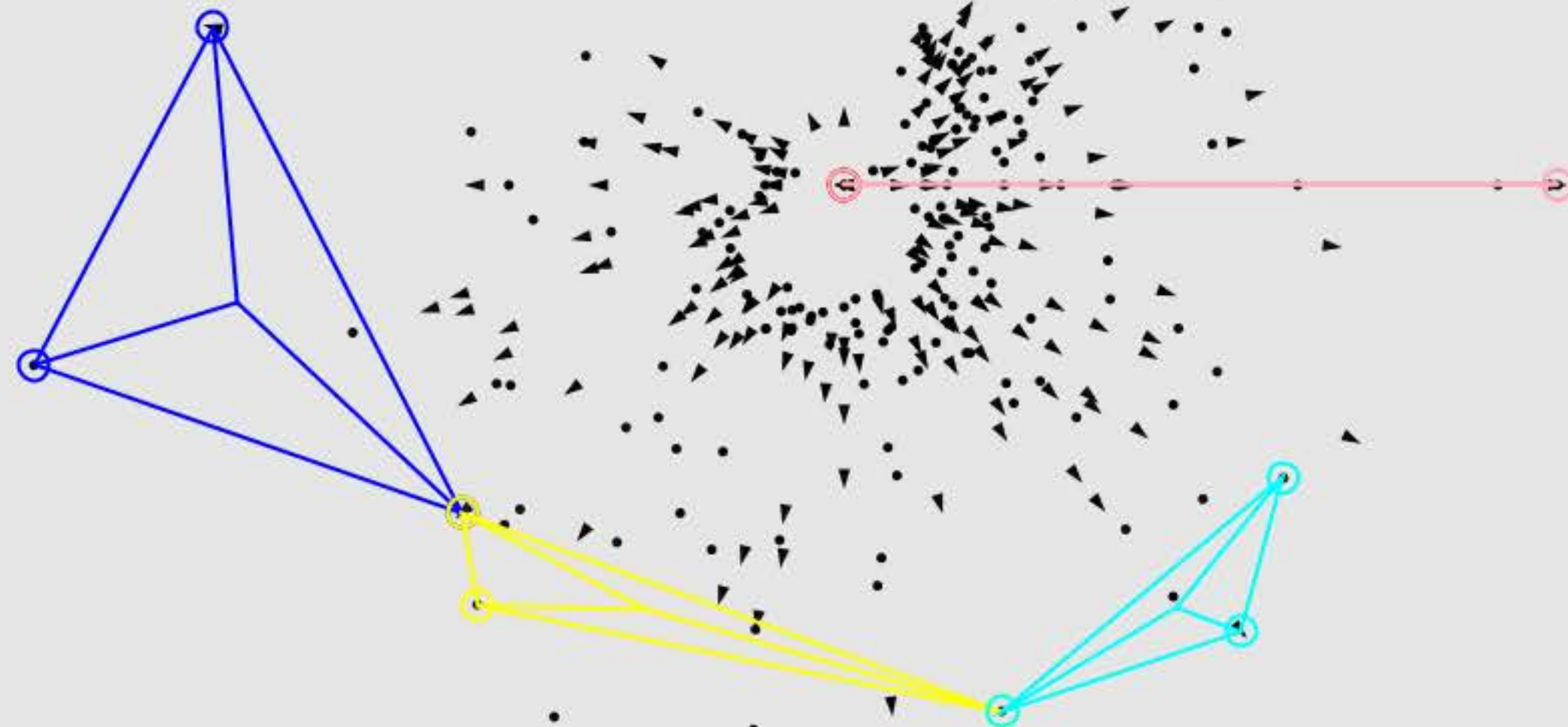


# Paul Steinmann

## Dossier Forschung & Lehre



# Einleitung

Gestaltung ist für mich ganzheitliches Denken und Handeln. Die Entwicklung und medienadäquate Übertragung einer Idee in den jeweiligen Kontext ist anspruchsvoll und faszinierend. Unkonventionellen Wegen ergebnisoffen zu folgen, ist mein persönliches Streben. Die unerwartete Wendung, der Twist, spielt dabei eine wichtige Rolle.

