



MARS ist eine FRAU

# MARS ist eine FRAU

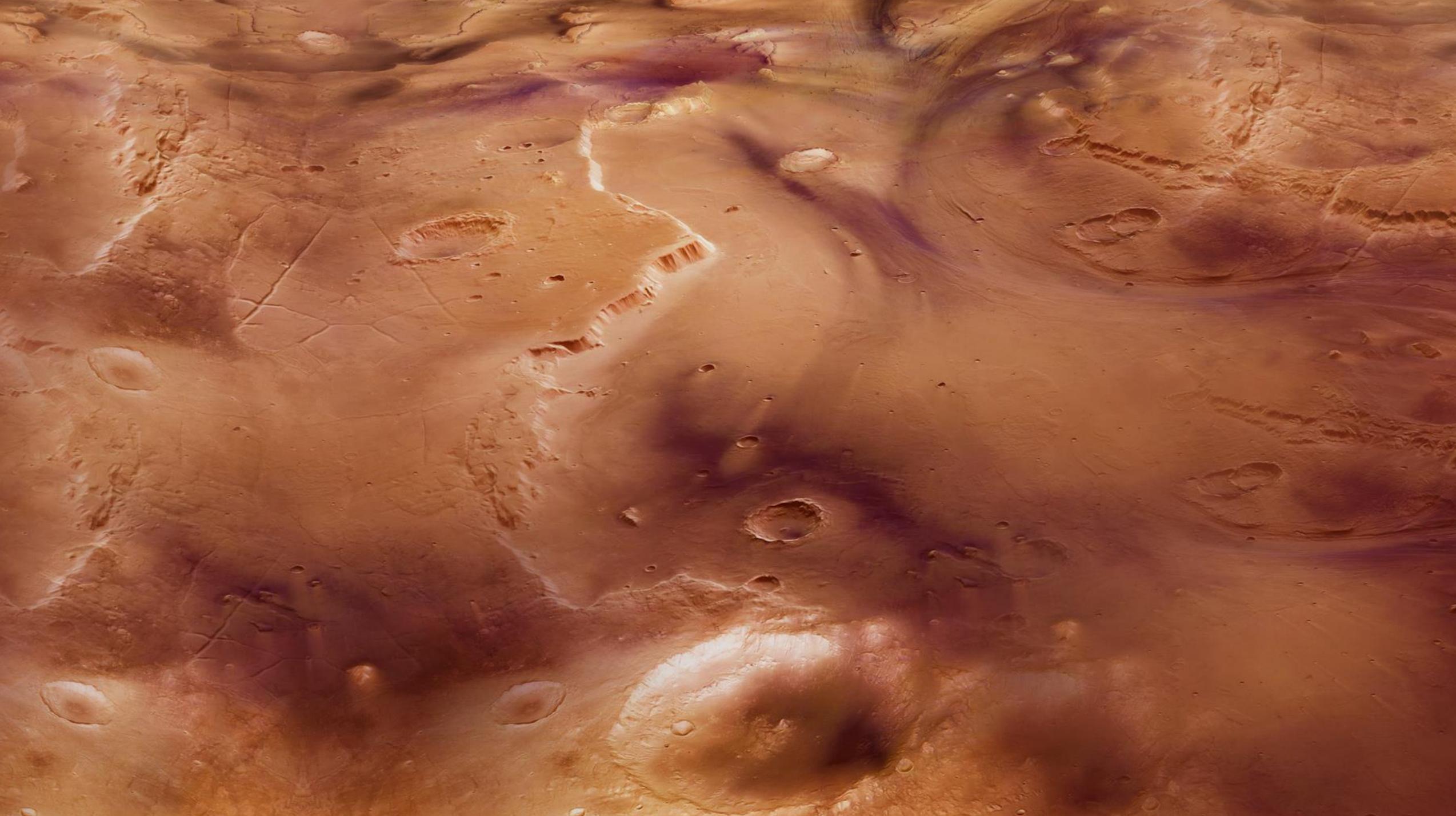
Sechs-Kanal-Video-Installation, 3D-Audio

*Mars ist eine Frau* ist eine immersive Installation, die aus Videos, Fotografien und 3D-Audio in einem Raum besteht. Es wird eine feministische, futuristische Utopie dargestellt: Eine weibliche Welt auf einem neuen Planeten. Von abstrakten Gesteins- und Körperformationen bilden sich Lebewesen die wandeln, erschaffen und gebären zu einem Bild voller Farben, Sounds und Zukunftsvisionen. Farbig – spacig – düster schön!

