings* bzw. *Pixera*. Der Content variiert zwischen Semesterarbeiten der Studierenden der *Fachhochschule Dortmund*, wie etwa makroskopischen Aufnahmen von chemischen Prozessen, Zeitlupen-Aufnahmen einer Gitarre, aber auch Arbeiten des *storyLab kiU* wie z.B. *Wrong Side of the Tracks* und *Dancing Giants*. Auf einem weiteren Monitor werden die Trailer zu den bisherigen *kiU Salon* gezeigt. Der Eingang ist ein Versuchsraum in andauernder Veränderung, der die Gäste zu vielen kleinen Besuchen animiert. An dieser Stelle ist anzumerken, dass ein komplett immersiver Raum (Projektion an drei Wänden, Boden und Decke) angestrebt ist. Das bedeutet eine weitere Investition von ca. 40.000 EUR in Kurzdistanzbeamer mit mind. 5.000 Antilumen, die bislang im *kiU*-Budget nicht geplant war. Diese beeindruckende Installation wäre die Fortsetzung der digitalen Welten des *kiU* vom Fulldome über Virtual Reality hin zum immersiven Raum.

Ein interdisziplinäres Forschungsprojekt zwischen den Fachbereichen Informatik und Design sowie dem *kiU* zur Erforschung von Bildrezeption innerhalb narrativer, multilinearer Feedbackschleifen.

Titel	My Cinema
Format	Forschungsprojekt
Kooperationspartner	Dortmunder U Fachhochschule Dortmund – Fachbereich Informatik – Fachbereich Design

My Cinema ist ein interdisziplinäres Forschungs- und Entwicklungsprojekt, in dem Gegenwart und Zukunft von audiovisuellen Medien in technischer und gestalterischer Hinsicht untersucht werden. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Erforschung und Entwicklung nichtlinearer und interaktiver Erzählformen. Diese erreichen wir durch ein personalisiertes Kino, bei dem multilineare Erzählstränge mit Eye-Tracking-Technologien und Pulsmessung verknüpft werden. Aktuellen Trends in der Computerspielentwicklung ähnlich, sollen die Rezipient*innen des personalisierten Kinos interaktiv über den Fortlauf der filmischen Erzählung bestimmen; passiv, also ohne ihr Wissen. Die Analyse der Rezeptionsmuster über Blickpunktführung und Pulsmessung soll Aufschluss geben über die Reizverarbeitung und die Rezeptions-Vorlieben verschiedener Individuen. Mit den ersten dichotom verlaufenden multilinearen Handlungssträngen kann in der Kinobox ein erster interaktiver Narrationskomplex rezipiert werden. Nach Abschluss eines Handlungsstranges sollen die Proband*innen einen Fragebogen zu verschiedenen Themenfeldern beantworten. Die Erhebung dieser Daten wird die Grundlage für die wissenschaftliche Auswertung sein.



Beim 19. Szenografie Kolloquium in der *DASA* sorgten Szenografie-Studierende der *Fachhochschule Dortmund* in Kooperation mit dem *kiU* mit einer besonderen räumlichen Inszenierung für Aufsehen.

Titel	What if...
Format	Videomapping
Veranstaltung	19. Szenografie Kolloquium Zukunft ausstellen
Kooperationspartner	DASA Fachhochschule Dortmund — Fachbereich Design
Besucher*innen	ca. 3000

Da es beim 19. Szenografie Kolloquium sowohl um die zukünftige Entwicklung von Ausstellungen, als auch um die Ausstellbarkeit von Zukunft ging, stellten sich die Studierenden der *Fachhochschule Dortmund* unter der Leitung von Britta Eiermann die Frage, was mit den bestehenden Exponaten durch Digitalisierung geschehen könnte? Thematisch ging es beim diesjährigen Beitrag der Studierenden also um die Zukunftsfähigkeit materieller Exponate in einer zunehmend immateriellen und digitalen Museumslandschaft. Ziel der Inszenierung war es, den Exponaten eine Stimme zu geben, damit diese sich zu Wort melden und deutlich machen können, dass sie auch weiterhin relevant sind und sein wollen. Anders als in den Jahren zuvor wurden die Exponate explizit einbezogen und mithilfe einer Licht-, Sound und Projektions-Performance eine räumliche, aber immaterielle Kommunikationsebene entworfen. Unter dem Titel *What if...* (Was wäre, wenn wir die Exponate nach ihrer Meinung zur Zukunft der Ausstellung fragen würden) wurden die Exponate der Stahlhalle nach und nach zum Leben erweckt. Höhepunkt der Inszenierung war ein 3D-Videomapping, bei dem der E-Ofen, das größte und älteste Ausstellungsstück der *DASA*, zur Leinwand gemacht wurde. Die materielle Ebene verschmolz mit der Immateriellen, die Realität mit der Fiktion.