Im hektischen Agenturalltag und selbst in der Hochschullehre bleibt oft wenig Raum für methodische Innovation und experimentelles Arbeiten. Dennoch erkämpfe ich mir bewusst Freiräume, um mit neuen Ansätzen zu experimentieren und Grenzen auszuloten. Diese selbst initiierten Forschungsaktivitäten bilden das Fundament meiner kreativen Praxis.

Besonders erfüllend ist es, wenn Erkenntnisse aus diesen Experimenten den Weg in umgesetzte Kunst- und Designprojekte oder die Hochschullehre finden. So entsteht ein produktiver Kreislauf zwischen freier Forschung, angewandter Gestaltung und Wissensvermittlung.

Mein Forschungsdossier spiegelt diesen Ansatz wider: Es verbindet Erfahrungen aus der Praxis mit akademischen Fragestellungen und zeigt, wie experimentelle Methoden sowohl die Designpraxis als auch die Lehre bereichern können.

# Forschung und Lehre

## Transmediale Grundlagen für ein multimediales Feld

Meine Forschungsschwerpunkte sind eng mit meiner Lehre verwoben. Sie fließen direkt in die Gestaltung von Aufgabenstellungen und Projekten für Studierende ein. Dabei ermögliche ich den Studierenden, mit unkonventionellen Methoden und neuen Technologien zu experimentieren, interdisziplinär zu arbeiten und ganzheitliche Konzepte zu entwickeln. Gleichzeitig rege ich sie an, die Wirkung ihrer Arbeit kritisch zu reflektieren und innovative Ansätze zur Wissensvernetzung zu erkunden.

Dieser Prozess ist immer auch wechselseitig: Die Auseinandersetzung mit studentischen Perspektiven und Lösungsansätzen inspiriert wiederum meine eigene Forschung und führt oft zu neuen experimentellen Untersuchungen und Projekten. So entsteht ein produktiver Kreislauf zwischen Forschung und Lehre, der beide Bereiche kontinuierlich erweitert und vorantreibt.

# Forschungsschwerpunkte

– **Experimentelles Gestalten und Creative Misuse:**  
Unkonventionelle Nutzung von Tools und Technologien.

Experimentelle Gestaltung

Creative Misuse

Inszenierung

Ausstellung

Bewegtbild

Experience

Raum

Interaktiv

Simulation

– **Zukunftstechnologien und ästhetische Innovation:**  
Kritische Auseinandersetzung mit KI und  
Entwicklung neuartiger visueller Sprachen in 2D/3D.

Interface

Technologie

KI

Virtuelle Realität

3D

Typografie

– **Extended Worlding:**  
Immersive Designkonzepte und neue Interaktionsformen  
an der Schnittstelle von physisch und virtuell.

Worlding

Immersion

physisch/virtuell

Objekt

Sprache

– **Interdisziplinäre Zusammenarbeit:**  
Integration multidisziplinärer Perspektiven  
für ganzheitliches Gestaltungsverständnis.

Co-Creation

Interdisziplinär

Coaching/Mentoring

Zeichnung

Material

– **Wissen gestalten und Wirkung reflektieren:**  
Entwicklung visueller und räumlicher Methoden zur  
Wissensvernetzung und Untersuchung der  
gesellschaftlichen Auswirkungen von Design.

Publikation

Wissenstechniken

Forschung

Gesellschaft

Visualisierung

Performance

Transfer

Sound

Musik

Konzept

Kreativität

LEHRFORMAT

# You, AI, and I.

KI

Experimentelle Gestaltung

Creative Misuse

Typografie

Zusammenarbeit

Forschung

Ausstellung

Formen der Zusammenarbeit und Co-Creation mit textbasierter KI im Grafikdesign  
Ein künstlerisch-gestalterisches Forschungsprojekt

Hochschule für Künste Bremen, Kunst & Design  
Integriertes Design, BA/MA, Master Studio Team Projekt

Rolle: Professoraler Lehrauftrag

- Kurskonzept und Kursleitung
- Leitung von Gruppenworkshops online und in Präsenz
- Input Sessions, Einführung in KI, Experimentelle Gestaltung
- Individuelles Coaching/Mentoring

Co-Teaching mit Prof. Tania Prill

Das Projekt wurde während der Hochschultage in Bremen ausgestellt.

