

RAUM
14.10 **Freitag**
17⁰⁰-19³⁰ Uhr

Ruben Labes
Aron Hoti
Lukas Michels
Leander Braun

1024 MENSCHEN

Gerhardt Richters "1024 Farben" spielt auf abstrakter Ebene mit der Verteilung von verschiedenen Tönen in einem uniformen Raster. Unsere Umsetzung des Bilds als Raumklangexponat basiert auf dem Effekt, den das Werk bei längerer Betrachtung auslöst. In eigener Erfahrung erzählt die Art der Farbverteilung eine Geschichte von diktierten Cliquen, kategorischer Ausgrenzung und Seelenverwandten, unerreichbar voneinander getrennt.

Vor allem aber die veränderliche Natur des Bilds wird in diesem Exponat übersetzt. Der hypnotische Bann, den das Werk auf den Betrachter ausübt, während er seinen Blick von einzelnen Feldern auf die gesamte Fläche ausweitet, wird in der Ausstellung zur Erfahrung, die nur in der Gruppe vollständig vollzogen und wahrgenommen werden kann. Den Besucher erwartet ein definiertes Raster, ein gleichmäßig aufgeteilter Kreis.

In den einzelnen Unterteilungen sind Farbtöne repräsentativ für verschiedene Charaktere platziert. Stellt sich der Besucher an eine dieser Positionen, erzeugt er dort eine Klanggestalt. Je nach Ort und Farbe, ist diese Gestalt anderer Natur. Vielfältige Persönlichkeiten, sich weiterentwickelnde Gedankenströme, der Kontrast von Verschiedenheiten und Gleichheiten. Man ist eingeladen einzeln oder mit 1-2 anderen Besuchern verschiedene Stellungen und Kombinationen von Farben auszuprobieren. Für den Betrachter wirkt der Raum wie besetzt von ein paar Personen in einem angeregten Gespräch.

Kommen mehr Leute in die Installation, beginnt sich die Atmosphäre zu verdichten. Ab einem bestimmten Schwellwert gehen die zugewiesenen Klänge auf eine neue Stufe über. Es ist also dieser Trennung wegen nicht möglich, alle Teile von Stufe 1 gleichzeitig zu hören. Auf Stufe zwei beginnt die Unterordnung des facettenreichen Individuums der weniger differenzierbaren Gruppe. Steigt die Zahl der Besucher in die höchste Dimension, nimmt diese Wandlung ihren Lauf zu einem vorbestimmten Endpunkt. Der Übergang von Stufe 2 zu 3 beschreibt den angedehnten Verlust der eigenen Person, als auch aller charakteristischen Merkmale der anderen Menschen. An Stelle von Individuen steht nun die Gruppe als Gesamteindruck.

RAUM
14.10 **Freitag**
20⁰⁰-22⁰⁰ Uhr

Felix Crome
Lucas Nützel
Sarah Eilers
Stefanos Pachidis

Interaktive Taverne

Diese Raumklanginstallation bezieht sich auf das Bild "Christus und Nikodemus" von Matthias Stom. Im Bild kann man drei Personen beobachten, die sich über eine Kerze beugen und sich dabei scheinbar angeregt unterhalten. Der Raum drumherum ist dabei nicht klar zu erkennen.

Mit der Raumklanginstallation „Interaktive Taverne“ wird Licht ins Dunkel des ursprünglichen Bilds gebracht. Sie betreten dabei eine mittelalterliche Taverne und können die Geschichten, die in besagter Taverne stattfinden, hautnah miterleben und sogar selbst beeinflussen.

Immer wieder gelangen die Geschichten an Entscheidungspunkte. Mithilfe des 20-seitigen Würfels in der Raummitte können Sie an diesen Punkten den Fortgang der Geschichten in positive oder negative Richtung schieben.

(1= negativ, 20 = positiv)

So begegnen Sie mehreren fantastischen Wesen. Von Elfen, über Zauberer bis hin zu Zwergen läuft Ihnen so mancher Tavernenbesucher über den Weg.

Der zuvor dunkle Raum erwacht zum Leben und wird zur interaktiven Taverne.

RAUM
14.29 **Freitag**
17⁰⁰-19³⁰ Uhr

Aaron Rühl
Anias Adrian
Ben Humboldt
Elisabeth Klingsberg
Josia Meyer
Lilith Hartmann

Schön, dass Du da bist

Diese Rauminstallation enthält bewusst unangenehme, laute und angstauslösende Geräusche. Sie ist für Personen unter 14 Jahren nicht geeignet. Es ist jederzeit möglich, den Raum zu verlassen. Bitte beachten Sie, dass nur eine Person gleichzeitig die Installation betritt.