Ein interaktiver Astronautenflug, bei dem ein 3D-CAD-Astronaut mittels *Kinect*-Steuerung durch eigene Körperbewegungen durch den Himmel gelenkt werden kann.

Titel	Astronautenflug
Format	Interaktives Videospiel
Veranstaltung	U R ART im Dortmunder U / 19. DSW21 Museumsnacht Familiensonntag
Kooperationspartner	Dortmunder U smARTplaces
Besucher*innen	ca. 500

Für den *U R ART*-Familiensonntag am 5. Mai 2019 entwickelte das *kiU* ein besonderes Event für das Zielpublikum. Im Zentrum stand ein interaktiver Astronautenflug, bei dem ein animierter 3D-CAD-Astronaut mittels *Kinect*-Steuerung über Körperbewegungen durch den Himmel gelenkt werden kann. Programmiert wurde das Videogame mit der Software *Unity*. Bei dem Spiel gilt es Objekte einzusammeln, Sprit zu tanken, dabei möglichst keinen Punktabzug zu erhalten und innerhalb des gesetzten Zeitfensters einen Rekord aufzustellen. Die Kinder und Jugendlichen nahmen das Angebot begeistert an und bildeten den ganzen Tag eine Schlange. Als weitere optische Aufwertung des *Dortmunder U* kam ein Videomapping auf der Glasfront der Schiebetüren im Foyer zum Einsatz, auf denen ein Pferd geisterhaft hindurchzulaufen schien. Dieser Beitrag erhielt ebenfalls viel freudigen Zuspruch. Zudem wurde das Konzept *2 connect Europe* erarbeitet, bei dem visuelle Rückkopplungsschleifen die Partnerstädte von *smARTplaces* verbinden sollen, um das Publikum der anderen Städte europaweit miteinander in Kontakt zu bringen. Symbole und gebastelte Emoticons sollen dabei die Kommunikationsbarrieren überwinden und die Partizipation zwischen den Städten vergrößern. Der *U R ART*-Familiensonntag wurde von ca. 500 Gästen besucht.



Die 18. *ExtraSchicht* lockte viele Besucher*innen auf die erste Etage des *Dortmunder U*. Das *kiU* beeindruckete mit einer immersiven Rauminstallation: Stollenmundlöcher mit Gewitternacht.

Titel	Stollenmundloch
Format	Immersive Rauminstallation
Veranstaltung	18. ExtraSchicht
Kooperationspartner	Dortmunder U Extraschicht
Besucher*innen	5867

Bei der *ExtraSchicht* 2018, der Nacht der Industriekultur, widmete das *kiU* dem *Stollenmundloch* eine immersive Rauminstallation. Der Begriff stammt aus der Bergmannsprache und beschreibt die Ausgänge aus der Dunkelheit des Untertagebaues sowie den Eingang zum Stollenbetrieb. Je nach Verwendungszweck des Stollens werden über das Stollenmundloch frische Wetter in den Stollen geführt oder Grubenwasser abgeleitet. Das (virtuelle) Szenario bei der *ExtraSchicht*: Im dunklen Stollen des *storyLab kiU* geben Mundlöcher an allen Seiten den Blick nach draußen in eine Gewitternacht frei. Das Geschehen dort ist dumpf hörbar und bei hellen Blitzen nur für kurze Augenblicke zu erkennen — eine Klang- und Bildinstallation mit Spannung und Entspannung. An der Umsetzung dieses immersiven Raumes waren 16 Studierende beteiligt, die ihre kurzen Bildserien in Sekundengeschwindigkeit aufblitzen ließen. Der Raum war gestaltet wie eine dunkle Steinhöhle in einem unterirdischen Stollen. Die Bilder erzählten mystische, desolate, spannende und romantische Geschichten aus dem Ruhrgebiet. Es kamen ca. 5867 Besucher*innen auf die Etage des *kiU*.