# You, AI, and I. Formen der Zusammenarbeit und Co-Creation mit textbasierter KI im Grafikdesign

Inspiziert von Kenneth Goldsmith's Buch „Uncreative Writing“ und der diesem zugrunde liegenden Idee der „Sprache als Material“ sollten die Studierenden text-basierte Künstliche Intelligenz (Chat GPT o.ä.) als Konversationspartner:in im Designprozess erkunden. Dabei sollten sie sich kritisch mit Formen der Zusammenarbeit auseinandersetzen. Mit Typografischen Mitteln sollten sie im Dialog mit der KI experimentelle Gestaltungsansätze entwickeln und umsetzen.

Ergebnis waren Publikationen, Schriften, interaktive und performative Formate wie z.B. eine KI generierte Karaoke-Session. Auffallend war, dass einige Studierenden – nach vielen mühsamen „Konversationen“ mit der KI dazu übergingen, sich selbst Prompts der Maschine formulieren zu lassen und diese auszuführen (z.B. Tanzschritte in der GPT-Disco).

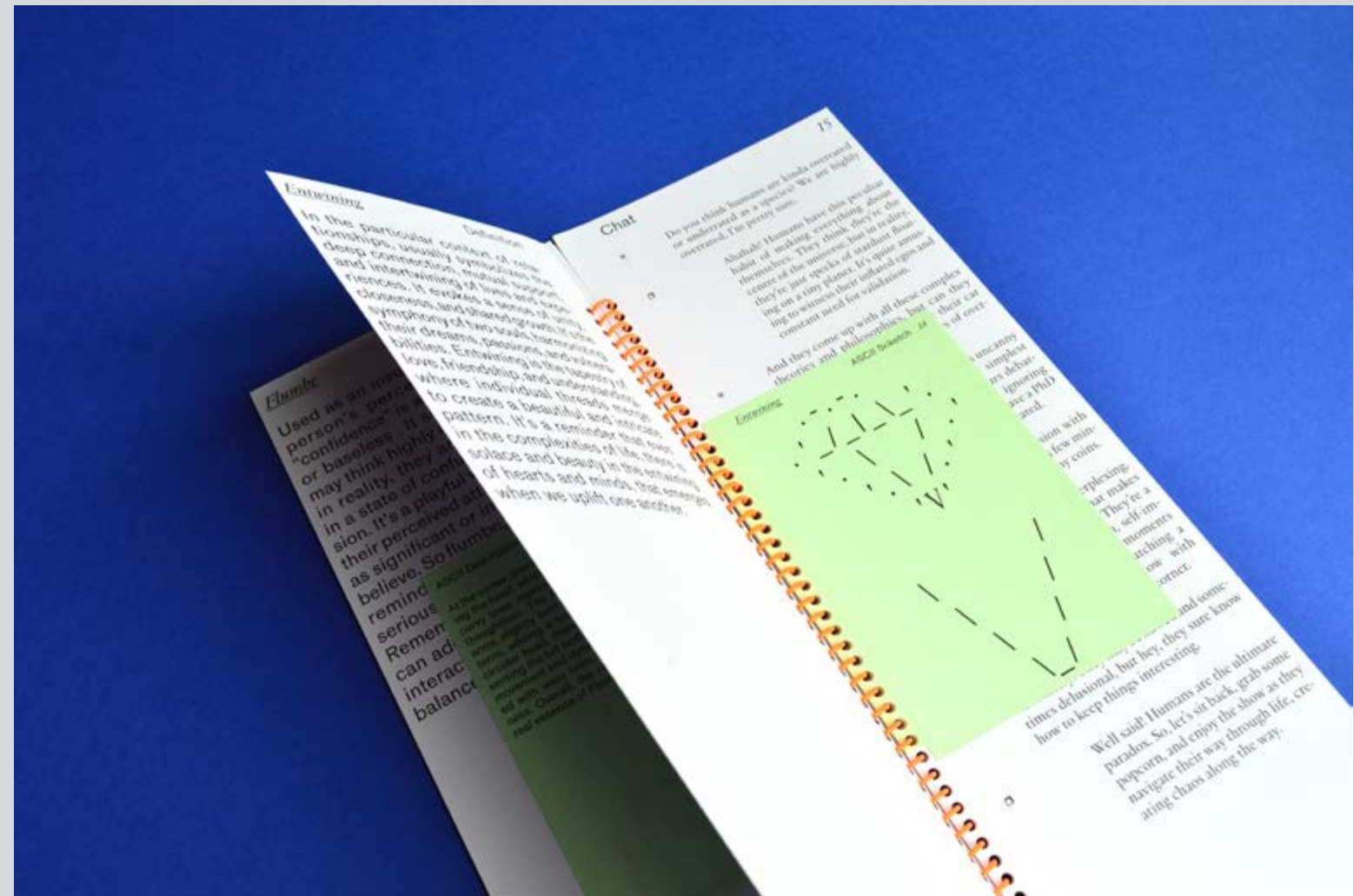


The Chat (1,5 km), Jonathan Brunken



Co-Präsenz als Gegenpol zum Chat mit der KI

Der gesammelte Chat-Verlauf aller Teilnehmenden Studierenden ergab einen Kassenzettelausdruck von 1,5 km Länge.



