

# RUN D GA NG

U  
A  
N  
K  
F  
I

# ÖFFNUNGSZEITEN

## Vernissage

Do, 12. Juli, 18:00 – 22:00 Uhr

## Ausstellung

Fr, 13. Juli, 14:00 – 20:00 Uhr

Sa, 14. Juli 12:00 – 18:00 Uhr

## Café

Do, 12. Juli, 8:00 – 18:00 Uhr

Fr, 13. Juli, 8:00 – 18:00 Uhr

Sa, 14. Juli, 12:00–16:30 Uhr;  
bei gutem Wetter bis 18 Uhr

## Mensa

Do, 12. Juli, 11:30 bis 14:45 Uhr und  
17:00–23:00 Uhr

Fr, 13. Juli, 11:30–14:30 Uhr

Sa, 14. Juli: geschlossen

## Bibliothek

Do, 12. Juli, 9:00 bis 20:00 Uhr

Fr, 13. Juli, 9:00 bis 20:00 Uhr

Sa, 14. Juli, geschlossen

### Barrierefreiheit

Altbau: Der Aufzug befindet sich im Foyer (rechts Eingangstor).

Neubau: Der Aufzug befindet sich im Erdgeschoss links neben der Mensa.

# VERNISSAGE, 12. JULI 2018

- |           |   |
|-----------|---|
| 18:00 Uhr | Eröffnung durch Prof. Dr. Micha Teuscher (Präsident der HAW Hamburg)<br>Forum Finkenau  |
| 18:30 Uhr | Verleihung Ditze-Preis »Bestes Projekt 2018« durch Prof. Dr. Rolf Dahlheimer (Präsident der HAW Hamburg von 1975 bis 1990) und Prof. Dorothea Wenzel (Dekanin der Fakultät DMI)<br>Forum Finkenau |
| 19:00 Uhr | Games Master Abschlusspräsentation<br>Forum Finkenau  |
| 19:00 Uhr | Druckvorführung Radierung<br>Altbau Finkenau, Raum U70  |
| 19:00 Uhr | Druckvorführung Lithografie<br>Altbau Finkenau, Raum U62  |
| 19:30 Uhr | Präsentation »Nachrichten für Kinder – ein Ratgeber für die Praxis«<br>Medienkompetenzzentrum, Altbau Finkenau, Raum U29a   |
| 20:00 Uhr | Das kleine Lichtspielhaus Finkenau<br>Neubau, Raum 3030   |
| 20:00 Uhr | The Magic Fulldome<br>Innenhof zwischen Alt- und Neubau   |
| 21:00 Uhr | What if? – Eine Modeperformance<br>Foyer im Neubau  |
| 22:30 Uhr | Open Air Kino<br>Innenhof, Ausgang bei Raum U42   |

Liebe Leserinnen und Leser,  
dieses Programmheft führt Sie durch  
die Vielfalt des Rundgang Finkenau  
2018. Wir zeigen Ihnen Illustratio-  
nen, Designarbeiten, Fotoserien, Ma-  
ker-Projekte, Licht- und Sounddesign,  
Virtual-Reality-Installationen, Kunst,  
Projekte aus dem Medienkompetenz-  
zentrum, dem Search Lab und dem  
Newsroom sowie die neusten Com-  
puterspiele. Es sind allesamt Studien-  
und Abschlussarbeiten unserer rund  
3.000 Studierenden. Schauen Sie  
sich um, lassen Sie sich inspirieren  
und feiern Sie mit uns!

Ihre Fakultät DMI

# INHALT

4	<b>Die drei Departments</b>
8	<b>Zahlen zur Fakultät</b>
	<b>ALTBAU</b>
13	<b>U29a</b> Information, Medien und Bibliothek
14	<b>U32</b> Medien und Information
15	<b>U36</b> Media Systems
16	<b>U40, U42</b> Zeitbezogene Medien
18	<b>U61, U64</b> Illustration, Kommunikationsdesign
21	<b>Foyer</b>
22	<b>E30</b> Media Systems
23	<b>E42, E45+E46</b> Sound/Vision
25	<b>E58</b> Media Systems
26	<b>E63</b> Medientechnik, Media Systems
29	<b>139, 141, 142, 146, 155, 163, 166, 168, 170, 171</b> Kommunikationsdesign
39	<b>171, 172a+b, 178</b> Illustration
43	<b>Bib Camp</b>
44	<b>250</b> Digitale Kommunikation
45	<b>273</b> Department Information
46	<b>274</b> Sound/Vision
47	<b>Süd Flur</b> Kommunikationsdesign

- 
- 48 **West Flur** Illustration
- 51 **Atelier 1** Illustration
- 52 **Atelier 2** Master Design
- 53 **Atelier 3** Master Illustration
- 54 **Atelier 4** Kunst
- 55 **Atelier 5** Illustration, Kommunikationsdesign

## AUßENBEREICH

- 57 **Innenhof** Zeitbezogene Medien
- 58 **Innenhof** Medientechnik

## NEUBAU

- 62 **Forum** Medientechnik, Media Systems
- 63 **Mensa** Illustration, Games Master, Kommunikationsdesign
- 64 **Foyer** Modedesign, Illustration, Textildesign, Medientechnik, Kommunikationsdesign
- 65 **Treppenaufgang** Kunst
- 66 **Treppenhaus** Sound/Vision,
- 67 **1. Stock** Kommunikationsdesign, Designforschung
- 68 **Regieraum, 2. Stock** Zeitbezogene Medien
- 71 **3.030** Sound/Vision
- 72 **Tonlabor** Medientechnik, Kommunikationsdesign
- 73 **Treppenhaus, 4.027, 4.028, 4.030, 4.031**  
Zeitbezogene Medien

# DIE 3 DEPART MENTS

# DESIGN

---

Das Department Design bietet die Bachelorstudiengänge Kommunikationsdesign, Illustration, Mode-, Textil- und Kostümdesign an, sowie das Ingenieurstudium Bekleidung-Technik und Management. Der Master Design ermöglicht die Spezialisierung in einem der drei Teilstudiengänge. In Kooperation mit der Otto Group wird außerdem der Master Multichannel Trade Management in Textile Business angeboten.



# MEDIEN

---

Das Department Medientechnik bündelt die Bachelorstudiengänge Medientechnik und Media Systems. Medien umfasst dabei die Produktion und Verbreitung von Informationen in Wort, Schrift und Bild mit Fokus auf das Audiovisuelle. Der Master Zeitabhängige Medien gliedert sich in die Teilstudiengänge Sound/Vision und Games. Ganz neu im Programm ist der Master of Science in Digital Reality.

# INFORMATION

---

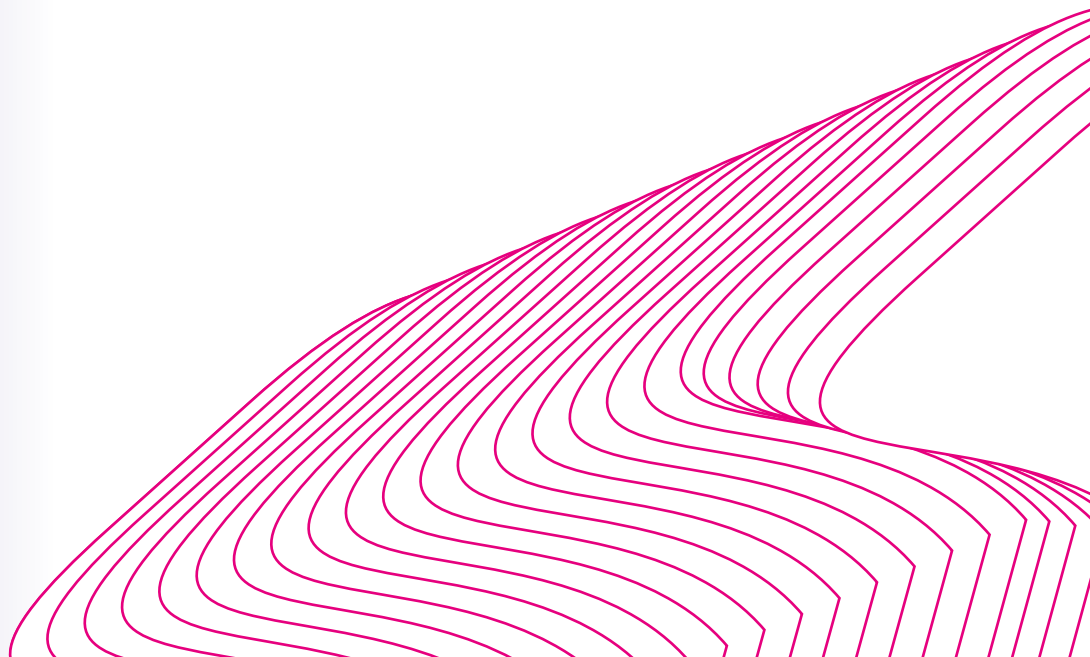
Das Department Information hat die Ausbildung von Bibliotheks-, Medien- und Informationsfachleuten zum Ziel. Das Angebot setzt sich zusammen aus den Bachelorstudiengängen Bibliotheks- und Informationsmanagement und Medien und Information. Zwei Masterstudiengänge ergänzen das Angebot: Master in Information, Medien und Bibliothek und der Master Digitale Kommunikation mit innovativen Ausbildungskonzept im hochschuleigenen Newsroom.

**ALTBAU**

UG

### NACHRICHTEN FÜR KINDER

Ereignisse und Nachrichten aus aller Welt erreichen auch Kinder und lösen bei ihnen viele Fragen aus. Umso wichtiger ist es, diese kindgerecht zu beantworten. Das Projekt „Nachrichten für Kinder“ zeigt, wie Kindernachrichten in der Zeitung, im Fernsehen oder im Internet auf geeignete Weise aufbereitet werden können. Mithilfe von freien Bildungsmaterialien lernen Interessierte die verschiedenen Facetten von Kindernachrichten und der Zielgruppe kennen. Wie unterscheiden sich Nachrichten für Kinder von solchen für Erwachsene? Wie müssen sie formuliert sein, damit Kinder sie verstehen? Und wie lassen sich Fake News erkennen? Ein Projekt im Rahmen der Hamburg Open Online University. / Vera Marie Rodewald und Silvia Worm



### **MEDIENKON- ZEPTION UND -PRODUKTION**

Eine Auswahl an produzierten Interviews und Portraits für die Storytelling-Plattform der Finkenu Media Labs. Durch Interviews und Portraits kann beim Publikum die Illusion von Nähe und persönlichem Zugang erzeugt werden. Die zur Kommunikation ausgewählten Sachverhalte lassen sich konkret und anschaulich darstellen. Mit Pageflow steht eine responsive Online-Plattform zur Verfügung, die das Redaktionsteam von Programmierarbeiten entlastet. Die Arbeit kann sich also auf die inhaltliche Konzeption und die dramaturgische Gestaltung der multimedialen Beiträge konzentrieren. /Prof. Dr. Wolfgang Swoboda

# U36

MEDIA SYSTEMS

## DER VERLORE- NE ENGEL

Das Pen&Paper Abenteuer ist ein Rollenspiel, das nur von der Vorstellungskraft seiner Spieler lebt. Mithilfe von Sound- und Lichttechnik versuchen die Studierenden, die Immersion zu verstärken und das Ganze dann im Stile von beispielsweise den „Rocket Beans“ aufzuzeichnen. Gespielt wird in einem alternativen Wild-West-Setting, in dem das Übernatürliche und Unheimliche Einzug gehalten hat.  
Studierende: Azad Amid, Arvy Feliscuzo, Patrick Jarren, Joshua Qwuso, Ferry Siregar, Jan Struck /Martina Hentig

# U40

## ZEITBEZOGENE MEDIEN

### LOOP ANIMATION & KINETISCHE OBJEKTE

Zu sehen sind drei große Zoetrope, die Studierende im Rahmen des Kurses zu Loop Animationen und klassischen Trickfilmtechniken gemeinsam gebaut und mit Animationen bestückt haben. Das Zoetrop ist ein einfaches optisches Gerät, das auf mechanischem Weg bewegte Bilder erzeugt. Es gehört zu den Vorläufern der Kinematographie. /Björn Verloh

### BACHELOR UND MASTER ABSCHLUSS- ARBEITEN MIT SCHWERPUNKT ANIMATION

Präsentation der Abschlussarbeiten der fünf Studierenden: Marina Straub (Master), Magda Krebs (Bachelor), Mara Wild (Bachelor) und Johanna Bloch (Bachelor) sowie Julius Müller (Bachelor). /Björn Verloh

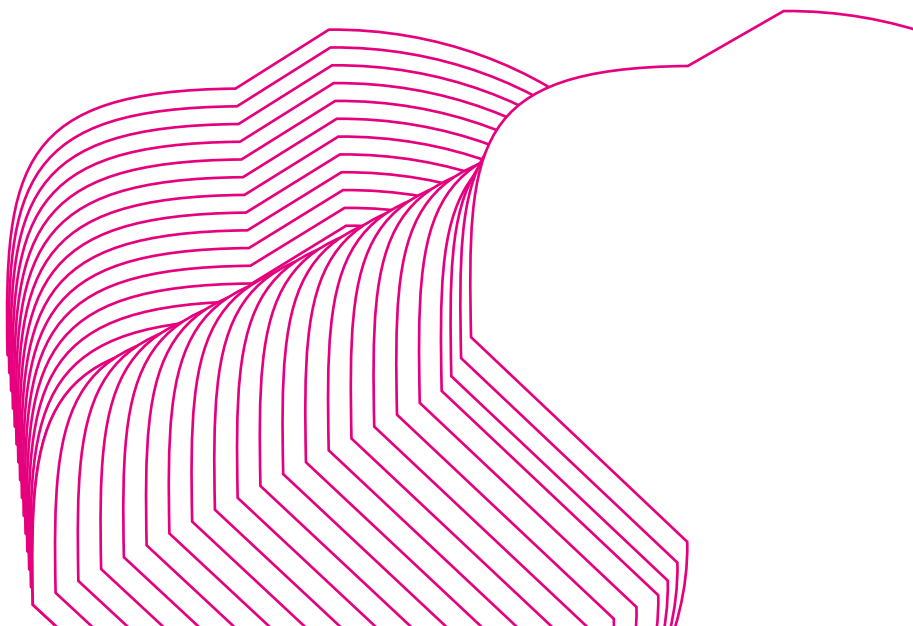


### **LAZY RIG**

Das Animationskollektiv Lazy Rig präsentiert aktuelle Arbeiten. /Björn Verloh

### **DIE TRICKFILM BAR**

Im Untergeschoß bietet die Trickfilmbar allen Besucherinnen und Besuchern leckere Getränke und Snacks.