Die Rauminstallation basiert auf dem Bild „Vincent“ (1988) von Marie-Jo Lafontaine, das einen Mann zeigt, der sich in einer für ihn ausweglosen Situation befindet. Sein emotionaler, verzweifelter Blick dient als Ausgangspunkt für eine immersive Erfahrung, die das Spannungsverhältnis zwischen Gehorsam und Widerstand erforscht. Die Installation soll in Ihnen ein Gefühl der Ausweglosigkeit erzeugen und Sie in eine abstrakte Situation versetzen, die verschiedenste Szenarien wie Krieg, Sektenzugehörigkeit, das Leben in autoritären Systemen, aber auch alltägliche Situationen andeuten kann, ohne sie explizit darzustellen.

Der Raum wird Ihnen Anweisungen geben. Diese sollen Sie dazu bringen, sich bestimmten Erwartungen zu fügen oder sich ihnen zu widersetzen. Durch Ihr Verhalten und Ihre Entscheidungen steuern Sie die Reaktionen des Raumes und erleben die Dynamik von Kontrolle und Freiheit.

Im ersten Modus werden Sie durch positive Kommentare bestärkt, die jedoch allmählich manipulativ und fragwürdiger werden. Parallel dazu arbeiten Sounddesign und Musik gegenläufig zu den Stimmen, indem sie die innere Konfliktsituation bis ins Unerträgliche verdeutlichen. Sie haben auch die Möglichkeit, sich den Anweisungen des Raumes zu widersetzen, indem Sie von der (markierten) Platte auf dem Boden heruntergehen. Der Raum wechselt als Reaktion darauf in einen anderen Modus. Die anfangs freundlichen und fürsorglichen Stimmen werden bestimmend und letztlich aggressiv und beleidigend, um Sie zurück auf die Platte zu drängen. Hier steigert sich, wie auch im Modus 1, die Intensität der Stimmen und ihre Verfremdung, um den Druck auf Sie zu erhöhen. Das Sounddesign und die Musik arbeiten auch hier gegenläufig zu den Emotionen, die die Stimmen hervorrufen.

Durch die ständige Interaktion der Stimmen und des Sounddesigns sowie die Möglichkeit, zwischen Gehorsam und Widerstand zu wechseln, entsteht ein dynamisches Erlebnis, das Sie herausfordert, Ihre eigene Rolle in der Situation zu reflektieren und herauszufinden wodurch Sie sich manipulieren lassen. Beide Modi lassen sich intensivieren, und die Installation zeigt eindrucksvoll, wie schwer es ist, sich einer manipulativen oder unterdrückenden Situation zu entziehen.

RAUM
14.29 **Freitag**
20⁰⁰-22⁰⁰ Uhr

Angelina Steinmetz
Paul Reno Henselmeyer
Nico Ludwiczak
Joshua Weßner
Noah Karls

Timetravel

Eine immersive Raumklanginstallation durch die Geschichte menschlicher Erfindungen

Seien Sie gespannt und begeben Sie sich auf Erkundungstour quer durch die Menschheitsgeschichte! Thematisch befasst sich die Ausstellung mit verschiedensten Meilensteinen menschlicher Entdeckungen und Erfindungen. Mehrere Stationen können Sie hier durchlaufen: vom ersten Feuer über das Aufkommen des Buchdrucks bis hin zu modernen Erfindungen wie der Künstlichen Intelligenz. Insgesamt gibt es neun Stationen; lassen Sie sich also überraschen.

Die Uhr in der Mitte des Ausstellungsraumes gibt Ihnen Auskunft über Ihre derzeitige Aufenthaltszeit. Sie ist das Zentrum der Installation; gleichsam können Sie mit ihr interagieren. Um in der Zeit zu reisen, drehen Sie einfach am Rad bis der Zeiger auf der gewünschten Zeit steht. Dieser Vorgang ist in beide Richtungen möglich. Die Zeit wird Sie in Empfang nehmen, Sie durch alle wichtigen hindurch lotsen und Ihnen einiges zu den Erfindungen erzählen.

Ein weiterer Gehilfe auf Ihrer Reise ist Freddy das Fragezeichen. Stets gut gelaunt kann er es kaum erwarten allerlei Lustiges und Verwunderliches über die Erfindungen zu berichten. Damit er seine Informationen preisgibt müssen Sie lediglich einmal auf das Fragezeichenfeld treten und schon gehts los. Am besten sollten Sie Freddy aber mehrmals treten, damit Ihnen nichts von seinem reichhaltigen Wissen verborgen bleibt!