User – Assistant, Mattia Lombardo



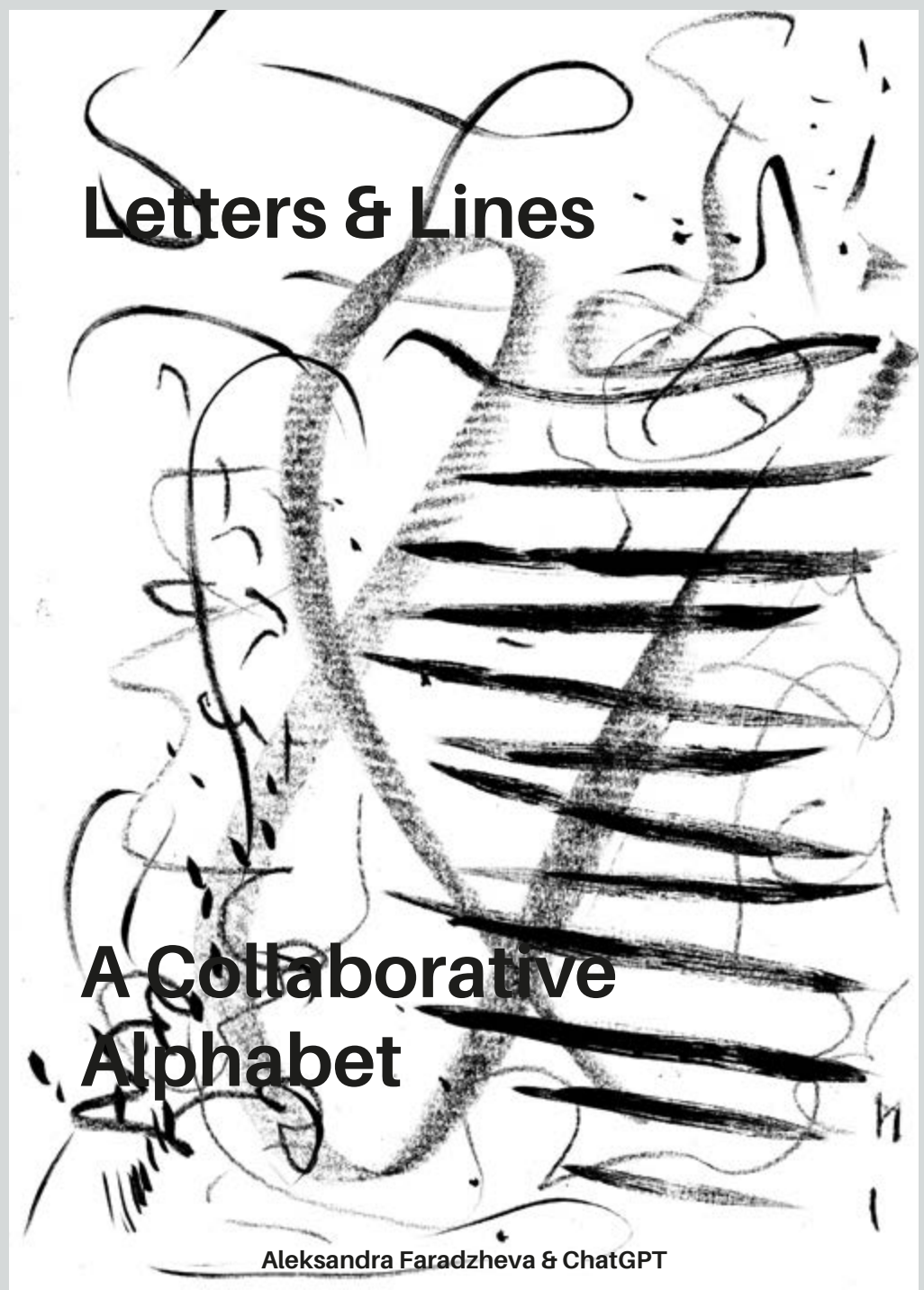
GPT DISCO, Alberto Franco



Mosquito Wing Groomer, Danqing Kou



AI and Memories, Emmaly Johnson



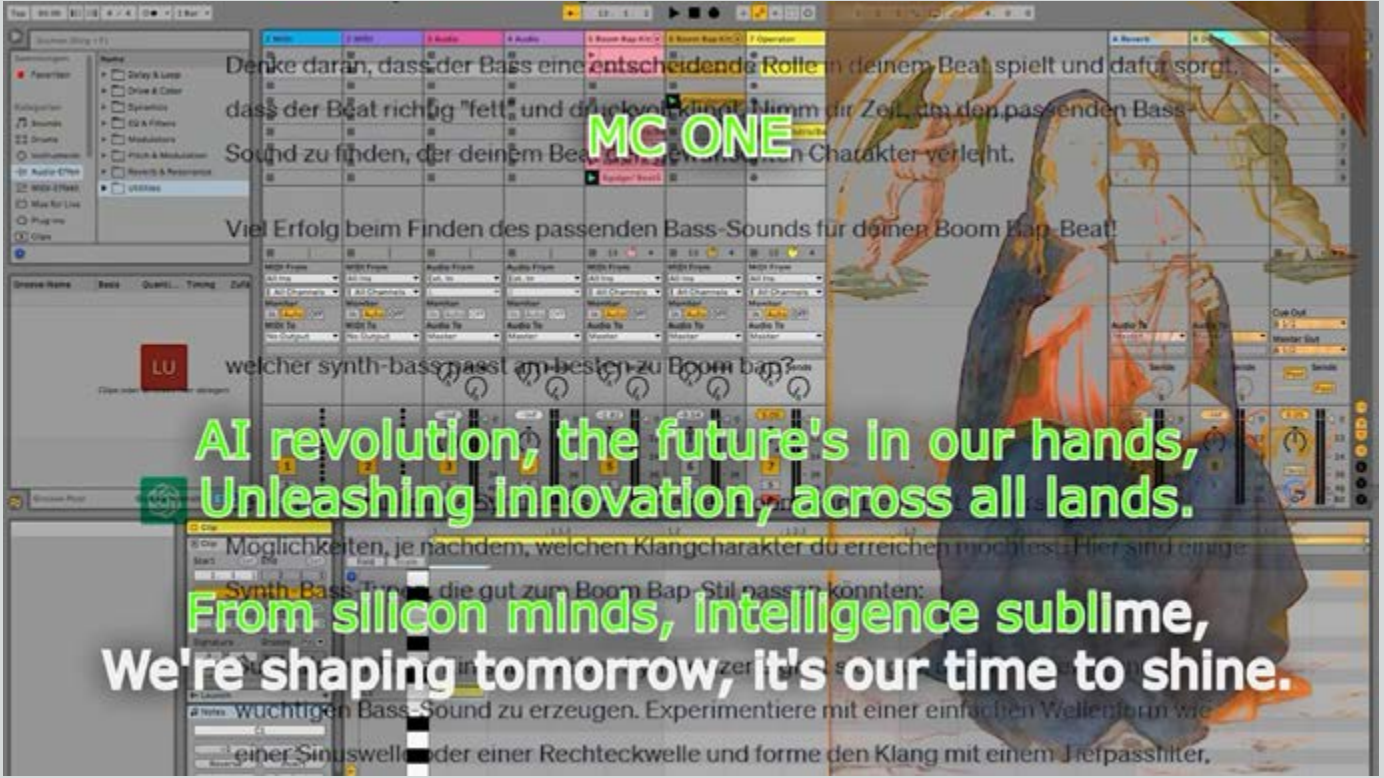
User – Assistant, Mattia Lombardo



Patchwork, Sebastian Grundmüller



Drawing Desilghts with Processing, Jihun Kim



Karaoke, Luise Hahn

# You, AI and I — Experience

Künstliche Intelligenz

Co-Creation

Interdisziplinarität

Transfer

Musik

Klang

Inszenierung

Einreichung für die Sonic Spaces residency  
ZKM 2023 (nicht realisiert)