# U61

## ILLUSTRATION KOMMUNIKATIONSDESIGN

### DRUCKWERK- STÄTTEN

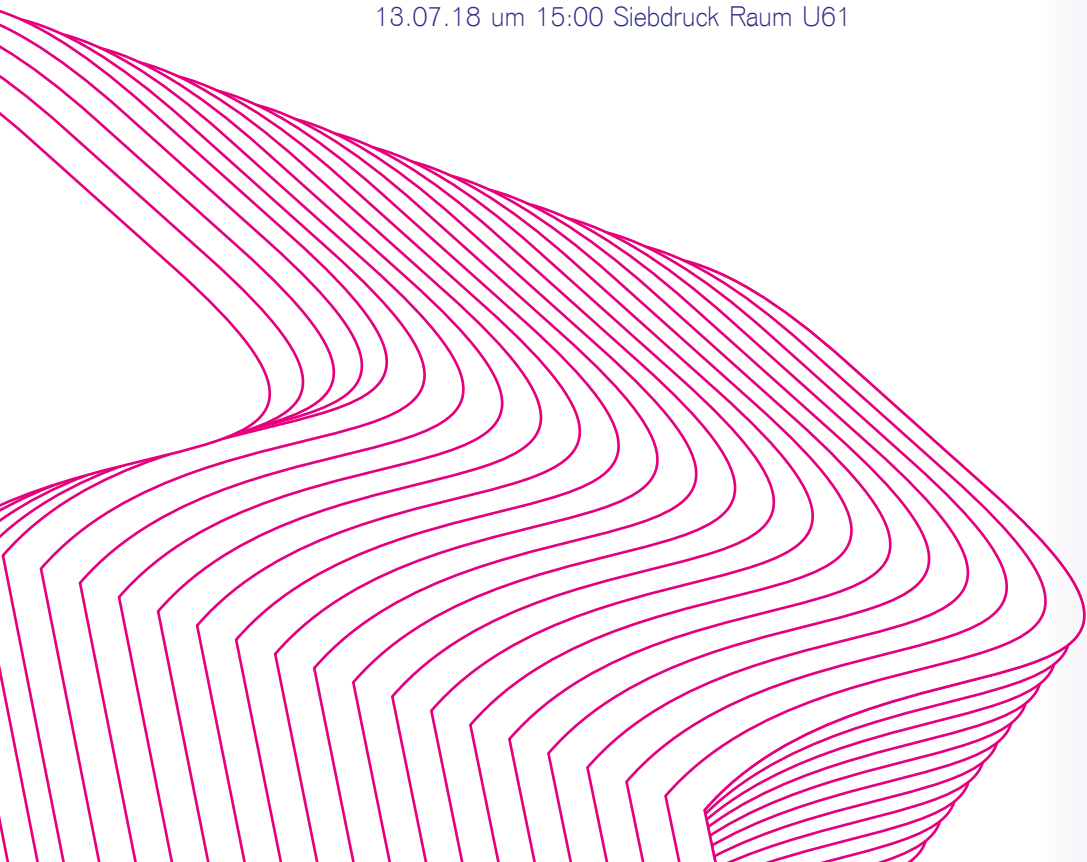
Die Druckwerkstätten Holzschnitt, Radierung, Lithografie und Siebdruck zeigen Semesterarbeiten, entstanden mit den jeweiligen Techniken. Außerdem bieten sie den BesuchernInnen die Möglichkeit, sich die Druckprozesse anzusehen.

Druckvorführungen an folgenden Terminen:

12.07.18 um 19:00 Radierung Raum U70

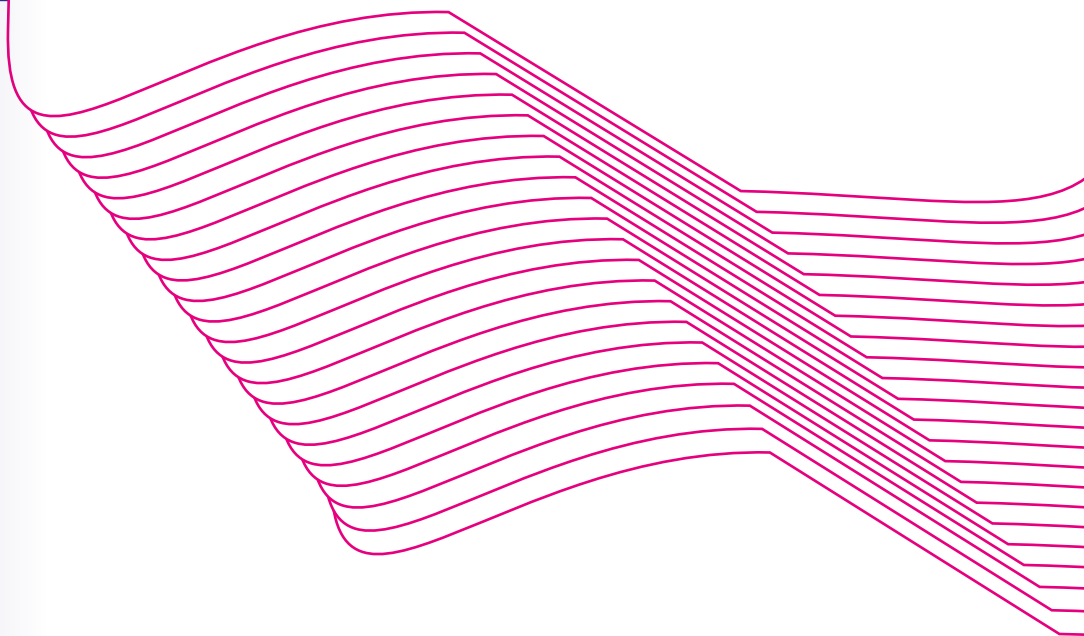
12.07.18 um 19:00 Lithografie Raum U62

13.07.18 um 15:00 Siebdruck Raum U61



# U64

## ILLUSTRATION KOMMUNIKATIONSDESIGN



### **BLEISATZ UND BUCHDRUCK - LETTERPRESS**

In der Bleisatz-Werkstatt lernen die Studierenden den sicheren Umgang mit Maschinen, Geräten und Materialien sowie die typografische Gestaltung eines Schriftplakates und Faltblattes. Zu sehen ist eine Auswahl an Arbeiten aus dem vergangenen Semester. /Richard Scheffler

EG

# FOYER

## KOMMUNIKATIONSDESIGN

### SCHAU. SPIEL. PLATZ.

Masterarbeit von Beate Kapfenberger und Martha Starke  
Die Intervention »Schau.Spiel.Platz.« lädt BesucherInnen zum Konsumieren und Produzieren von Kultur in den leerstehenden Hallen der Wilhelmsburger Zinnwerke ein. Die Infrastruktur aus Gerüst-Elementen lässt sich flexibel kombinieren, arrangieren und erweitern. Durch individuelle Holzeinbauten und textile Elemente wird sie für unterschiedliche Szenarien nutzbar gemacht. Ein Festmonat bietet Experimentierfläche für verschiedenste Veranstaltungsformate. /Prof. Almut Schneider, Prof. Dr. Anke Haarmann

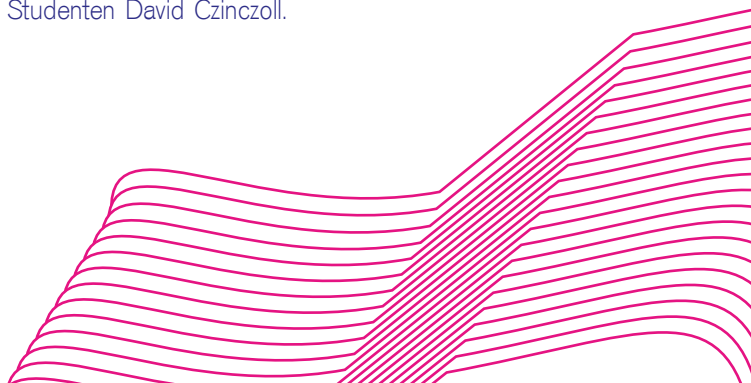
### TEAM RUNDGANG

Sechs Studentinnen aus dem Kommunikationsdesign entwarfen, gestalteten und realisierten das Erscheinungsbild für den Rundgang Finkenau 2018 und den Rundgang Armgartstraße 2019 - vom Key Visual, über Plakat, Flyer, Banner, bis hin zur Website, dem Programmheft, Taschen und dem Leitsystem. Ein großes Danke schön an Katharine Watzlawick, Hannah Scholz, Elisaveta Liubcenco, Jennifer Pfaffe, Khanh Ha Tong und Linh Phi. /Hendrike Schmietendorf und Laura Westerheider

21

### LACK AUF PLANE

„Fischen nach frischen Fischen“ ist eine Arbeit von dem Studenten David Czinczoll.



# E30

MEDIA SYSTEMS

22

## EINE TRAUM ERFAHRUNG

„Hallo? Endlich bist du da. Ich werde dir einen Ort zeigen, an dem du deine Träume leben kannst. Deine ganz eigene Welt. Geformt, wie es dir am besten gefällt. Unberührt von Sorgen und Nöten. Nur schöne Gedanken. Jetzt ist die Zeit gekommen.“ /Martina Hentig, Prof. Wolfgang Willaschek

### SUSPENSE

Wie entsteht Immersion? Wo entstehen virtuelle Welten? Suspense handelt von einer Familie, die auseinandergerissen wurde und sich für ihre Wiedervereinigung großen Gefahren aussetzen muss. Der Betrachter begleitet die Protagonisten auf ihrer Reise durch einen geheimnisvollen Wald. Die Geschichte wird in zwei verschiedenen Formaten erzählt. Wer ist Zuschauer? Wer ist Akteur?

Empfohlenes Mindestalter: 8 Jahre

Wer noch nie eine VR-Brille getragen hat, kann es hier ausprobieren. /Prof. Dr. Ulrich Schmidt, Prof. Wolfgang Willaschek

# E45+E46

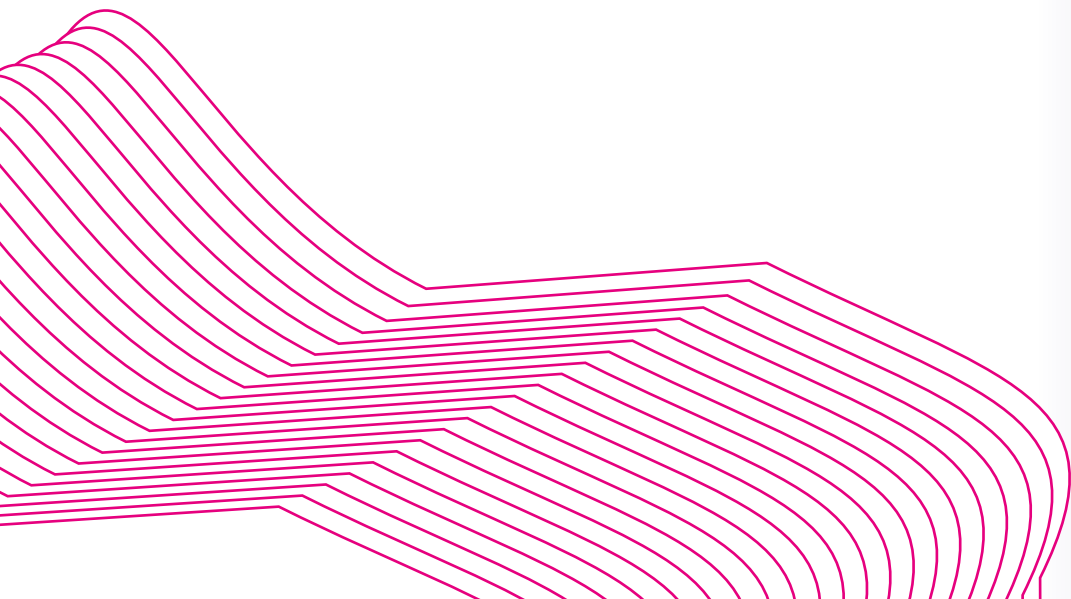
## SOUND-VISION

### ALEKTO – E45

Alekto E45 ist eine interaktive multimediale Performance von Studierenden aus dem 1. Semester Sound/Vision. Sechs Teilnehmer bilden eine Crew und tauchen ein in die dichte Atmosphäre des Raumschiffs Alekto E45. An Bord erleben die BesucherInnen eine dramatische Science-Fiction Geschichte und treffen eine wichtige Entscheidung.