Die Ausstellung beschäftigte sich mit einem Perspektivwechsel, der einlädt, das interdisziplinäre Potential von Skateboarding zu entdecken und den künstlerischen Aspekten dieser Jugendkultur zu folgen.

Titel	The Art of Skate
Format	Multimediale Ausstellung
Veranstaltung	The Art of Skate
Kooperationspartner	Dortmunder U UZWEI Azkuna Centroa Bilbao smARTplaces
Besucher*innen	ca. 8900

Seit Jahren gehört der Platz vor dem *Dortmunder U* zu einem der zentralen Treffpunkte für die lokale Skateszene. Mit Argwohn beäugt, kommt es hier nicht selten zu Reibungen zwischen Skater*innen und Nicht-Skater*innen. Intermediale Exponate machen das Phänomen Skateboarding „erfahrbar“. Auch wer noch nie auf einem Skateboard gestanden hat, kann unter anderem in einer 360°-Videoinstallation das Gefühl erleben, durch Dortmunds Straßen zu rollen oder den Entstehungsprozess eines Tricks aus den verschiedensten Perspektiven nachverfolgen. Dazu laden Workshops rund um das Rollbrett zum Selbermachen ein. Die Exponate und Vorträge gehen sowohl auf die Geschichte des Skateboardings als auch auf den geschärften Blick der Skater*innen für ihre urbane Umgebung ein. Fotograf*innen und Künstler*innen aus dem Kulturkreis Skateboarding zeigen, wie das Rollbrett ihre künstlerische Entwicklung beeinflusst hat. Das *storyLab kiU* stellte technische Unterstützung sowie Arbeitsplätze für die Umsetzung des Projekts zur Verfügung. Desweiteren wurden in der Ausstellung *The Art of Skate* Exponate von Mitarbeiter*innen des *kiU* sowie von Studierenden des *Fachbereiches Design* der *Fachhochschule Dortmund* erarbeitet und präsentiert. Die Ausstellung konnte 8.900 Besucher*innen erreichen und ist ein Kooperationsprojekt der *UZWEI* mit dem Kunst- und Kulturzentrum *Azkuna Centroa Bilbao* /Spanien. Gefördert vom *Ministerium für Kultur und Wissenschaft NRW*, gesponsert von *DEW21*, Teil des EU-Projektes *smARTplaces* und kofinanziert durch das Programm *Kreatives Europa* der Europäischen Union.