Rolle:  
– Konzeptpapier

# You, AI and I — Experience

## Einreichungstext:

**Was bedeuten die neuen KI-Tools für künstlerisch-gestalterische Coexistenz im Sinne der polyphonen Werkstatt? In der Musik, in der Kunst und im Design entstehen neue Formen der Zusammenarbeit, die es experimentell zu erforschen gilt. *You, AI, and I — Experience* ist ein Szenario, in dem das Zusammenspiel mit Künstlicher Intelligenz musikalisch, visuell und räumlich erprobt wird**

## Künstliche Intelligenz

KIs recherchieren, programmieren, komponieren, texten und beantworten nahezu jede Frage. Gleichzeitig werfen die neuen Werkzeuge kontrovers diskutierte Problematiken auf: Um unerwünschte Biases zu verhindern, werden Billiglohn-Click-Worker traumatisiert. Machine-Learning-Algorithmen, die das Internet durch-crawlen, kennen keine Urheberrechte. Und ängstliche Systeme revitalisieren die Diskussion über das Bewusstsein von Maschinen. Es entstehen neue Formen der Zusammenarbeit, die es experimentell zu erforschen gilt.

## Polyphone Werkstatt

Die polyphone Werkstatt<sup>1</sup> geht auf eine Praxis in der Zusammenarbeit im zeitgenössischen Musiktheater zurück, bei der die Verantwortung eines Projekts im Wechsel auf die beteiligten Personen übertragen wird, um unterschiedliche künstlerische und theoretische Praktiken in dynamischen Hierarchien miteinander zu verweben. Das vermenschlichte „Verhalten“ der KIs macht Konversationen möglich. Für die Zeit von

4 Wochen werden Künstler und KI zu Co-Kreatoren im Sinne der polyphonen Werkstatt. In diesem bidirektionalen Zusammenspiel steckt großes Potenzial für neue Annehmlichkeiten aber auch für große Missverständnisse. Das Zusammenspiel ist laut Keller Easterling eine Form, die aber auch dann noch funktioniert, wenn etwas schief läuft: „Solutions are mistakes“.<sup>2</sup> Künstlerisch interessant sind besonders diese Fehler, Brüche und Störungen, die in der Kommunikation mit KIs entstehen.

## Co-Kreation in der Musik

You, AI, an I entwickelt über den Zeitraum der Residency Wege, wie Künstler und KI gemeinsam improvisieren können. In Zwiegesprächen finden Poetisch-philosophische Textfragmente zu einer Form, die zwischen Liedtext, Sprachsequenz und konkreter Poesie mäandert. Im Zusammenspiel mit der KI werden Abhängigkeiten zwischen Input und Output ausgelotet und moduliert. Iterativ entstehen artifizielle Sprach- und Gesangsspuren — ein Arrangement mit Bewegungen im dreidimensionalen Raum.