Das Team der Studierenden besteht aus:

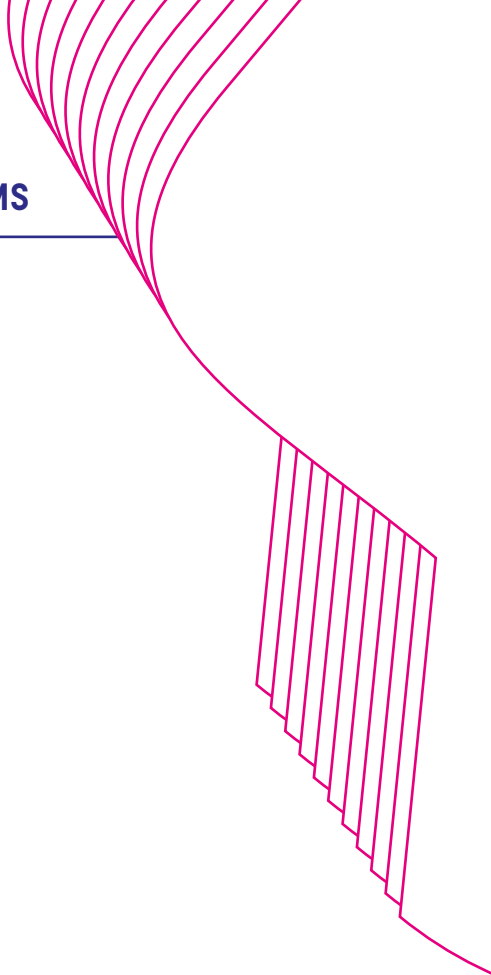
Hadi Abilmona, Xuecong Chen, Fabian Deiss, Lennart Deuß, Sebastian Dieterle, Jakob Dohrmann, Maximilian Fischer, Nico Flach, Léon Kobzik, Lina Lohmann, Quirin Nebas, Johannes Ott, Bianca Peruzzi, Jörg Peter, Michael Thomas Rademacher, Davide Ricigliano, Fabian Schmidtke, Felix Stetter, Raphael Thorn, Anca-Stefania Tutescu, Florestan von Tschammer und Osten, Niklas Wienböcker, Tillmann Zock. /Prof. Wolfgang Willaschek





# E58

MEDIA SYSTEMS



## MIXED REALITY– THE DIGITAL PLAYS WITH THE ANALOG WORLD

“The Digital plays with the Analog World” ist eine Mixed Reality Ausstellung. Das Digitale bzw. das Virtuelle verbirgt sich hinter realen Ausstellungsobjekten und wird durch Technologie sichtbar, erlebbar und spielbar. Anhand von elf einzelnen Exponaten können die BesucherInnen das Digitale hinter physischen Artefakten entdecken, damit spielen und am Ende ein Rätsel lösen.

/Prof. Dr-Ing. Katrin Wolf

# E63

**MEDIENTECHNIK  
MEDIA SYSTEMS**



## **INTERNET OF THINGS**

In einer zunehmend digitalisierten Welt verschmelzen Computer mit Gegenständen des Alltags zu „intelligenten Gegenständen“ (Smart Things) und „vernetzten Gegenständen“ (Internet of Things). 15 Studienprojekte zeigen, was alles möglich sein kann. Kreative Köpfe verbinden Arduino, Raspberry Pi und co. mit Apps moderner Kommunikationsmitteln und lassen die BesucherInnen ihre Kreationen erleben. /Prof. Dr. Andreas Plaß und Prof. Dr. Torsten Edeler

Die verschiedenen Projekte sind in den folgenden Räumen ausgestellt: E63, E67 und E68



1.STOCK

### SCREEN AND MOBILE

„Design is how it works!“<sup>+</sup> Mit den Methoden des Design Thinking analysieren Studierende Probleme und testen Lösungen zusammen mit potentiellen Verwendern und bauen Prototypen für Mobile oder Desktop.

(<sup>+</sup>Steve Jobs)

### BEGEHREN, BEZIEHUNG, SEX DIGITAL

Geschlechter und Geschlecht im digitalen Raum: Online, mobile, real. Das Internet lässt keinen Lebensbereich unverändert. Zu sehen sind drei App-Konzepte und Prototypen: „Wenn die Liebe endet“, „Long Distance Relationship“ und „Glou – a Social Graph Controlling App“. /Prof. Peter Kabel

29

### MUSEUMS GUIDE

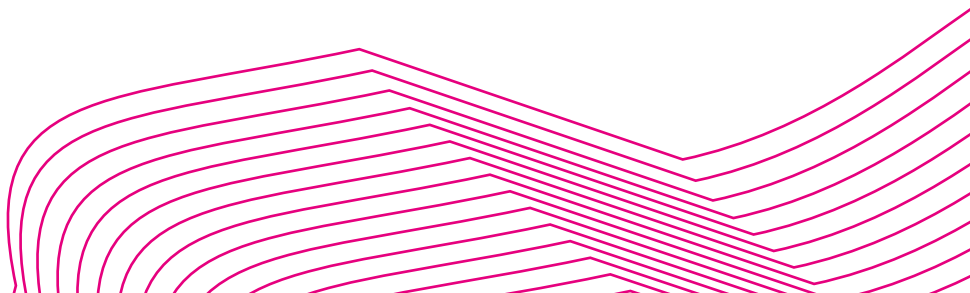
Studierende lösten die Aufgabe, einen innovativen und internationalen Museum Guide zu konzipieren und zu gestalten. Die Inhalte wurden aus bestehenden Datenbanken gezogen. Ziel war ein in sich stimmiges Konzept mit durchdachter Nutzerführung und einem ansprechenden Design – umgesetzt als funktionale Website oder APP.

/Dennis Pollack

### APP PRÄSENTATION

Bildschirm-Präsentation unterschiedlicher Studienarbeiten aus dem Basisjahr Design.

/Sven Janzen, Alexander Meinhard



### BRAND & TYPE

Typografie gilt seit jeher als ein entscheidendes Gestaltungsmittel für visuelle Erscheinungsbilder. In einem disziplinübergreifenden Projektkurs gestalteten Studierende Erscheinungsbilder ausschließlich mit Typografie und typografischen Elementen. Die Studienprojekte zeigen dabei die Entwicklung von Markenideen für die Kategorien Kultur, Mode und Sport. /Prof. Sven Vogel

## MOVING POSTER

Es scheint wie ein Wunder und ist doch so naheliegend. Das Plakat beginnt sich zu bewegen. Zwar vom Film inspiriert, knüpft es eindeutig an die Tradition des klassischen Grafikdesigns an. Beim Entwerfen von animierten Plakaten spielt die Komposition von Fläche, Farbe, Schrift und Bild eine wesentliche Rolle. Die Studierenden beschäftigten sich mit den Grundlagen der Plakatgestaltung und erweiterten Schritt für Schritt ihren Gestaltungsspielraum. Zu sehen ist eine Auswahl an animierten Plakaten.

/ Prof. Heike Grebin

## STIL SYSTEM METHODEN & WIR SIND DAGEGEN

Mit der Rede vom 'access to tools' hat der Whole Earth Catalog Ende der Sechzigerjahre eine ganze Generation zu Akteuren gemacht. Was machen wir heute mit unseren Werkzeugen? Wie beantworten wir Fragen nach dem gesellschaftlichen Miteinander und dem Umgang mit Technologien? Wie können DesignerInnen an kollektiven Gesellschaftsmodelle, aber auch an die experimentellen Entwurfsmethoden jener Zeit anknüpfen?

Die Studierenden haben sich unter dem Label 'Stil System Methode' und 'Wir sind dagegen' den rebellischen und erfinderischen Geist der Aussteiger, Künstler und Computer-Pioniere der 1960er und 1970er Jahre zu eigen gemacht. Sie schärfen ihre Werkzeuge und ihren Verstand: Design ist politischer als es scheint und nicht so anlaag wie viele denken. Die Studierenden untersuchten das informative und kreative Potential algorithmusgesteuerter Designprozesse oder entwickelten gemeinsam mit Initiativen wie der Kommune in Torri Superiore oder dem Hamburger Centro Sociale Kommunikationskonzepte und Publikationen. /Prof. Heike Grebin, Prof. Stefan Stefanescu, Doro Schraudner, Timo Rychert, Dr. Timo Orgzal, Manfred Brandt

### ERSCHEINUNGS- BILD TYPOGRA- FISCH GESTALTEN

In diesem disziplinübergreifenden Projektkurs gestaltetet Studierende Erscheinungsbilder ausschließlich mit Typografie/Schrift. Über die Entwicklung und Anwendung von Typografie/Schrift als Gestaltungs- und Identitätselement hinaus erforschten sie, wie Markenauftritte damit nachhaltig inszeniert und kommuniziert werden können.

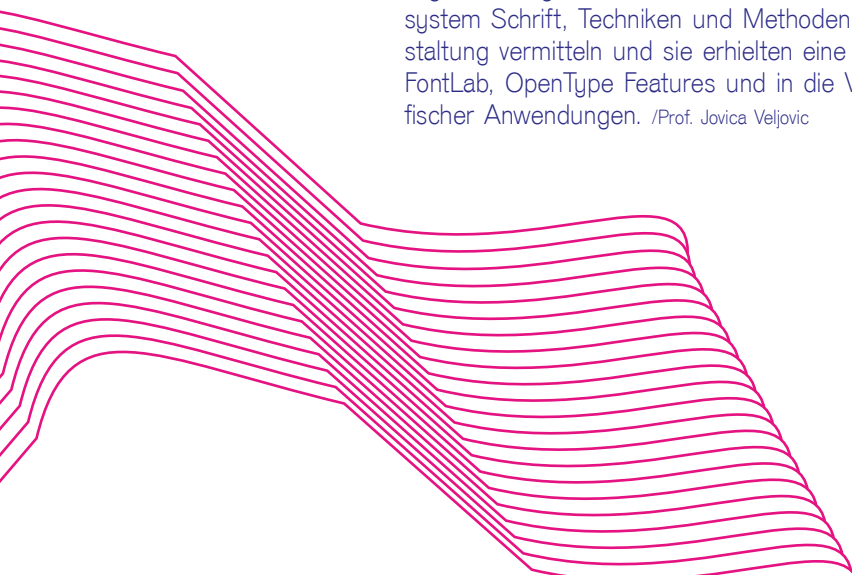
/Prof. Sven Vogel, Prof. Jovica Veljovic

### GESTALTERISCHE GRUNDPRINZIPIEN UND SCHRIFT IN BEZIEHUNGEN

Type Design umfasst die Kunst und die Gestaltung von Schriften. Auf der Basis von zeitgenössischen und historischen Beispielen analysierten die Studierende Form, Komposition, Information und grafische Elemente. Daraus entstanden anschließend konkrete Projekte, Schrift empirisch zu gestalten. /Prof. Jovica Veljovic

### MEIN NEUER FONT

Untersucht wurden Kriterien über ästhetische Werte, Proportionen und Funktion einer Schrift, sowie über ihre Digitalisierung. Den Studierenden wurde das Zeichensystem Schrift, Techniken und Methoden der Schriftgestaltung vermitteln und sie erhielten eine Einführung in FontLab, OpenType Features und in die Vorteile typografischer Anwendungen. /Prof. Jovica Veljovic





### WERKSTATT TYPOGRAFIE

Eine Auswahl an freien Projekten im Bereich Typografie.  
/Prof. Heike Grebin

### DESIGN STUDIO

Eine Auswahl an freien Projekten im Bereich Editorial Design, darunter das Projekt „Hamburgerfonts“, das Schriftentwürfe von HAW-Studierenden zugänglich macht oder eine Reihe von Fotobüchern. /Prof. Stefan Stefanescu

### PONDYPHOTO

Für das im indischen Pondicherry stattfindendes Festival Pondyphoto, das Fotografie von sozialer Relevanz an speziellen Orten präsentiert, entwarfen Studierende diverse Produkte für das Festival 2019. So zum Beispiel eine Überarbeitung des Erscheinungsbildes, ein Konzept für zukünftige Kataloge und Dokumentationen sowie mögliche Plakate im Stadtraum. /Prof. Stefan Stefanescu

### NICHT JETZT! #7

Präsentation und Verkauf des studentischen Magazins „nicht jetzt!“ des Departments Design der HAW Hamburg. In der Ausgabe 7 dreht sich alles um die kleinen und großen Jagden im Leben, um Folgen, Verfolgungen, Fell und Fluchten.

### LESESAAL

Der temporäre Lesesaal zeigt Buchprojekte, die im Rahmen von verschiedenen Seminaren konzipiert und gestaltet wurden sowie Abschlussarbeiten im Bereich Editorial Design und Typografie. /Prof. Heike Grebin, Prof. Stefan Stefanescu, Lupi Asensio, Manfred Brandt

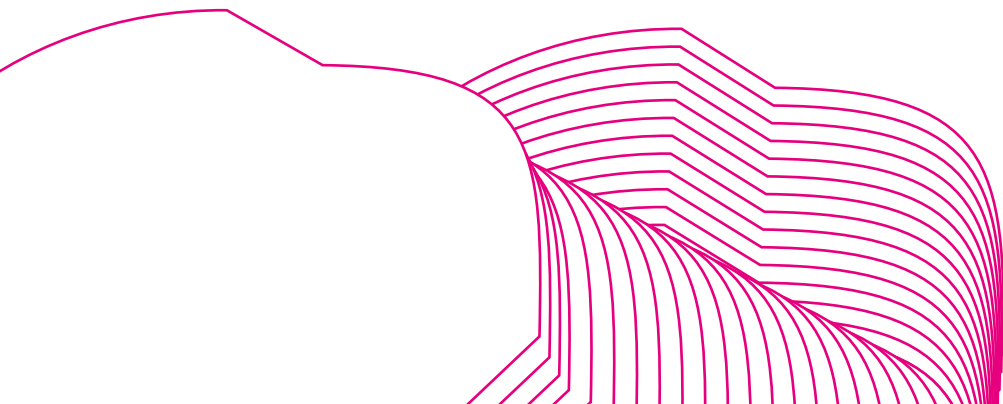
### BILDER DER MEINEN

Der inhaltliche Mittelpunkt war die persönliche Archäologie: Woher komme ich? Wer bin ich? Und welcher Gestalt sind die Spuren davon? Die Studierenden gestalteten frei konzipierte Publikationen, die von der fotografischen Spurensuche in persönlich bedeutsamen Räumen und bei nahen Menschen über die Aufarbeitung teils jahrhundertealter Migrationsgeschichten in der eigenen Familie bis zur Registrierung von Strukturen, Merkwürdigkeiten und Zerwürfnissen entlang des eigenen Stammbaums reichen.