Ansonsten bleibt nur noch folgendes zu erwähnen: Inspiriert wurde dieses Exponat von der Globusuhr von Philipp Gotfried Schaudt, die wir im hessischen Landesmuseum in Darmstadt besichtigen konnten. Das Kunstwerk weist einige interessante Prinzipien auf, z.B. die Harmonie von Form und Funktion sowie die Abstimmung von Design und Raumgestaltung. Für uns war vor allem der Parameter Zeit spannend, daher die Uhr als Zentrum des Raumes. Die Spirale auf dem Zifferblatt soll das Kontinuum der Weltzeit widerspiegeln.

Diese Installation wirkt durch das Zusammenspiel von Klang und Licht. Geräusche erreichen Sie dabei aus allen Richtungen und es entsteht ein umhüllendes Gesamtbild der räumlichen Gegebenheiten auf klanglicher Basis. Wir wünschen eine gute Reise!

RAUM
14.10 **Samstag**
14⁰⁰-15⁴⁵ Uhr

Arthur Linke
Julius Braun
Collin Krien
Mouaz Sultan
Johannes Oberberger

stories over time

Wir stapfen vor der Mineralienvitrine des Hessischen Landesmuseums Darmstadt und das erste Gefühl, das wir wahrgenommen haben, war Reizüberflutung. Extrem viele verschiedene Farben, Formen, Größen und Texturen auf engstem Raum. Doch je länger wir die einzelnen Steine betrachtet haben, desto mehr haben sie uns Geschichten erzählt. Wir begannen, in den Steinen einzigartige Erzählungen zu finden. Die haben wir jetzt vertont und bieten dir damit die Möglichkeit, auch diesen Geschichten zu lauschen.

Wir haben selbst einige Steine zusammengestellt, damit diese genauso betrachtet werden können, wie wir die Mineralienvitrine zum ersten Mal betrachtet haben. Jeder der Steine hat einen eigenen Klang, etwas Eigenes zu erzählen. Und je länger du ihn betrachtest, desto mehr wird er sich dir offenbaren. Setze dafür zuerst die Kopfhörer richtig herum auf und stelle dich an die markierte Position. Durch mehrmaliges Kopfschütteln kannst du das Gerät kalibrieren und dann in der Betrachtung versinken. Beginne damit, deinen Blick schnell über die ausgestellten Steine schweifen zu lassen. Achte dabei darauf, deinen ganzen Kopf und nicht nur deine Augen zu bewegen. Dann kannst du sicherlich gut nachvollziehen, wie es uns bei der ersten Betrachtung der Vitrine ging. Die Klangwelten der verschiedenen Steine werden sich vermischen und miteinander sehr komplexe, vielleicht etwas unübersichtliche Kombinationen bilden.

Doch wenn dein Blick länger auf einem der Mineralien verweilt, wird sich seine Geschichte, sein Sound immer mehr herauskristallisieren. Er wird sich von den anderen Steinen absetzen, die immer mehr verschwinden, sodass du dich voll auf seine Welt und seinen Klang einlassen kannst. Welche Bilder siehst du? Welche Details kannst du in dem Stein entdecken? Wie passt das was du hörst für dich zu dem, was du vor dir siehst?

Wenn du lange genug in einer Klangwelt versunken warst, kannst du wieder den Blick über die Steine wandern lassen oder direkt einen anderen betrachten. Du wirst sofort merken, dass sich auch das was du hörst ändert. Auch jetzt wird wird es wieder einen Moment dauern, bis der Klang sich vollkommen von den anderen absetzt und dich umschließt.

Wie passt das, was du jetzt hörst zu dem, was du eben gehört hast? Wie stehen die Geschichten der beiden Steine für dich in Beziehung? Gehören sie zusammen? Oder haben sie nichts miteinander zu tun? Kannst du in dem Mineral, das du jetzt betrachtest, Details finden, die das, was du vorher gesehen und gehört hast, in einen neuen Kontext setzen? Lass dir so viel Zeit wie du möchtest, um die verschiedenen Klangwelten zu entdecken und wie sie für dich untereinander verbunden sind.