DAS KIU IN
ODER DER LEHRE

BA UND MA
PROJEKTE

IM KIU

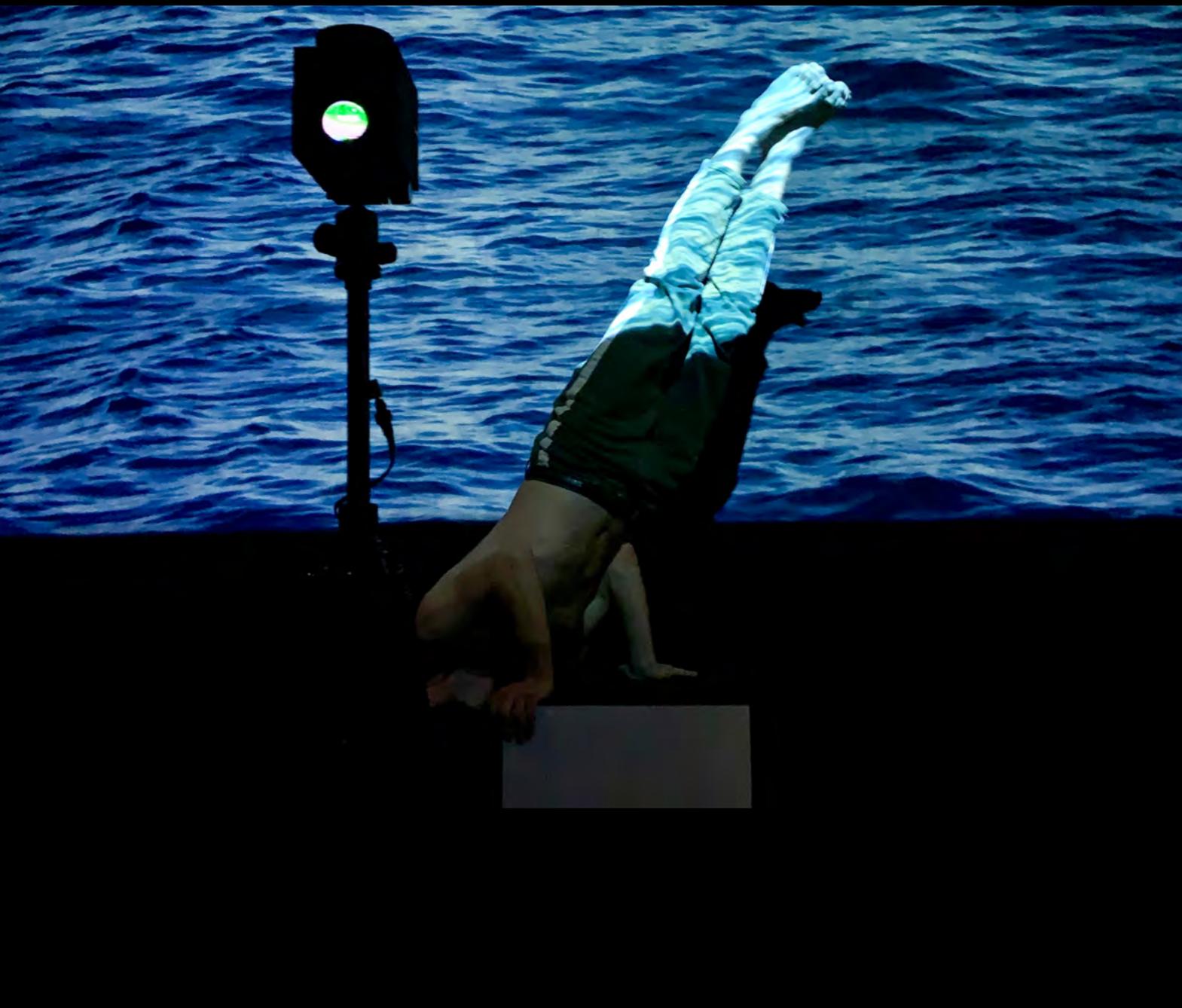




Ein inszenierter Kurzspielfilm, der mittels time based *Kinect*-Scans mit realen Schauspieler*innen generiert wurde und als Alembic Geometric Data Picture abgebildet wird.

Titel	Les Mains Sales
Format	Animationsfilm
Kooperationspartner	KHM — Kunsthochschule für Medien

Illyrien, ein fiktiver osteuropäischer Staat im Jahr 1945. Hugo Barine kehrt nach der Ermordung des obersten Sekretärs der kommunistischen Partei aus dem Gefängnis zurück und sucht Zuflucht bei seiner alten Vertrauten Olga Lorame. Das Misstrauen der übrigen Parteigenossen überschattet das Gespräch der beiden, das um die vergangenen Ereignisse und Hugos ungewisses Schicksal kreist. Die Adaption des gleichnamigen Theaterstücks von Jean-Paul Sartre beschäftigt sich mit dem Verhältnis von Literatur und Filmsprache. Der Film bedient sich einer speziellen, sehr abstrakten Aufnahmetechnik, die die Schauspieler*innen in einer synthetischen Umgebung verortet und mit einer virtuellen, frei beweglichen Kamera beobachtet. Der von Sartre verhandelte Konflikt zwischen Pragmatismus und politischem Ideal tritt in dieser ungewohnten Form der Inszenierung neu in Erscheinung. David Wesemann, geb. 1986, 2015 bis 2019 Studium der medialen Künste (Diplom II) an der *Kunsthochschule für Medien Köln*; 2014 B.A. im Schwerpunkt Digitaler Film an der *Fachhochschule Dortmund (Fachbereich Design)*. Das Projekt wurde primär mit den technischen Möglichkeiten des *kiU* realisiert.



Eine Woche lang wurde die szenografische Masterarbeit *Oros Terminus* von Kaoutar Aboueloula-Peindl im *kiU* ausgestellt. Die Arbeit zeigt die Wechselwirkung von Subjekt und Horizont.