/Prof. Stefan Stefanescu

### BUCHGESTALTUNG MIT TWO POINTS

Die Typografie ist das Alleinstellungsmerkmal des Grafikdesigners. Mit Blick auf die Digitalisierung wird die Beherrschung der Typografie zum ausschlaggebenden Differentialfaktor eines guten Designers. Die Studierenden arbeiteten an der Hierarchisierung in der angewandten Typografie, mit typografischen und grafischen Systemen und an einem Buchprojekt. /Lupi Asensio



### BEYOND TOUCH

Masterthesis „Fonobox – Teile Deine Stimme mit der Welt“ von Kenneth Weber. Die Arbeit umfasst die Konzeption, Gestaltung und funktionale Umsetzung eines Microblogging-Netzwerks, das auf Sprachnachrichten setzt und mittels Sprachsteuerung bedient werden kann. Fonobox basiert auf dem Smart Speaker Amazon Echo. Benutzer kommunizieren via App Sprachmitteilungen und rufen diese über den Sprachassistenten ab. Conversational Interfaces bilden die Zukunft des Interaction Designs und bieten Kommunikationsdesignern neue Chancen und Herausforderungen. Try it!

### MEMO

Bachelorthesis „memo“ von Ines Melean und Sofia Star. Jeder kommuniziert tagtäglich über Chats. Eine Kommunikation, die auf Mimik, Tonfall und Gestik verzichten muss. Die Arbeit untersucht dieses Phänomen und zeigt Lösungsmöglichkeiten auf: „memo ist ein Add-On, das den spekulativen Ansatz verfolgt, Chatkommunikation durch Integration der emotionalen Ebene zu erweitern. Emotionen werden mittels Face Recognition erfasst und als Metadaten mit der Nachricht verschickt.“

35

### THERRAPIO

Bachelorthesis „Therrapio“ mit Prototyp von Lindita Hoti. Konzeption und Prototyping einer digitalen Plattform, die Patienten und Therapeuten effizienter zusammenbringt. Ziel ist es, lange Wartezeiten und hohe Abbruchquoten psychotherapeutischen Behandlungen zu verringern.

### SOUNDSPLASH

Zu jeder vollen Stunde ein „beyond the screen“ Teaser: ‚Mach‘ Dir die Welt, wie sie Dir gefällt.

/Prof. Peter Kabel

### BEYOND TOUCH

Vom Verschwinden des Interfaces: Die Evolution der User Interfaces schreitet mit der Entwicklung der Digitalisierung kontinuierlich voran. Der Trend geht in Richtung text- und sprachbasierter Bedienung - bezeichnet als Conversational User Interfaces (CUIs). Sie verfügen über das Potential zukünftig eine Vielzahl von Anwendungen mit grafischen Nutzerinterfaces, wie Websites, oder Apps zu verdrängen.

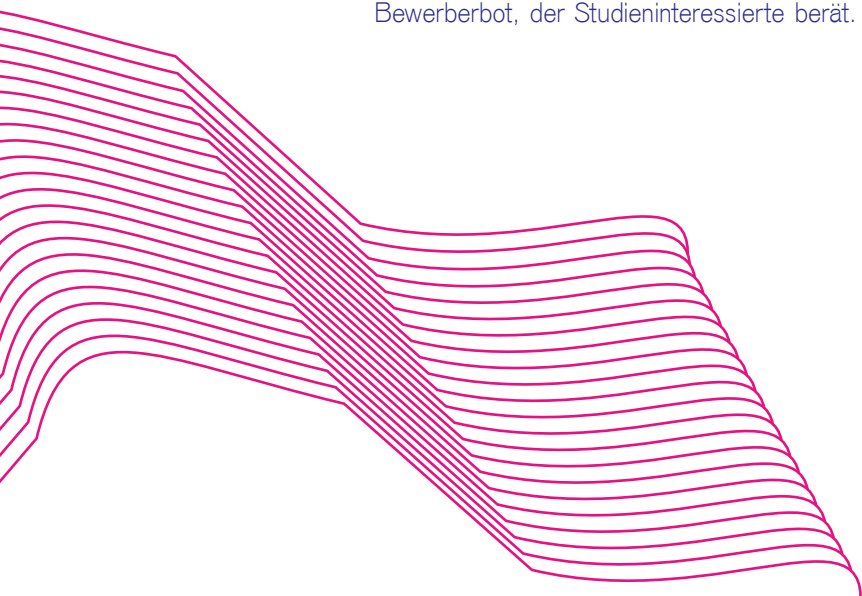
### GUTE UNTERHALTUNG

Verschiedene Conversational Interface Projekte von Studierenden aus dem Seminar „Gute Unterhaltung“, betreut von Christian Gast (Head of Digital Strategy bei Jung von Matt). Die Studierenden präsentieren Chatbots, Facebook Messenger Bots, Amazon Alexa und Google Voice Kit-Projekte. /Christian Gast

36

### FORSCHUNG

Präsentation von zwei Forschungsarbeiten zum Thema Conversational User Interfaces (CUIs), wie „BeBot“ den Bewerberbot, der Studieninteressierte berät. /Prof. Peter Kabel



# 170A+B

## KOMMUNIKATIONSDESIGN

### PARALLEL- GESCHICHTEN

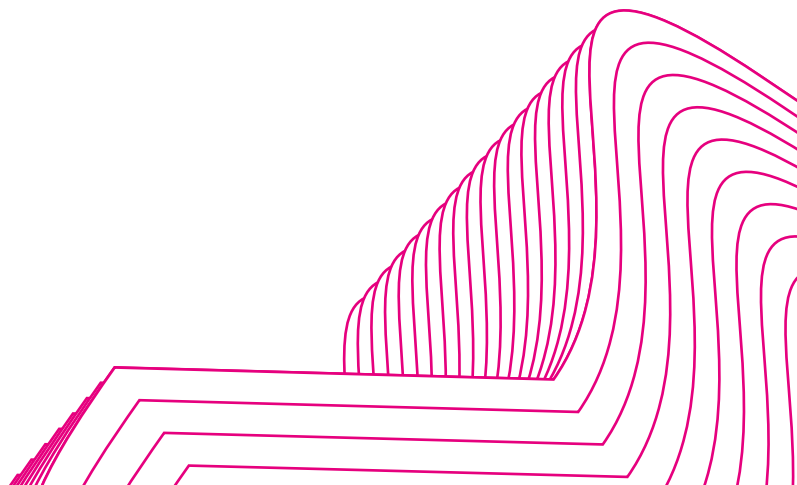
Zu dem Roman »Parallelgeschichten« von Peter Nadas entwickelten Studierende fotografische Arbeiten – entstanden auf einer sehr intensiven, einwöchigen Exkursion nach Budapest. Dabei flossen folgende Fragestellungen in die Bildserien mit ein: Wie erzähle ich mit Fotografien eine Geschichte? Was für eine Geschichte möchte ich erzählen? Wie erzeuge ich eine kohärente Fiktion? Solche Fragestellungen flossen in die Bildserien ein. /Prof. Linn Schröder,

Prof. Vincent Kohlbecher

37

### PORTRAIT - DAS PORTRAIT VON FAMILIE

Schwerpunkt war das fotografischen Portrait und speziell das Portrait von Familie. Im Mittelpunkt stand die Annäherung: Wie tritt man jemanden gegenüber? Wie nähere ich mich dem Porträtierten an? Und wie kann in diesem Prozess die fotografische Haltung sichtbar werden und vertretbar bleiben. /Prof. Linn Schröder



## ANIMATION IN FRAGMENTE \_ ZEICHNEN

Nicht die geplante und nach Storyboard durchgeführte Animation ist das Thema, sondern die experimentelle und intuitive Herangehensweise an das bewegte Bild. Im Fokus steht das Unvorhersehbare, das Mehrdeutige. Nicht die direkte Antwort auf eine Frage, sondern der intuitiv forschende Weg zur Lösung eines animatorischen Problems.

/Prof. Alexandra Kardinar

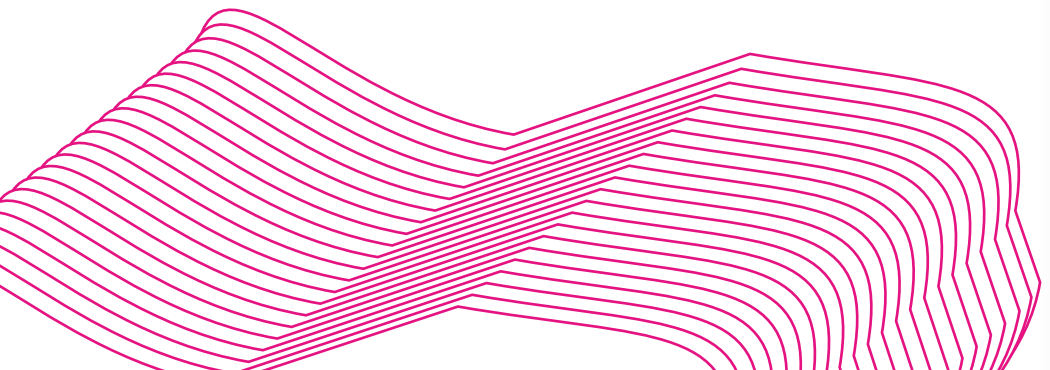
38

## HAMBURGER KÖPFE ODER: AUF EINE ILLU MIT HELMUT SCHMIDT

Kluge und spannende Hamburger, schräge Vögel, markante Figuren, Lebende und Verstorbene kommen zu Wort bei der Characteranimation. Studierende entwickelten Charaktere für die Animation und bewegten sie anschließend im Programm Spine. Was ist das Typische an diesem Hamburger Kopf? Was zeichnet ihn aus? Wie erzeuge ich Humor? Neben dem Animieren von Figuren lernten die Studierenden nebenbei auch etwas über die Stadt

Hamburg. /Prof. Alexandra Kardinar

Auswahl an Arbeiten (Basiskurs und Masterarbeiten) aus dem Bereich Medienillustration



## PHILOSOPHIE- REN IN BILDERN

Die Frage nach dem Bild und seiner Wirkung gehört zu den wichtigen Fragen der heutigen Philosophie. Im Zentrum standen die Arbeitsmethoden des Bildermachens in der Zusammenarbeit mit Gestaltung und Redaktion. Ein experimentelles Zusammenspiel mit dem Ziel, eine Grundlage für ein spielerisches und freies Magazin zu schaffen. /Prof. Alexandra Kardinar

## ELBPHILHARMONIE HAMBURG – KINDERLEXIKON DER MUSIKINSTRUMENTE

Für die Abteilung „Education“ der Elbphilharmonie entwickelten Studierende eine Reihe von Animationsfilmen und ein Kinderlexikon. Vorgestellt und erklärt werden spielerisch die wichtigsten Instrumente eines Orchesters für Kinder zwischen drei und sechs Jahren. Das Buch soll veröffentlicht und für die Jugend- und Kinderarbeit der Elbphilharmonie genutzt werden. /Prof. Alexandra Kardinar

# 172A+B

## ILLUSTRATION

### BUCHFABRIK

Studierende entwickelten innovative Illustrations- und Buchkonzepte im Rahmen eines Workshops. Jeweils an einem Tag erhielten sie spezifische Aufgaben, zu denen sie ein Buchdummy entwickelten. Im Mittelpunkt stand nicht die „perfekte“ Illustration. Im Gegenteil: rauem Charme und dynamischer Direktheit sollen den Betrachter überzeugen.

/Prof. Bernd Mölck-Tassel

### NEUES BILDERBUCH

Eine Auswahl an interessanten und ästhetisch anspruchsvollen Bilderbuchkonzepten für Kinder. Begleitet wurde der Kurs von Frank Kühne, Programmchef vom Carlsen Verlag.

/Prof. Bernd Mölck-Tassel

40

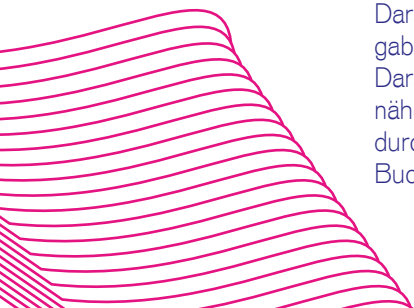
### MASTER PROJEKT

Im Mittelpunkt stand die Beschäftigung mit dem illustrierten Buch als Ausgangsmedium. Eine thematische Text- und Bildrecherche war ebenso Teil des Projektes wie intensive Phasen, in denen gezeichnet und skizziert wurde. Darüber hinaus beschäftigten sich die Studierenden mit aktuellen Tendenzen in der zeitgenössischen Buchillustration.