RAUM
14.10 **Samstag**
16¹⁵-18⁰⁰ Uhr

Levan Andiashvili
David Hilkert
Ahmetcan Bedir
Eren Kaya

Aura of Portraits

Aura of Portraits is an interactive art installation combining visual art, sound, and light. Set in a circular, darkened room, it features ten black and white portraits with UV-color accents. The setup responds to the movement and presence of up to two people, creating a dynamic, multi-sensory experience. It is based on the picture: „Peinture à Haute Tension“ from Elaine Sturtevant.

By moving through the space, participants become part of the art, with their actions driving changes in sound and light. This project highlights the potential of interactive installations and encourages participants to explore the connection between their presence and the environment, making each visit unique.

Aura of Portraits blends sound and visual art, creating an environment that responds to participants. By moving through the space, participants become part of the art, with their actions driving changes in sound and light. This project highlights the potential of interactive installations and encourages participants to explore the connection between their presence and the environment, making each visit unique.

FREITAG
19. Juli

START 17⁰⁰ Uhr

WERKSCHAU 2024

Sound & Music & Production
4. Semester

Interaktive Raumklanginstallationen

RAUM
14.10 **Samstag**
18³⁰-20⁰⁰ Uhr

Fabian Aboufiras
Phillip Achtzehnter
David Albicker
Severin Kroh
Moritz Wagner

Excalibur

In diesem Projekt wird die Legende von König Arthur und den Rittern der Tafelrunde als interaktives Surround-Audio-Erlebnis erzählt. Die Präsentation verwendet Ambisonics-Technologie, um eine immersive Klangumgebung zu schaffen. Es verbindet historische Erzählung mit moderner Technologie und bietet eine neue Art, die bekannte Legende zu erleben.

Besucher können ein Schwert mit integrierten Bewegungssensoren schwingen, das verschiedene Audioeffekte auslöst. Diese Effekte reichen von Schwertklängen und Umgebungsgeräuschen bis hin zu Musik, die thematisch zur Rittergeschichte passt. Ein im Voraus aufgenommenes Voiceover erzählt die Geschichte von Arthur und seinen Rittern und mischt sich mit den interaktiven Klängen. Das Projekt beginnt mit einer demonstrativen Choreographie eines Performers, der die Möglichkeiten der Technologie vorführt. Danach haben die Besucher die Möglichkeit, das Schwert selbst auszuprobieren und die interaktiven Soundeffekte zu erleben.

Dieses Projekt nutzt Ambisonics-Technologie, um die Geschichte von Arthur und den Rittern der Tafelrunde auf interaktive Weise zu erzählen. Besucher können durch Schwertbewegungen verschiedene Audioeffekte auslösen und so selbst Teil der Erzählung werden.

Die Idee zu diesem Projekt entstand aus unserer Faszination für den Waffensaal im Landesmuseum Darmstadt. Inspiriert von den alten Helmen und Rüstungen, wollten wir die Legende von König Arthur und den Rittern der Tafelrunde auf innovative Weise zum Leben erwecken.

Das Ergebnis ist ein interaktives Surround-Audio-Erlebnis, das Besucher in die Welt der Ritter eintauchen lässt und durch moderne Ambisonics-Technologie eine immersive Klangkulisse bietet.

RAUM
14.10 **Samstag**
20³⁰-22⁰⁰ Uhr

Fatemeh Falsafi
Piet Ehlers
Lisbeth Hildebrandt
Stavros Naskos
Jiayi Xu

bit stepper

Unser Projekt „bit stepper“ wurde von dem Kunstwerk „1024 Farben“ von Gerhard Richter inspiriert. Dieses Bild erinnerte uns an einen Step-Sequencer und an alte Videospiele. So entstand die Idee, ein Step-Sequencer-Spiel zu kreieren, das eine 8-Bit-Ästhetik hat. Zusätzlich haben wir das Bild in unser Projekt integriert, indem wir eine Soundselektion gestaltet haben, die dem Bild ähnelt: Jede Farbe repräsentiert einen spezifischen Sound.

In „bit stepper“ kämpft der Spieler in drei verschiedenen Levels gegen Bosse. Um diese Gegner zu besiegen, muss der Spieler einen Drum Beat im Step-Sequencer bauen. Jedes Level erfordert ein spezifisches Pattern, das dem Boss Schaden zufügt. Dieses Pattern wird vorgegeben und der Spieler erhält Hinweise, um es zu entdecken. Sobald das richtige Pattern gefunden und gespielt wurde, wird der Gegner besiegt und der Spieler gelangt ins nächste Level.