Titel	Oros Terminus
Format	Immersive Installation Ausstellung
Veranstaltung	Oros Terminus
Kooperationspartner	Fachhochschule Dortmund — Fachbereich Design
Besucher*innen	ca. 130

Das Leitmotiv der marokkanischen Studentin basiert auf einem Zitat von Saulius Geniusas: „Even though the horizons always remain limited, nonetheless, they can always be modified and enlarged. We enlarge them by changing the situation we find ourselves in: by drawing nearer to the indeterminate line, or by moving away from it. The horizon thereby reveals itself as relative in regard to our whereabouts.“ Die Arbeit zeigt drei großwandige Projektionen, die nahtlos ineinander übergehen und einen Kubus bilden. Im Zentrum des Raumes ist ein Sensor aus der Autoindustrie positioniert, der die Distanz der Rezipient*innen zu den Leinwänden misst. Je näher die Zuschauer*innen an die Leinwand herantreten, umso mehr öffnet sich die Horizontlinie zu einem großen weiten Ozean. Je weiter sich der Rezipient oder die Rezipientin entfernt, umso mehr wird der Horizont zu einer Linie. Das Spiel aus Nähe und Distanz bedient sich einem immersiven Raumeffekt, der die Besucher*innen zum Spielen einlädt. In Intervallen gibt es eine Tanzperformance innerhalb des Kubus, in der mit Sound und Installation experimentiert wird. In dem Moment der Performance wird *Oros Terminus* zu einem Gesamtkunstwerk, in einem spielerischen Kontext.



In Kooperation mit der Fachhochschule Dortmund, der *Folkwang Universität der Künste* und dem *LWL Museum Bocholt*, entstanden sechs immersive 360° Fulldome Videos.

Titel	Sounds of Changes
Format	360° Fulldome-Film
Kooperationspartner	Fachhochschule Dortmund — Fachbereich Design Folkwang Universität der Künste LWL Museum Bocholt

Aufgabe war es, aus gesammelten Film- und Videomaterialien, die seit Beginn der technischen Möglichkeit des filmischen Mitschnittes entstanden sind, eine immersive und künstlerisch hochwertige Aufarbeitung in Form eines Triptychons zu erarbeiten. Die Immersion als auditives und visuelles Stilelement einzusetzen, war dabei Bewertungs- und Umsetzungsgrundlage. Während des Seminars entstanden sechs beeindruckende audiovisuelle Dispositive: *Zeche Nachtigall Witten* zeigt eine Fahrt durch einen Stollen, kombiniert mit einem Gedicht über die Phantomschmerzen eines Bergarbeiters. Die *Glashütte Gernheim* präsentiert ein aufbereitetes altes Lehrvideo über das Handwerk des Glasbläfers in kosmischer Anmutung. In *Schiffshebewerk* wurde Ausgangsmaterial auf spannende Art und Weise mit eigens produzierten Unterwasservideos montiert. Bei der Arbeit *Zeche Zollern* schwebt ein verglühender Kohlelampen drohend wie ein Damoklesschwert über dem Szenario. *Textilwerk* macht eine Zeitreise durch die Veränderung der Fabrik bis zum Museum. Die Arbeiten wurden im *Planetarium Bochum* und *Zeiss Planetarium* in Jena gezeigt, wo Sie im Rahmen des *13. Fulldome Festivals* ebenfalls ausgezeichnet wurden.



Künstlerischer Leiter

Harald Opel

Projektentwicklung und Forschung

Tobias Bieseke

VFX Supervisor

Lennart Oberscheidt

Filmproduktion und Dokumentation

Stephan Hauptmann

Studentische Mitarbeiter*innen

Lisa Gras

Lennart Miketta

Jana Stallein

Johannes Wünsch

Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Tobias Berghaus

Freie Mitarbeiter*innen

Laurin Bürmann

Kai Czerwonka

Elisa Drache

Miriam Hauptmann

Gerrit Hecht

Martin Kuczera

Nicolas Plancq

Lisa Rölleke

David Seul

Laurence Vanryne

Max Walter

David Wesemann



Jahresbericht 2018/2019

Texte

Harald Opel (S. 03-20)

Tobias Bieseke (S. 25-71)



Fotografie

Stephan Hauptmann

Miriam Hauptmann

Gestaltung

Miriam Hauptmann

Fachhochschule Dortmund

storyLab kiU

Leonie-Reygers-Terrasse

44137 Dortmund

kiu@fh-dortmund.de

fhkiu.de

facebook.com/kiu.storylab

instagram.com/kiu_storylab