/Prof. Bernd Mölck-Tassel

### LICHT AN!

Studierende arbeiteten zu wechselnden Themen und Aufgaben und näherten sich der Illustration in ganz verschiedenen Zusammenhängen. Ziel war es, unverkrampft und spielerisch mit verschiedenen Erzählformen und Darstellungsmöglichkeiten zu experimentieren. Von Aufgabe zu Aufgabe sollte das Format, das Papier und die Darstellungstechnik variieren. Zeichnen, malen, drucken, nähen, collagieren, kombinieren. Experimentiert wurde auch durch verschiedene Anwendungsgebiete der Illustration wie Buchillu, Editorial, Comic und Cover. /Julia Neuhaus





# 176+178

## ILLUSTRATION

### DAS CORRETIV- BOOKZINE

Als Ergebnis der Zusammenarbeit mit dem Recherchebüro Correctif ist im Frühjahr das 5. Correctiv-Bookzine mit dem Titel »Mensch« erschienen. Es wurde komplett von Studierenden der Informativen Illustration illustriert. Dabei beschränkt sich die Arbeit nicht auf die Illustration allein: sie recherchierten und konzipierten ihre Beiträge eigenständig in Absprache mit der Redaktion. Entstanden sind innovative Positionen journalistischer Illustration in Form von Infografik-Strecken, Grafischen Reportagen, innovativen Text-Bild-Erzählungen etc. /Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer

### MYSTHERIUM DER TIERE

Die Studierende setzten sich mit der Tierillustration auseinander, zunächst mit der analogen und digitalen 3D-Anatomien, um die Tiere besser zu verstehen. Im Anschluss ließen sie sich von dem Buch »Das Mysterium der Tiere – Was sie denken, was sie fühlen« von Karsten Brensing inspirieren. Der Autor vertritt eine interessante und extreme Position in der Verhaltensbiologie, die ein Persönlichkeitsrecht für Tiere fordert. /Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer

41

### ANATOMIE DER ILLUSTRATION

Ein wilder Ritt durch die Anwendungsbereiche der Illustration. Bearbeitet wurden sieben Aufgaben aus den unterschiedlichen Anwendungsbereichen der Illustration mit dem übergeordneten Thema Anatomie. Anatomie stammt aus dem Altgriechischen und bezeichnet das Auf (aná) schneiden (tomé). Die Studierenden schnitten auf und gewannen Einblicke und modellierten neuen Erkenntnissen Gestalten.

/Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer

Weitere Arbeiten sind im Flur zwischen Räumen 176 bis 179 zu sehen.

2.0G

# BIBCAMP 2018

Studierende aus dem Department Information veranstalten mit dem BibCamp ein Barcamp rund um das Thema Bibliotheken. Sie möchten damit eine Kommunikationsplattform für einen Erfahrungsaustausch im Bereich Bibliotheken und wissenschaftliche Kommunikation schaffen. Herzlich eingeladen sind alle Interessierte, die sich für die Weiterentwicklung von Bibliotheken begeistern: BibliotheksmitarbeiterInnen, Studierende, Auszubildende, DozentInnen aus dem Bibliotheksbereich und natürlich auch BibliotheksnutzerInnen. Gleichzeitig möchten sie damit ausdrücklich auch Interessierte aus verwandten Bereichen wie Archiv, Museum, E-Learning, Informationswissenschaft, Wissensmanagement und IT-Entwicklung ansprechen. /Nicole Filbrandt

Das BibCamp Hamburg 2018 findet an zwei Tagen statt: 43  
Freitag, 13. Juli 2018: 12:00 bis 18:30 Uhr  
Samstag, 14. Juli 2018: 9:00 bis 13:00 Uhr

Das Studierenden-Team besteht aus: Freya Anders, Anna-Lena Baumann, Katharina Bosse, Inga Brakhane, Marie-Kathrin Brillka, Sarah Capell, Lotta Diestelkamp, Roman Falkenberg, Anna-Lena Gebert, Grigorij Getahun, Anna Heibel, Bianca Holzmann, Simona Koch, Constance Majewski, Daniela Markus, Michelle Milz, Vanessa Nagel, Stefanie Neumann, Ihu Huong Nguyen, Linh Chi Nguyen, Lisa Rebiger, Lajos Rother, Melanie Westphal

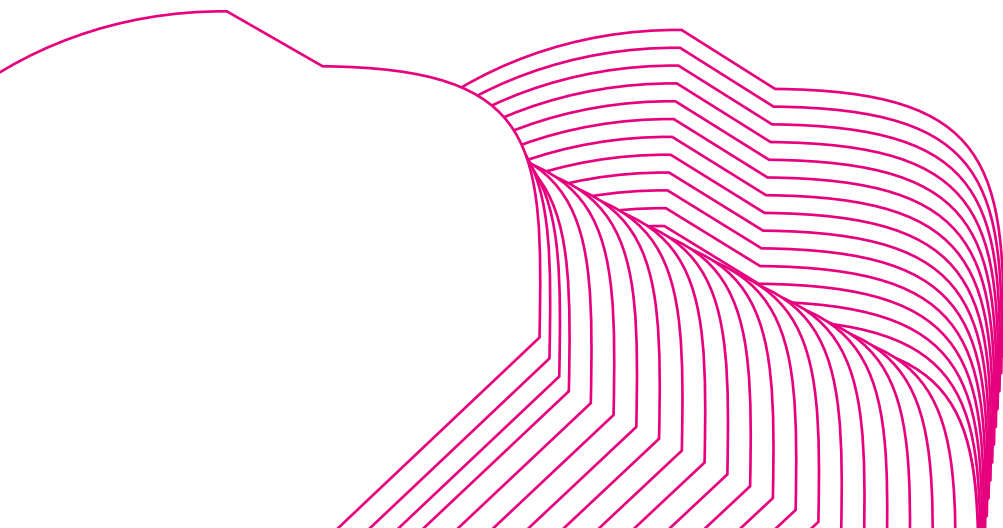
Das BibCamp findet in diesen Räumen statt:  
Altbau: 233, 235, 241, 245, 251, 255, 262, 275 und  
Ditze Hörsaal sowie Forum Finkenau

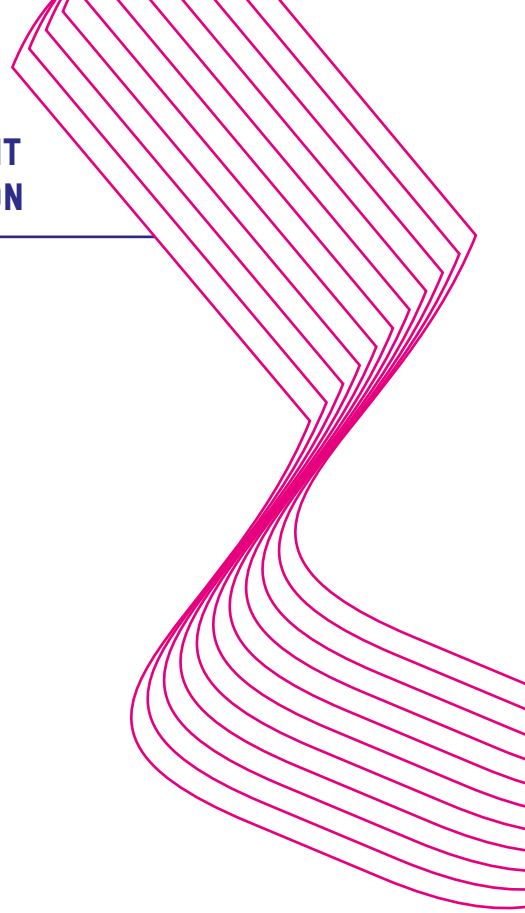


## FINK.HAMBURG NEWSROOM

Im Newsroom der HAW Hamburg entsteht FINK.HAMBURG, ein Online-Stadtmagazin mit Nachrichten und Geschichten aus der Hochschule und Hansestadt. Gestartet ist FINK.HAMBURG im März 2017, mittlerweile produziert der zweite Jahrgang des Master-Studiengangs. 26 Studierende lernen praxisnah, was digitale Kommunikation bedeutet: Tagesaktuell und multimedial berichten sie über das Geschehen in und um Hamburg. Beim Rundgang erhalten Besucher einen Einblick in den Alltag einer Online-Redaktion. Die Studierenden stellen große Projekte aus dem vergangenen Semester vor wie die Kooperation mit dem Recherchenetzwerk Correctiv zum Hamburger Mietmarkt sowie umfangreiche Datenanalysen zum Biomüll oder dem Instagram-Kanal der Elbphilharmonie. An der Station „Sagt uns eure Meinung!“ kann Feedback zum FINK gegeben werden – von einer kurzen Sitekritik bis zu Stichworten zu Themen- und Rechercheideen. /Prof. Dr. Christian Stöcker, Lena Frommeyer, Dr. Hanna Klimpe und Lea Wolz

Geöffnet Donnerstag 18 - 22 Uhr und Freitag 14 - 22 Uhr





## **SUCHMASCHI- NEN ALS BLACK BOX**

Testen Sie Ihr Wissen über Google!

Das Team der Forschungsgruppe SearchStudies zeigt Ergebnisse aus Forschung und Lehre rund um das Thema Suche und Suchmaschinen. Im interaktiven Wissensquiz können BesucherInnen außerdem selbst testen, wie gut sie sich tatsächlich mit Google auskennen.

Stichworte: Suchmaschinenforschung; Google; Suche und Gesellschaft /Prof. Dr. Dirk Lewandowski, Sebastian Sünkler, Christiane Behnert, Sebastian Schultheiß

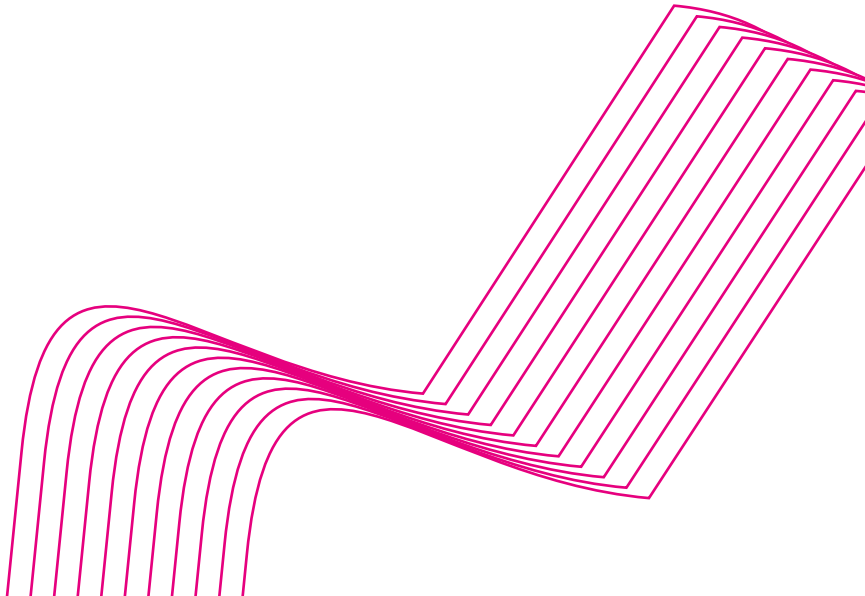
Geöffnet am Donnerstag 18 - 22 Uhr

## HÖRBARER WANDEL

Mit der Installation „Hörbarer Wandel“ machen die zwei Studierenden Christina Steinke und Dominic Korte auf das Artensterben aufmerksam, das aufgrund des anthropogenen Wandels und der damit zusammenhängenden Umweltzerstörung zunimmt. Dafür übersetzen sie Datensätze über das Artensterben in Deutschland in akustische Signale und produzieren Klangerlebnisse, die die BesucherInnen interaktiv steuern können. In dieser Sonarisation soll auditives Wissen übermittelt werden, das zu einem bewussteren Umgang mit der Umwelt und ihren Ressourcen bewegen möchte. /Christina Steinke und Dominic Korte

### MODE- FOTOGRAFIE

Ein Team aus zwei Studierenden, jeweils aus dem Bereich Fotografie und Modedesign, entwickelten zusammen eine fotografische Idee und setzten diese in einer Modestrecke um. Die fotografierten Modekollektionen entstanden in den Kursen von Prof. Kai Dönhöter am Campus Armgartstraße. Der Kurs „Modefotografie“ setzt auf eine enge Zusammenarbeit, den Austausch und die Vernetzung zwischen den Studierende aus den Fachbereichen Modedesign und Kommunikationsdesign. /Prof. Linn Schröder und Enver Hirsch





# WESTFLUR

ILLUSTRATION

## DIE BUCH- FABRIK

Studierende entwickelten innovative Illustrations- und Buchkonzepte im Rahmen eines Workshops. Jeweils an einem Tag erhielten sie spezifische Aufgaben, zu denen sie ein Buchdummy entwickelten. Im Mittelpunkt stand nicht die „perfekte“ Illustration. Im Gegenteil: rauem Charme und dynamischer Direktheit sollen den Betrachter überzeugen. An Wänden mit großen Plakaten und auf Büchertischen präsentieren die Studierenden ihre entstandenen Arbeiten.

/Prof. Bernd Mölck-Tassel





**ATELIERS**

# ATELIER 1

## ILLUSTRATION

### COMICBOOT- CAMP

Graphische Erzählungen mit einer Buchpublikation, die im Rahmen des Blockseminars Comiczeichnen in Leiden NL entstanden. Eine Kooperation zwischen Hogeschool for de Kunsten Zwolle, Ecole d'Art de Angoulême.

/Die Künstlerische Leitung hatten der niederländische Comiczeichner Hanco Kolk und Prof. Anke Feuchtenberger.

### LOGBUCH - COMICFESTIVAL HAMBURG 2018

Praktische Vermittlung von kuratorischen, organisatorischen und gestalterischen Konzepten im Rahmen des Comicfestivals Hamburg 2018.