Felix Deufel (Sounddesign), Helga Hagen (Schnitt, Konzept), Daniel Wilmers (Kamera)

13.-16.07.2023 19:00 – 21:00 Uhr

Zentrum für immersive Medienkunst, Musik und Technologie (ZiMMT), Torgauer Str.  
80 | 04318 Leipzig



# ZIMMT LEIPZIG

*Das ZiMMT ist Galerie, Produktionsort, Konzertsaal, Forschungslabor und Netzwerk in einem. Im ZiMMT bieten wir den vielfältigen Facetten von medialer Immersion eine adäquate Bühne und einen Ort für kreative Experimente. Als eine von wenigen kulturellen Einrichtungen bundesweit verfügt das ZIMMT über ein innovatives 3D-Audio-System, das aus 36 Lautsprechern besteht. Hier können in Zukunft immersive, raumgreifende Konzerte, Ausstellungen und Performances entwickelt und präsentiert werden. Neben dem interdisziplinärem Austausch von Künstler:innen und Entwickler:innen liegt uns die Vermittlung in Form von Wissenstransfer und Workshops besonders am Herzen.*

<https://zimmt.net/>



Die Welt ist aus den Fugen geraten. Die Natur spielt verrückt, die Schere zwischen arm und reich vergrößert sich rapide. Gleichzeitig hat im Club der Superreichen das Wettrennen zum Mars bereits begonnen:

Mit ihrer Arbeit möchten die Künstler:innen zum kritischen Hinterfragen von verborgenen Gesellschaftsstrukturen und Gedanken anregen und Platz für neue, utopische Gedanken schaffen. Dafür komponieren sie verschiedene visuelle und auditive Inhalte in ästhetischer und technologischer Art und Weise um Rezipient:innen in die Thematik eintauchen zu lassen und zu über eine immersive, audiovisuelle Ebene zu erreichen.

Durch die Anordnung von 6 Screens und 32 Lautsprechern wird ein immersiver Raum kreiert. Neue Medientechnologien, wie 3D Audio in Verbindung mit Multikanal Produktionssystemen (...) „ermöglicht einen hervorgerufenen Effekt, der das Bewusstsein des Nutzers, illusorischen Stimuli ausgesetzt zu sein, so weit in den Hintergrund treten lässt, dass die virtuelle Umgebung als real empfunden wird.“ Dies kann zu tiefgreifenden emotionalen und physischen Erfahrungen führen. Immersive Medientechnologien haben nicht nur im Film und im Gaming Bereich festen Fuß gefasst, sondern werden maßgeblich durch künstlerische Konzepte und Ideen erprobt und weiterentwickelt. Das ZiMMT hat sich auf genau diese Rolle von Kunst und Kunstvermittlung spezialisiert.



Die Besucher:innen sind visuell und auditiv komplett eingehüllt und die geschaffene Kulisse und Atmosphäre lässt durch langsame, gleitende Übergänge genügend Zeit tief einzutauchen. Räumliches Hören, Sehen und Erleben bereiten ungewohnte, intensive Eindrücke. So kann eine Vielzahl von Assoziationen geweckt werden. Besucher:innen können sich frei im Raum bewegen und die Kulisse aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Die Installation läuft als geschlossener Loop, ohne erkenntlichen Anfang oder Ende. Ein Zyklus dauert dabei rund 20 Minuten.

Die Arbeit ist auch im Kontext der theoretischen Diplomarbeit „Eine transglobale Vision im Anthropozän“ zu verstehen. Diese beschäftigt sich mit der Frage wo sich die Menschheit im Sinne einer zeitgeschichtlichen Einordnung befindet, ob es eine mögliche Zukunft der Spezies Mensch im Weltenraum gibt und ob utopische, alternative Gesellschaften durch patriarchalische Strukturen, wie wir sie aus bspw. der Kolonialisierung kennen, notwendigerweise wiederholen muss.

Utopische Projekte, die ins All führen scheinen im New Space Age reichlich vorhanden zu sein, und liefern so den „Stoff, den eine epische Geschichte ausmacht: Ein großes Ziel, einen Kampf von Giganten, die Welt als Publikum, und den größten Preis: ewiger Ruhm



## FELIX DEUFEL

ist Soundkünstler und spezialisiert im Bereich 3D Audio Aufnahme, Produktion und System Design. Neben eigenen künstlerischen Arbeiten, wie Installationen und Kompositionen realisiert Felix Deufel beauftragte Arbeiten für KünstlerInnen, Agenturen oder Institutionen im Bereich 3D Audio. Deufel ist Gründer der Not a Number GmbH und Initiator des ZiMMT. <https://notanumber.space>



## HELGA HAGEN

ist Medienkünstlerin und Mit-Initiatorin des gemeinnützigen Verein K56 - Raum für Kunst. Ihre Arbeiten sind überwiegend kurze experimentelle Videos, in denen teils dokumentarisch teils fiktiv meist biographisch und gesellschaftlich relevante Themen behandelt werden. Durch Bildmanipulation und Zusammenarbeit mit Audiokünstler:innen wird auf eine prägnante oft auch penetrante Art und Weise eine Geschichte erzählt. [//helgahagen.de](http://helgahagen.de)



## DANIEL WILMERS

ist Informatiker, Fotograf und Kunstschaffender. In seiner Tätigkeit als Fotograf spielt er mit der Beobachtung und lotet Grenzen der Wahrnehmung aus. Dabei begleitet er beispielsweise Schauspieler, Kulturschaffende und auch technologiebasierte Festivals. [//eldw.de](http://eldw.de)

# MAARS IST EINE EINE FRAU

Eine immersive Klanginstallation

13.-16.07

19-21 Uhr