Jedes Level wird schwieriger, da der Drum Beat, den man bauen muss, um einen weiteren Sound zu besiegen, muss der Spieler komplexer und die Herausforderung steigt. Die Sounds für den Drum Beat stammen aus einer Auswahl, die an das Bild von Gerhard Richter erinnert. Es gibt verschiedene Sounds wie Kick, Snare und Hi-Hat in verschiedenen Farben. Jeder Boss nimmt nur Schaden von Sounds einer bestimmten Farbe. Diese ausgewählten Sounds werden dann in den Step-Sequencer gesetzt. Der Spieler erhält farbige Hinweise durch blinkende Felder im Step-Sequencer, wo die Sounds platziert werden sollen. Wenn ein Sound zu oft falsch platziert wird, verliert der Spieler Leben (dargestellt durch eine Health Bar) und kann das Level verlieren.

Wir haben das Spiel im Wesentlichen in Processing programmiert. Der Klang kommt jedoch aus einem Max MSP Patch. Zwischen den beiden Programmen gibt es eine OSC (Open Sound Control) Schnittstelle, die die Kommunikation ermöglicht und die nahtlose Integration von Grafik und Sound sicherstellt. Das Spiel wird in einem Raum mit 16 Lautsprechern gespielt, wodurch die Musik spannend und dreidimensional im Raum verteilt wird. Die Steuerung erfolgt über ein Tablet. Unser Ziel war es, eine 8-Bit-Retro-Gaming-Ästhetik zu erzeugen und durch den 3D-Raumklang den Spieler das Gefühl zu geben, als wäre er in einem Gameboy gefangen.

RAUM
14.29 **Samstag**
14⁰⁰-15⁴⁵ Uhr

Leander Aladag
Paul Hadulla
Luka Wieser
Maximilian Stolz

Delphic Desert

Eine Raumklanginstallation zum Kunstwerk „Untitled“ von Rosemarie Trockel

Betrachten Sie das Kunstwerk aus einiger Entfernung und lassen Sie sich mit allen Sinnen an einen anderen Ort und in eine andere Zeit entführen. Die hypnotischen Wellenformen auf dem farbkräftigen, von Trockel geschaffenen Teppich lassen einen in seinen Gedanken versinken und bieten damit für Sie die Grundlage, um sich im Geiste an einen fernen Ort tragen zu lassen.

Die Installation birgt neben dem Kunstwerk als zentralen Aspekt parallel zu dessen Uneindeutigkeit eine nicht auf Anblich zu entziffernde, ganz eigene Welt. Beim Betrachten des Teppichs kann man sich ähnlich verlieren, wie in einer Wüste.

Diese sehr eigene Art der Orientierungslosigkeit wollen wir Sie als Betrachter noch besser nachempfinden lassen. Lauschen Sie den verschiedenen Klängen der von uns erschaffenen Wüstenlandschaft und versuchen Sie, den Ursprung und die Basis der einzelnen Bestandteile des verworrenen Klangbildes zu entdecken.

Erkunden Sie die sich mit der Tageszeit ändernden Eingebungen des interaktiven Umfelds. Spüren Sie die zermürbende Wärme des Tages und sehen Sie die Dunkelheit der nächtlichen Wüste.

Am Ende Ihrer Reise können Sie an den Anfang zurückkehren und das Kunstwerk mit einer neuen Perspektive betrachten.

RAUM
14.29 **Samstag**
16¹⁵-18⁰⁰ Uhr

Malte Segebarth
Moritz Barbian
Bastian Wildt
Amadeus Lorenz
David Dlubatz

How we change the world

Eine interaktive Raumklanginstallation und Animation Basierend auf "Wasserfälle bei Tivoli" von Johann Heinrich Schmidt (um 1790)

Das Gemälde "Wasserfälle bei Tivoli" (Johann Heinrich Schmidt, um 1790) zeigt eine idyllische Landschaft, wie sie es vor über 200 Jahren einmal gegeben hat.

Bei der Betrachtung des Kunstwerkes wurde uns bewusst, dass eine solche Aussicht, die nur von einem Hauch menschlicher Zivilisation getrübt wird, heute kaum noch zu finden ist.

Allem Anschein nach versucht die Menschheit, jeden einzelnen Fleck auf der Erde zu unserem vermeintlichen Vorteil zu bewirtschaften. Dabei scheint uns häufig zu entgehen, dass wir die Natur, die uns so viel gibt, stetig weiter zerstören und uns die damit einhergehenden Probleme schließlich einholen werden.

Unser Exponat versucht seinen Rezipienten die Auswirkungen des menschlichen Konsums näherzubringen und zu veranschaulichen, wie sich das Verhalten der Menschen auf unseren Planeten auswirkt.