Das Geschehen wird in Form eines Diary Comics aufgezeichnet und online veröffentlicht. /Sascha Hommer

51

### ZEITSCHRIFTEN COMICS

„Postkarte von hier“ Comics der Masterklasse für die italienische Zeitschrift „Internazionale“. /Prof. Anke Feuchtenberger

### WAS ICH VON WEM GELERNT HABE

Graphische Erzählungen, autobiographische Comics und Selfpublishing. /Prof. Anke Feuchtenberger



# ATELIER 2

## MASTER DESIGN

### MASTER DESIGN

Die Studierenden aus dem Master Design arbeiteten im letzten Jahr vor allem zu der Frage, wie sie in ihrer Funktion als DesignerInnen die Welt verbessern können. Sie hinterfragten ihr Selbstverständnis als KommunikationsdesignerInnen sowie ihren Wirkungskreis. In diesem Prozess entdeckten sie Arbeitsmethoden neu und entwickelten sie weiter. Ihre These: Design ist nicht nur eine Frage der Ästhetik, sondern auch eine Frage der Verantwortung. Sie präsentieren Ergebnisse aus verschiedenen Workshops und einzelne Arbeiten aus ihrer konzipierten und umgesetzten Ausstellung WUT, die im April in der Flora im Hamburger Schanzenviertel zusammen mit Impulsvorträgen stattfand.

Das Team Master Design:

Andrea Buonaventura Badia, Bella-Marie Tüshaus, Christina Hauszer, Deniz Caglar Dogan, Derya Bortecen, Felicitas Hirmer, Hannah Häseker, Julia Heitz, Julia Schröder, Juliane Katzer, Lilli Scheuerlein, Maria-Isabell Otto, Nils Hölscher, Norman Heck, Paulina Wetzels, Rebecca Schmidtke, Ronja Schweer, Verena Kiesinger.

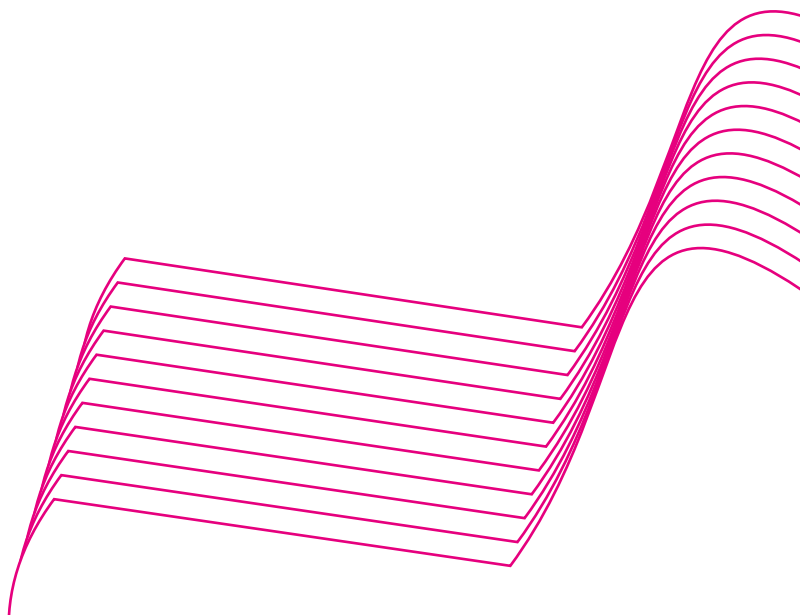


# ATELIER 3

## MASTER ILLUSTRATION

### MASTER ILLUSTRATION

Die Studierenden des Masterstudiengangs Illustration präsentieren ihre Arbeiten aus dem vergangenen Studienjahr. Ausgestellt werden Projekte aus dem Hochschulkontext sowie der professionellen Arbeit in den Bereichen der Druckgrafik, Kinderbuch und Sachillustration, Animation, Editorialillustration und Comic.



# ATELIER 4

## KUNST

### KATEGORIEN DER MALEREI: VON REALIS- TISCH BIS ABSTRAKT

Eine Auswahl freier Studienarbeiten: Im Fachgebiet Malerei erproben Studierende eigene künstlerische Standpunkte zu entwickeln. Sie sammeln Erfahrungen, die von den klassisch-akademischen Grundlagen bis hin zur freien künstlerischen Forschung reichen. Der Kunst Kontext dient als Quelle für Reflexion und Inspiration. /Prof. Christian Hahn

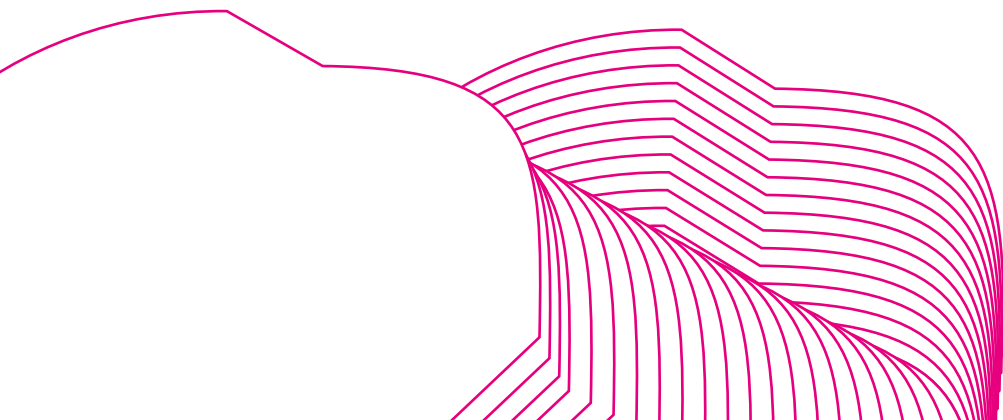
54

### FARBE, REDUKTION BIS OVERDOSE

Gesammelt, inszeniert, angeordnet, fotografiert, reproduziert – Farbe als Licht, Objekt, Raum und Material. Die intensive Beschäftigung mit Farbe in all ihren Erscheinungsformen bildet den Ausgangspunkt. Es ging zum einen um das Eintauchen in eine reduzierte Welt der Farben und zum anderen um den Mut zur Übertreibung, um die Beschäftigung mit Farbkontrasten, Strukturen und Anordnungsmöglichkeiten von Farben und Formen.

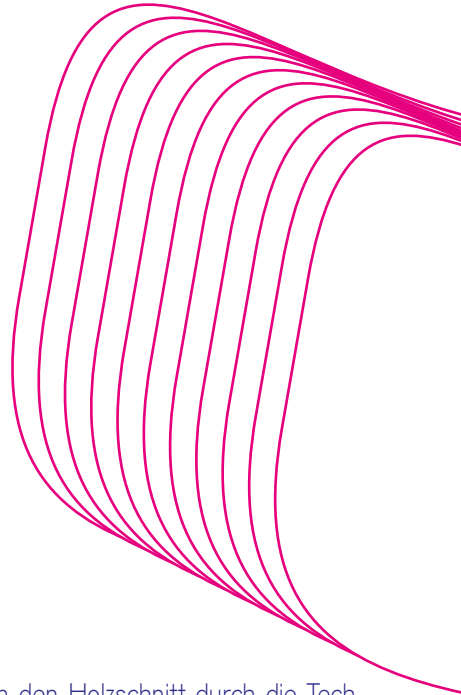
Die Arbeiten entstanden in unterschiedlichen Medien, teilweise überlappen sich die Techniken - es wurde eine Auseinandersetzung mit Farbe und Form im Bezug zum Raum angestrebt, die sich nicht ausschließlich in der traditionellen Technik der Malerei auf Leinwand/Papier etc. ausdrückt.

/Magdalena Sadziak



# ATELIER 5

## ILLUSTRATION KOMMUNIKATIONS- DESIGN



### DAS GROBE FORMAT

Die Studierenden erproben den Holzschnitt durch die Technik der verlorenen Form. Das Bild baut sich durch einen einzelnen Druckstock auf, der Farbschicht um Farbschicht immer weiter bearbeitet und gedruckt wird. Entstanden sind sehr unterschiedliche malerische und farbintensive, deren Themen von Landschaften über Portraits bis hin zu abstrakten Formensprachen reichen.

/Prof. Ellen Sturm und Philipp Angermaier

### NARKOTIKUM

In den Kursen von Prof. Ellen Sturm und Reinhard Scheuble arbeiteten die Studierenden Druckstöcke zum Thema „Narkotikum“. Sie erarbeiten die Druckstöcke, gestalten das Layout und druckten das Buch in der Bleisatzwerkstatt. /Prof. Ellen Sturm und Philipp Angermaier

AUSSEN  
BEREICH



# INNENHOF

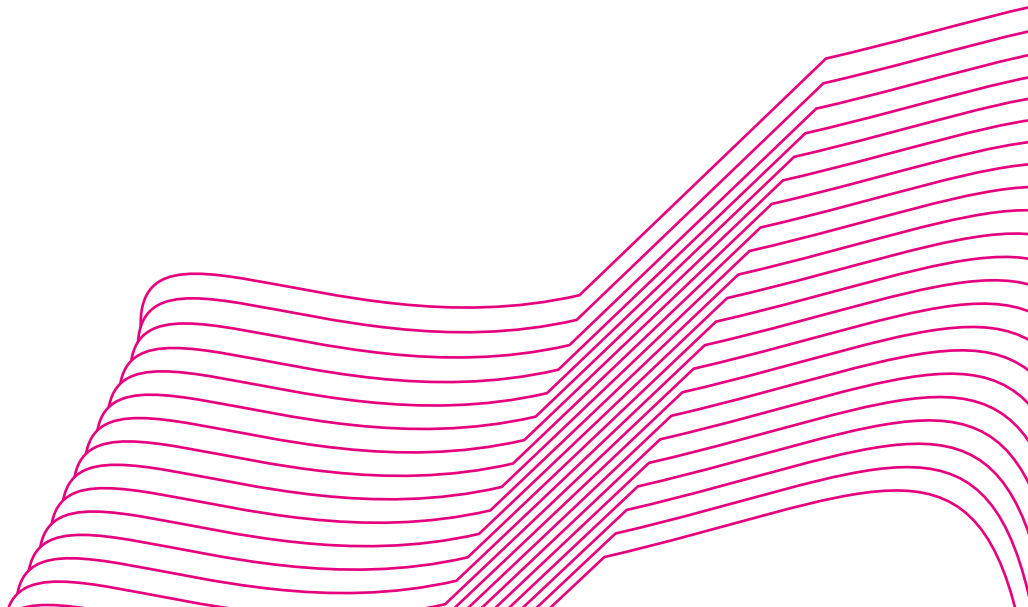
## ZEITBEZOGENE MEDIEN

### MÜMMELMANN- BERG 360°

Der work-in-progress 360 Dokumentationsfilm zwei Studierenden aus dem Kommunikationsdesign setzt sich kritisch mit dem Thema Segregation und Stigmatisierung auseinander. Für ihr Projekt führten sie über mehrere Monate Gespräche mit BewohnerInnen des Hamburger Stadtteils Mümmelmannsberg. Die 360° Technik soll dem Menschen dabei helfen, unmittelbar in den Ort des Geschehens einzutauchen und die eigenen Vorurteile und Erwartungen zu hinterfragen. /Felix Zepke und Marcel Wroblewski

### OPEN AIR KINO: BEST OF ZEIT- BEZOGENE MEDIEN

Sobald die Sonne untergegangen ist, zeigt das Open Air Kino im Innenhof aktuelle Kurzfilme von Studierenden. Auf der Leinwand laufen Animationen, Musikvideos, Experimentalfilme und Dokumentarisches. Das Kino startet gegen 22:30 Uhr und befindet sich beim Ausgang von U42. /Björn Verloh



## THE MAGIC FULLDOME

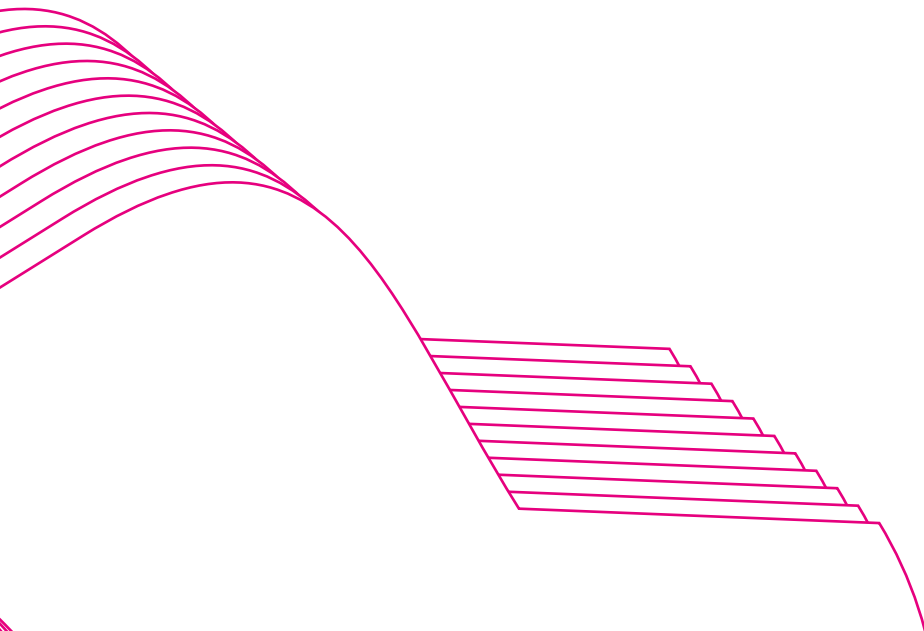
Im Innenhof zwischen Miami Ad School und den Druckwerkstätten der Fakultät DMI zaubert ein Team an Medientechnikern jedes Jahr die Möglichkeit für ein besonderes Erlebnis. In diesem Jahr bauen sie einen 10 Meter (Durchmesser) Fulldome auf für Flimmerkuppel auf für 360° Projektion und 360° Audio. Sie präsentieren Animationen, Games, Realfilm – Studierendenarbeiten und Projekte aus der gesamten Fakultät DMI.

Das Programm startet um circa 20:00 Uhr mit DJs und Live VJs. Vor dem Fulldome schenkt die begleitende Bar Discoschorle aus.

Das Fulldome-Team:

Christina Becker, Fynn König, Fenja Höbling, Niklas Ladwig, Jan Petersen, Alex Nham, WW, Gloria Schulz.

Ein großes Dankeschön geht an die ASTA der HAW Hamburg, ohne die das Projekt nicht umsetzbar gewesen wäre.





NEUBAU



## **VERLEIHUNG KARL H. DITZE FÖRDERPREIS 2018**

In jedem Semester entwickeln und erarbeiten Studierende der Fakultät DMI zahlreiche Praxis-Projekte in den verschiedenen Fachbereichen und Studienschwerpunkten. Neben den spezifischen Aufgabenstellungen besteht eine weitere Herausforderung in dem Arbeiten als Team – teilweise Department übergreifend. Mit dem Karl H. Ditze Förderpreis zeichnet die Fakultät DMI einmal im Jahr herausragende Praxisprojekte im Team aus.

Donnerstag, 12.07. um 18:30 Uhr

## **GAMES- MASTER- HAMBURG**

62

Abschlussarbeiten der Studierenden des Games-Master-Hamburg. Jedes Jahr führt der Masterstudiengang rund 20 Studierende aus den Bereichen Programmierung und Art/Design in einem eigenen Gameslab zusammen. Interdisziplinäre Teams konzipieren und entwickeln große Videospielprojekte. Sie werden auf dem Rundgang erstmalig der Öffentlichkeit vorgestellt. Die Spiele sind im Anschluss in der Ausstellung in der Mensa für jedermann spielbar.

/Prof. Ralf Hebecker, Prof. Gunther Rehfeld

Donnerstag, 12.07., zwischen 19:00 und 21:00

## **ALUMNI- TREFFEN**

Immer gut vernetzt: die AbsolventInnen aus den Bachelorstudiengängen Medientechnik und Media Systems treffen sich jedes Jahr zum Austausch und internen Branchentreff.

/Prof. Roland Greule, Alexandra Ehrlicher

Freitag, 13.07. ab 17:00 Uhr



# MENSA

ILLUSTRATION  
GAMES MASTER  
KOMMUNIKATIONSDESIGN

## GAMES MARMELADE

Die »Games Marmelade« ist die Ausstellung der Illustrations-Studierenden aus den Bachelor- und Masterstudiengängen. Es gibt Projekte aus den Bereichen Interaktive Illustration und Games. Mit etwas Glück bekommt man auch ein analoges Marmeladen-Brot. /Marek Plichta

## DISPLAY

»Display 2018« bietet Spielstationen für die Abschlussarbeiten der Studierenden aus dem Studiengang Games-Master Hamburg. Die Spiele feiern auf dem Rundgang Weltpremiere und stehen hier zum Spielen bereit. Außerdem gibt es noch einen großen Spielbereich mit neuen Computerspielen und Installationen, die in den Masterseminaren Games-Design und in den Bachelorkursen Media Systems entstanden sind.

/Prof. Ralf Hebecker, Prof. Gunter Rehfeldt

Donnerstag, 12. Juni zwischen 19:00 – 21:00 Uhr

## BEYOND THE SCREEN

Bildschirme dominieren unsere Welt, doch das digitale Abenteuer beginnt jenseits der Bildschirm-Oberfläche: Alltagsgegenstände hacken, neue Smart Objects entwickeln und (de)konstruktiv kreativ werden. Das kann jeder!

Mit Arduino-Boards entstehen kreative Maker-Projekte von simpel bis anspruchsvoll: Prototypen, die echte oder vermeintliche Alltagsprobleme lösen und Previews geben auf die Welt der Internet-of-Things von morgen.

Beyond the screen zeigt Makerprojekte, die Studierende im Rahmen eines departmentübergreifenden Seminars entwickelten. Beyond the screen ist gleichzeitig ein E-Learning-Projekt im Rahmen der Hamburg Open Online University, das den Einstieg ins Leben als Maker unterstützt. Die E-Learning Inhalte wurden während des Seminars von den Studierenden produziert. Sie werden im Herbst 2018 unter [beyondthescreen.net](http://beyondthescreen.net) veröffentlicht

Beyondthescreen.net treibt die Neugierde, sowie die Lust auf Innovation und das Streben, die Welt ein kleines bisschen besser zu machen. /Prof. Peter Kabel

# FOYER

MODEDESIGN, ILLUSTRATION,  
TEXTILDESIGN, MEDIEN-TECHNIK,  
KOMMUNIKATIONSDESIGN

## WHAT IF?

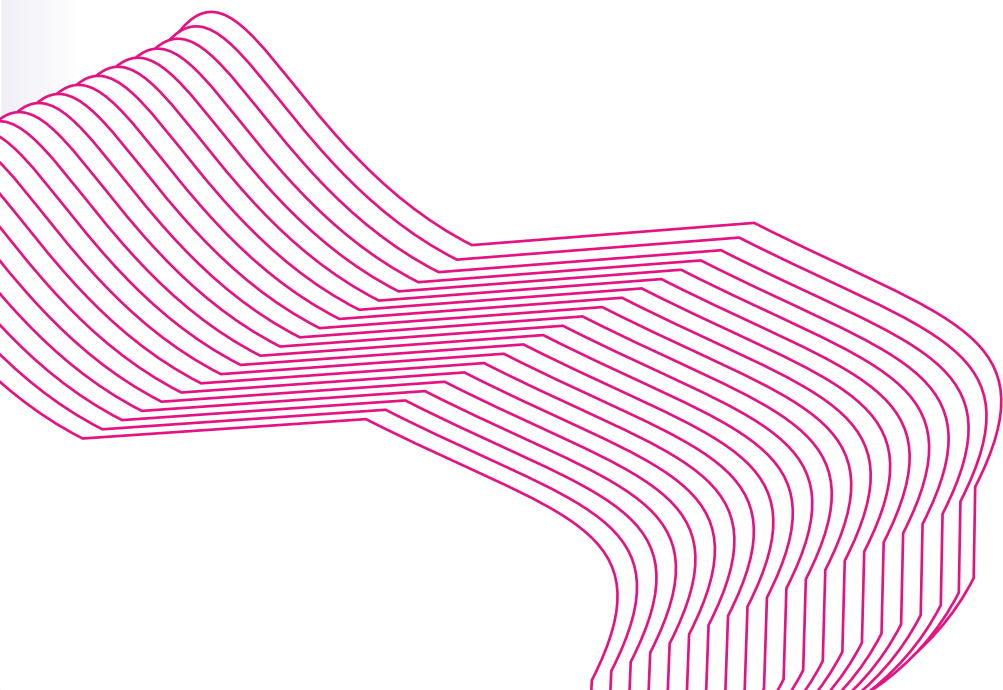
what if? präsentiert Spekulationen über die wahrscheinliche Zukunft: Moosbewachsene Mäntel gegen Chemtrails, Robotik für die Apokalypse und Propaganda für eine bessere Welt mit leckeren Insekten. Projizierte Live-Microscopie ermöglicht die Interaktion mit Kleinstlebewesen, innovative Textilien imitieren menschliche Haut und natürliche Selektion wird spielerisch im Multiplayergame thematisiert. Fünf wilde Designspekulationen als Auftakt zur Ausstellung am 23.08. im Island.

Bachelor-Studierende: Bea Brücker (Modedesign), Kasia Kohl (Illustration), Hilke Scholz (Textildesign), Nikolai Reinke (Media Systemy), Paul Woerner (Kommunikationsdesign)

What if? Modeperformance

12.07, Donnerstag um 21:00 Uhr

/Prof. Anke Haarmann





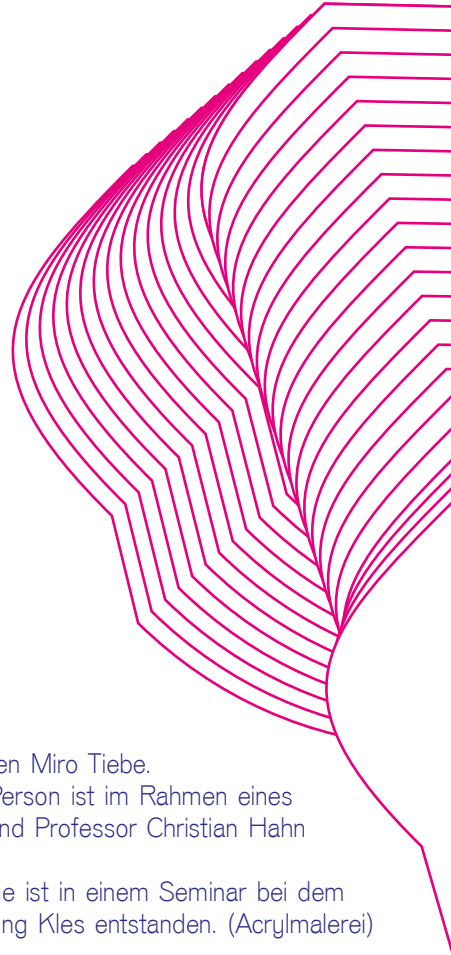
# TREPPENAUFGANG

## MIRO TIEBE

Zwei Arbeiten des Studenten Miro Tiebe.

Das Motiv der tanzenden Person ist im Rahmen eines Seminars bei dem Maler und Professor Christian Hahn entstanden. (Acrylmalerei)

Die improvisierte Motivsuche ist in einem Seminar bei dem Maler und Professor Henning Kles entstanden. (Acrylmalerei)



# TREPPENHAUS

SOUND-  
VISION  
MASTER

## EINWEG

Wer kennt das nicht? In der Pause schnell einen Kaffee im Becher zum Mitnehmen holen. Wie viele Einwegbecher werden nach dem Gebrauch von nur wenigen Minuten direkt wieder entsorgt?

Studierenden aus dem Department Medientechnik sammeln Information zum Verbrauch von Einwegbechern an ihrer Hochschule präsentieren ihre Recherche in Form eines begehbaren Korridors aus benutzten Bechern. Der Besucher begibt sich durch diesen Tunnel und steigt ein in Themenfeld Abfallvermeidung mit zusätzlichen Statistiken und Informationen zum Verbrauch von Einwegbechern und der damit verbundenen Abfallerzeugung.

Die Informationen sind durch Hörstationen, bei denen Einwegbecher als Hörmuschel genutzt werden, in den Korridor integriert. einweg bietet einen Anstoß über das eigene Verhalten und die Auswirkungen auf Menschen und Umwelt nachzudenken. /Prof. Ulrich Schmidt, Jakob Dohrmann



# 1. STOCK

KOMMUNIKATIONS-  
DESIGN /  
DESIGNFORSCHUNG

## „WORKING WITH THE LIST OF DEATHS“

Masterabschlussarbeit von Janina Luckow

Das Projekt gestaltet einen interaktiven Wissensraum, der die Flucht vieler Menschen nach Europa und ihren oft tödlich endenden Verlauf individuell sichtbar und recherchierbar machen will.

Der Ursprung der Arbeit ist ein Zählendokument: Unter dem Titel „List of deaths“ erfasst das europäische Netzwerk UNITED seit 1993 in einer langen Liste Daten über Personen, die auf der Flucht gestorben sind (33.305 Menschen). Auf der Grundlage dieser Liste hat sich das Projekt in einen visuellen Rechercheprozess begeben, der sich an Wikipedia, YouTube und Weiterem, im Internet zugänglichen Material orientiert.

Ein riesiges betretbares Bodendiagramm visualisiert die Rechercheergebnisse. Durch ein zusätzliches Tablet und dessen programmierte „Augmented Reality“ App ist es möglich, Videomaterialien an den einzelnen diagrammatischen Punkten abzurufen.



# REGIERAUM

ZEITBEZOGENE  
MEDIEN



## **FARBEN HÖREN - PROGRAMMIERTE SYNÄSTHESIE**

Eine Bachelorarbeit von Max Gausepohl

Um zu ergründen, wie zwei verschiedene Sinnesmodalitäten zusammenhängen oder nicht zusammenhängen, wie sie harmonisieren oder miteinander in Konflikt stehen, wie sie sich beeinflussen, stören oder ergänzen, hat der Student im Rahmen seiner Bachelorarbeit ein Programm geschrieben, das es durch die Verknüpfung von auditiven und visuellen Reizen ermöglicht, sich mit diesen Fragen auseinanderzusetzen und dadurch die Funktionsweise der menschlichen Wahrnehmung auf experimentelle Art kennenzulernen.

# 2.STOCK

ZEITBEZOGENE  
MEDIEN

## [MONUMENTS]

Die Studierenden intervenierten im offiziellen Gedächtnis der Stadt Hamburg und hinterfragten die Gültigkeit von Objekten, Bauwerken und Zeichen, die als „[monuments]“ politische und ökonomische Machtverhältnisse im Stadtraum verankern.

Ist es möglich, alternative Gedenkformen zu entwerfen, die Erfahrungen teilen, Vergangenheit reflektieren, über die Zukunft spekulieren und Orte für kollektive, soziale und politische Debatten eröffnen?

Die Ausstellung eröffnet Einblicke in das Recherche-Archiv des fortlaufenden Kooperationsprojektes zwischen dem Bereich Zeitbezogene Medien der HAW Hamburg und dem Programm Architektur und Kunst der HafenCity Universität zum Tag des offenen Denkmals im September 2018 in Hamburg.