Bedient euch an den Ressourcen der Erde und erlebt, wie wir die Welt verändern.

RAUM
14.29 **Samstag**
18³⁰-20⁰⁰ Uhr

Florian Grasselt
Frithjof Dyck
Josua Summerer
Dion Ginster
Paul Henselmeyer

Fernweh

Fernweh, ein Gefühl, das wir alle gerade nach der Corona-Zeit mehr als gut kennen. Doch woher kommt dieses Gefühl? Vermutlich von dem kindlichen Entdeckungsdrang, der in jedem von uns steckt. Doch wohin soll die Reise gehen?

Wenn man eine Bucketlist anfertigen müsste, mit Orten und Dingen, die man in seiner Lebenszeit erleben möchte, so würde wohl bei fast jedem eine Afrika Safari zu finden sein. So zumindest bei uns.

Doch wer kann sich das schon leisten? Mit unserer interaktiven Namibia Safari... jeder!

Unser Exponat entführt Sie auf eine virtuelle Reise durch die atemberaubenden Landschaften und vielfältigen Lebensräume Namibias. Steuern Sie selbst mit einem Controller, welche Orte Sie besuchen möchten. Erleben Sie die unendlichen Weiten der Wüste, tauchen Sie ein in das bunte Treiben der Städte, bestaunen Sie die faszinierende Tierwelt und lassen Sie sich von den kulturellen Aspekten des Landes verzaubern.

Unsere 3D-Klanginstallation bietet Ihnen die Möglichkeit, Namibia fast hautnah zu erleben. Die immersive Klangkulisse, kombiniert mit eindrucksvollen Videos, lässt Sie vollständig in die verschiedenen Szenarien eintauchen. Egal ob der Ruf eines Löwen in der Savanne, das geschäftige Treiben auf einem Markt oder das Trommeln zu einem traditionellen Lied. Lassen Sie sich von unserer Installation in eine Welt voller Abenteuer und neuer Eindrücke entführen. Ihre Namibia Safari beginnt hier und jetzt – ganz ohne Kofferpacken und Reisestress. Erkunden Sie Namibia auf eine Art und Weise, die sowohl lehrreich als auch unterhaltsam ist. Tauchen Sie ein, entdecken Sie und lassen Sie sich von der Magie Namibias verzaubern!

Inspiriert hat uns das Kunstwerk „De la nation à la bastille“ von Jacques de la Villeglé. Nah, erkennt ihr auch die Silhouette Afrikas zwischen den Plakatüberresten? Findet ihr wir konnten die Vielfalt und den Kontrast der verschieden Elemente aus Jacques' Werk erfolgreich in unserer Ausstellung widerspiegeln?

RAUM
14.29 **Samstag**
20³⁰-22⁰⁰ Uhr

Maira Weeke
Swaantje Krüger
Katharina Reichert
Liv Hesse
Dirk Dulmaier

Kaleidoskop

Interaktive Raumklanginstallation, Max/MSP, Touch Designer, Azure Kinect, Eurorack Synthesizer, Programmierbare LED-Scheinwerfer

Ausgehend von dem expressionistischen Bildnis in Rot (1909) von Max Pechstein stellen wir uns die Frage nach dem Ausdruck und dem Gefühl von Farben. In der Stilrichtung des Expressionismus treten oft leuchtende und intensive Farben auf, um die Stimmung des Werks darzustellen. Wie wirkt es auf uns in diesen ausdrucksstarken Farben zu baden, wie beeinflusst es unsere Wahrnehmung und vor allem: Wie mag es wohl klingen?

Das Kaleidoskop aus Farben und Klängen ermöglicht es Ihnen in diese Gedanken und Empfindungen einzutauchen. Wie mag rot klingen, oder blau oder grün? Sie können den Raum erforschen und werden unterschiedliche Stimmungen und damit verbundene Klangwelten entdecken. Der gesamte Raum kann so wie ein großes Instrument gespielt werden, indem man sich durch diesen bewegt. Eine Projektion spiegelt den Raum und verwandelt ihn auch optisch in ein Kaleidoskop.

Inspiriert von unseren eigenen Assoziationen gibt es Hinweise zu kleinen Gesten und Spielmethoden, die verschiedene Klänge und Effekte auslösen können, achten Sie auf die Projektion!

h_da hochschule darmstadt
fachbereich media

member of
eu+
EUROPEAN UNIVERSITY
OF TECHNOLOGY