69

Studierende:

Justine-Lu Adam, Mizgin Arbursu, Paolo Burattini, Jonathan Davis, Victoria Dlugokinski, Konstantin Glodzinski, Júlia Boix Gonzalez, Anton Jehle, Juliane Katzer, Jascha Kretschmann, Karen Luc, Vincent Meier, Lisa Mersmann, Paul-Edgar Montanari, Alejandra Pérez, Philippa Remhof, Ronja Schweer, Dennis Thomsen



# 3.024



**MEDIENTECHNIK  
MEDIA SYSTEMS**

---

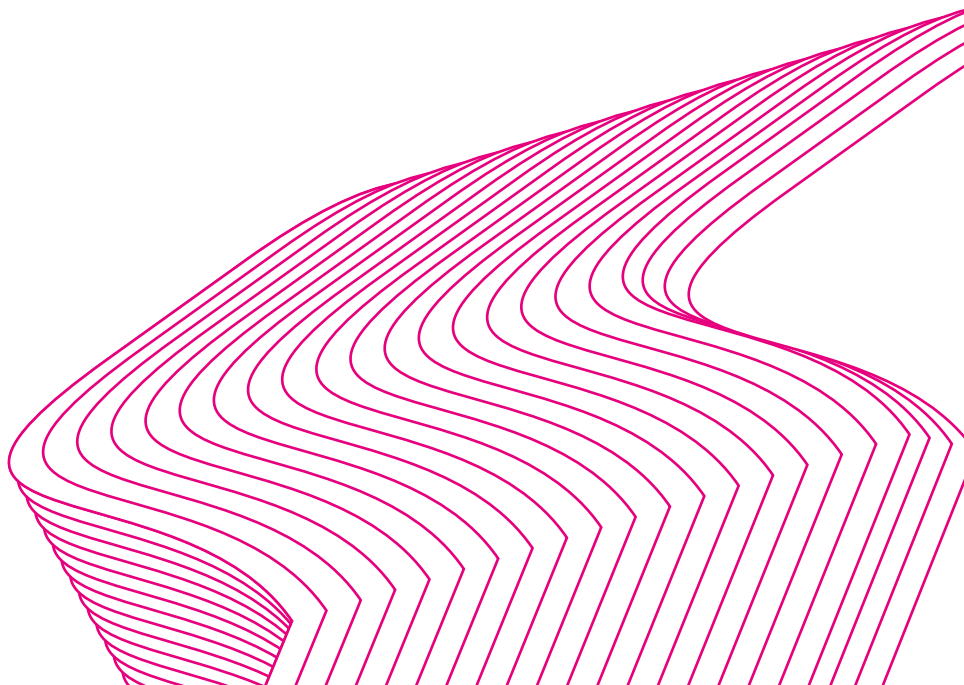
## **BACKSTAGE**

Die große Live-Lichtevent-Show im Holodeck. Alle 15 Minuten läuft bei den Lichtdesignern eine Präsentation und die BesucherInnen erwartet Backstage auch noch eine Überraschung. Es besteht die Möglichkeit, nach der Show noch im Holo-Deck zu bleiben.

### LICHTSPIEL- HAUS FINKENAU

In dem kleinen temporären „Lichtspielhaus Finkenu“ zeigen Studierende ihre Filmprojekte aus dem Bereich Master Sound-Vision. Genreunabhängig präsentieren sie mit „Schmilinsky“ einen Gangsterfilm mit schwarzem Humor und scharfen Dialogen.

Im Film „Eselskopf“ kommen Kinder, Jugendliche und Familien auf ihren Geschmack und in „Buy me love“ gibt es viel zum Schmunzeln. „Mein Opa erzählt - Eine Geschichte von Flucht und Neuanfang“ ist ein persönlicher Dokumentarfilm, in dem der Filmemacher die Kindheit seines Großvaters im 2. Weltkrieg aufarbeitet. Der Film Shi Shang Da Ji gibt Einblicke in das chinesische Neujahrsfest.



# TONLABOR

## MEDIENTECHNIK KOMMUNIKATIONS- DESIGN

### SOUNDDESIGN

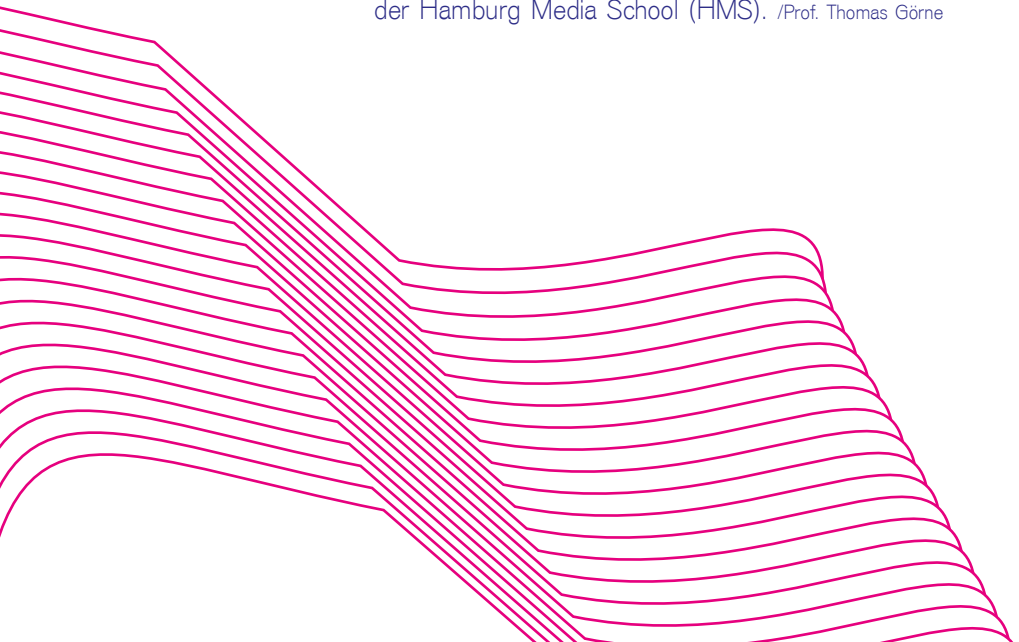
Kursarbeiten Kommunikationsdesign und Medientechnik. Präsentiert werden Projekte aus den Bereichen Soundscape, Musique Concrète, Filmtone und Installation. /Prof. Thomas Görne

### EQUINOX

In Kooperation mit dem Hamburger Planetarium beschäftigten sich Studierende aus Medientechnik, Kommunikationsdesign und Master Sound/Vision in Arbeiten mit Full-dome-Video und 3D-Audio und mit dem Thema Tag-und-Nacht-Gleiche. /Prof. Thomas Görne

### FILMTONE

Kursarbeiten in Originalton, Sounddesign und Filmmischung aus dem Master Sound/Vision, in Kooperation mit den Filmklassen der Hochschule für bildende Künste (HfBK) und der Hamburg Media School (HMS). /Prof. Thomas Görne





## ABGERECHNET

Weg damit! Wie wir Vorurteile überwinden „NIE“, „IMMER“, „PERMANENT“. Verallgemeinerungen werden oft unbewusst ausgesprochen. Rund 800 Millionen Menschen äußern sich täglich über das soziale Netzwerk Twitter, das zum digitalen Protokoll für zahlreiche Gesprächsthemen des Alltags wird. Die Live-Installation findet Vorurteile auf Twitter durch einen auf diese Wörter programmierten Analyse-Algorithmus und überführt das automatisierte Rechercheprotokoll in den realen Raum. Der Betrachter ist aufgefordert sich mit den Ergebnissen auseinanderzusetzen.

Ein Kooperationsprojekt mit der Körper-Stiftung im Rahmen der dreiteiligen Veranstaltungsreihe „Schubladen im Kopf. Vom Umgang mit Klischees und Vorurteilen“

Die Installation stammt von den Studierenden Karen Luc, Stefanie Schmidt und Fabiana Woywod.

/Prof. Almut Schneider und Annette Schmid (HAW Hamburg) und Birgit Glaner (Körper-Stiftung)

## LUST AM SCHAUEN – KONSTRUKTION VON SUBJEKT & OBJEKT

Kooperationsprojekt im Rahmen der HOOU (Hamburg Open Online University)

Die Studierenden forschten zu den Themen Male Gaze/ Female Gaze, Androgynie, LGBTQ+, Interkultureller Film und Barrierefreier Film/ Inklusion und produzierten mit dem Filmschnittprogramm Premiere eigene Filme.

Studierende:

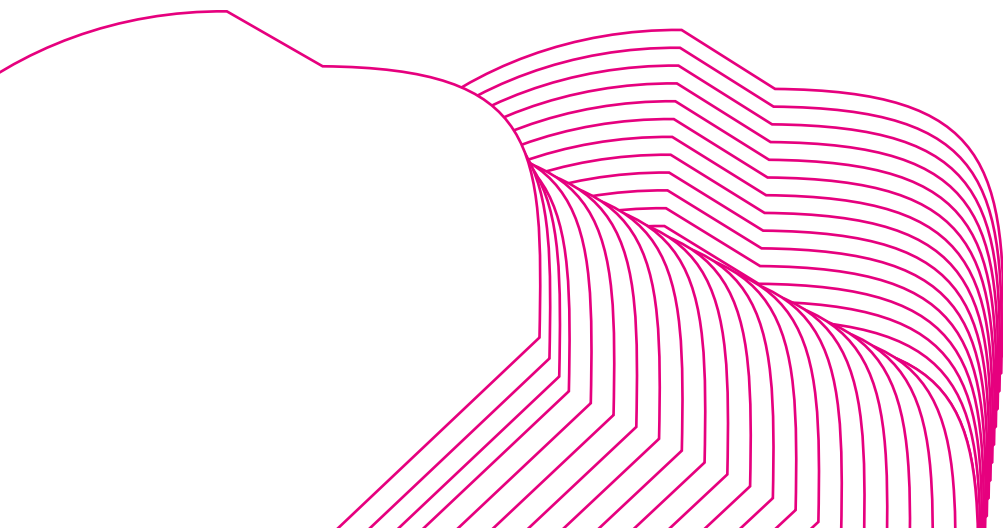
Weronika Bizetic, Ilgen-Nur Borali, Mareike Lange, David Reimann, Saskia Neugebauer, Jasmin Gritzka, Leonie Frenzel, Ksenia Ponomareva, Stefan Karalic, Insa Wagner, Stefanie Schmidt, Maya De Oliveira, Lis Nagel, Mariia Matasova, Nico Papayannis, Simon Burks, David Stefaniak, Geniya Snegovskaya /Katharina Duve

### OHR ZUR WELT

Foyergestaltung im KörperForum für das Konzert des Ensembles Golnar & Mahan im Rahmen der Veranstaltungsreihe „Ohr zur Welt“ Interdisziplinäres Designprojekt in Kooperation mit der Körper-Stiftung.

Konzept und Gestaltung:

Institut für Konfrontationsvermittlung und Begegnungslogistik, Ada Grüter, Daniel Almagor, Julian Kobes und Jascha Kretschmann



# 4.028

## ZEITBEZOGENE MEDIEN



### VIDEO MINIATUREN

Designprojekte aus dem im Bereich Zeitbezogene Medien mit freigewählten Themen. Im Mittelpunkt steht die experimentelle Auseinandersetzung mit Licht, Bewegung, Dynamik und Rhythmus. Gezeigt werden Kurzfilme, cross-mediale Installationen, filmische Projektionen und Musikvideos.

/Prof. Almut Schneider, Björn Verloh, Sören Koswig

### UNGELIEBTE DENKMALE & SOS BRUTALIS- MUS

Architekturfilmprojekt in Zusammenarbeit mit dem Studiengang Kultur der Metropole der HafenCity Universität  
Kurzfilme zu verschiedenen Architekturen der Nachkriegsmoderne von Svea Abraham, Nora Arlt, Cara Carsjens, Merle Dierks, Laurenz Gottstein, Hannah Grabowski, Johannes Handschuh, Ecem Kutlay, Zoe Koen, Mio Mehner, Hülya Melic, Immanuel Mielke, Iulia Miclea, Ksenia Ponomareva, David Reimann, Sophie Schätzle, Jacob Scholz, Fabienne Sklorz, Didem Türk, Insa Wagner, Sally Wichmann, Ramin Wuttke

Betreuung: HCU | Studiengang Kultur der Metropole:  
Prof. Dr. Lisa Kosok, Kulturerbe und Museumswissenschaften, Janina Kriszio, Wiss. Mitarbeiterin/Visuelle Anthropologin, Dr. Jörg Seifert, Gastdozent, Denkmalschutzamt Hamburg, Matthias Hederer, Medienkünstler  
HAW Hamburg | Studiengang Kommunikationsdesign,  
Zeitbezogene Medien: Prof. Almut Schneider und Hendrik John

# 4.030

## ZEITBEZOGENE MEDIEN

### HEIMAT UND FREMDE II

Studierende arbeiteten zu den Themen Heimat und Fremde, Ängste und Vorurteile, Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Was ist Heimat? Wo ist Heimat? Was passiert, wenn man seine Heimat verliert?

Interviews bilden die Basis für die entstandenen Kurzfilme. Animierte Essays über einen sehr subjektiven Ort.

Der Kurs fand in Zusammenarbeit mit TIDE statt, dem Hamburger Communitysender und Ausbildungskanal.

/Björn Verloh

# 4.031

## ZEITBEZOGENE MEDIEN

### **DIE KURZFILM- ROLLE**

Eine Auswahl an Studierendenarbeiten, die im Rahmen des Basiskurs Zeitbezogene Medien entstanden sind.

/Prof. Almut Schneider, Sören Koswig