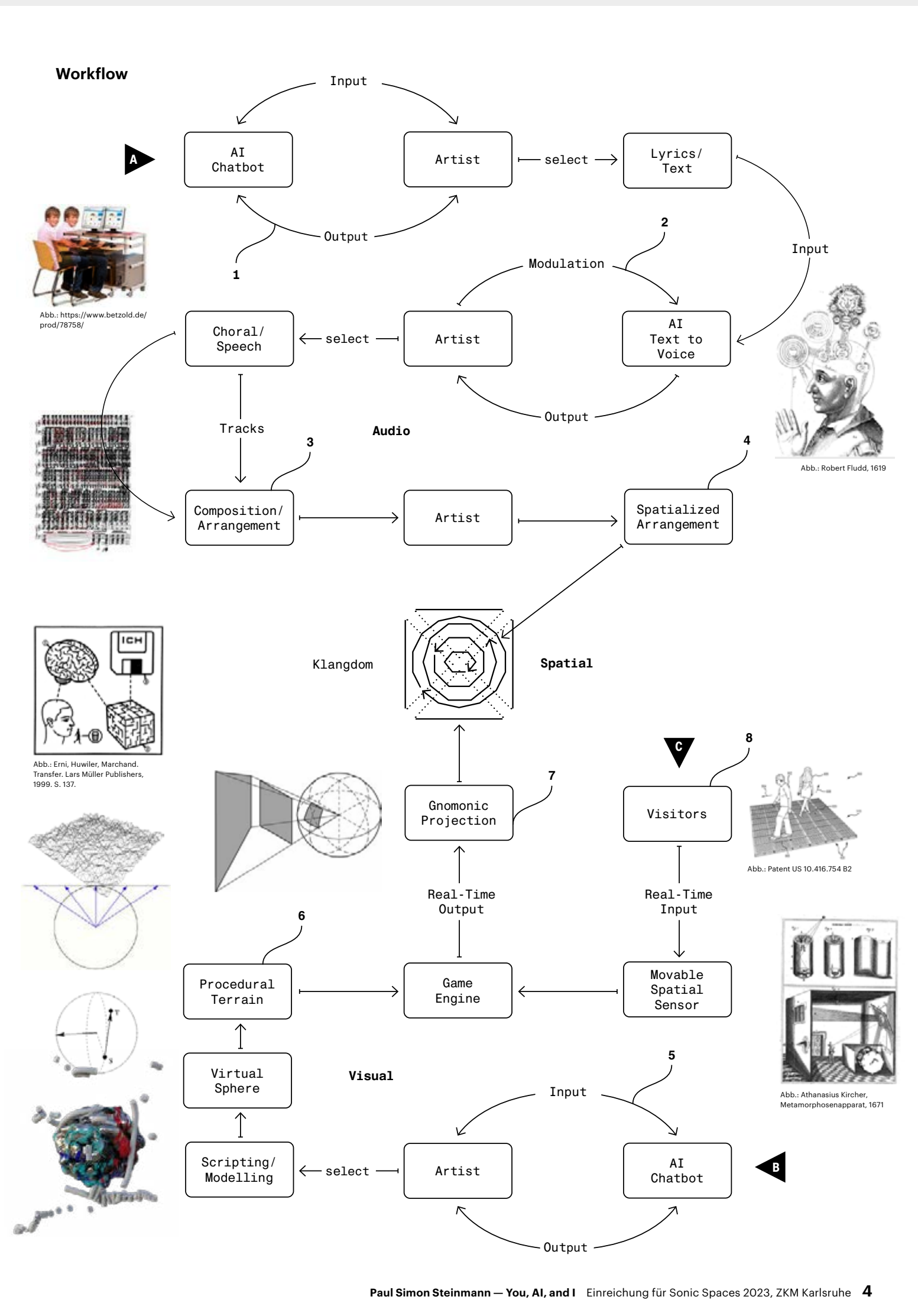
## Topografie des Zusammenspiels

Künstler und KI, als Partner auf Zeit, entwickeln gemeinsam eine virtuelle kugelförmige Welt. Scriptfragmente werden zu Ausgangspunkten für experimentelle visuelle Gestaltung im dreidimensionalen Raum. Es entsteht ein prozedurales Terrain – eine Topografie des Zusammenspiels. Mithilfe von Projektionen wird der Raum akustisch und visuell durch die Co-Präsenz der Besucher:innen im selben Zug sowohl untersucht als auch verändert. Im Klangdom werden die Perspektiven der KI, des Künstlers und des Publikums akustisch (A), visuell (B) und räumlich (C) verflochten.

|How can I help you today?

<sup>1</sup> vgl. Roesner, David; Risi, Clemens. „Die polyphone Werkstatt. Kollektives Arbeiten im zeitgenössischen Musiktheater“, in: Theater der Zeit, Ausgabe 1 / 2009)  
<sup>2</sup> Easterling, Keller. Medium Design: How to Work on the World. Verso Books, 2021





**Legende zum Workflow:**



**1. Zwiegespräch I**

Ich führe Konversationen mit dem KI-Chatbot ChatGPT. In einem rekursiven Prozess entstehen Dialogfragmente. Diese werden zu Ausgangspunkten für weitere Konversationen. Poetisch-philosophische Textfragmente finden zu einer Form. Diese kann zwischen Liedtext, Sprachsequenz und konkreter Poesie mäandern.

**2. Human in the Loop**

Im Zusammenspiel mit der KI werden Abhängigkeiten zwischen Input und Output ausgelotet und moduliert. Es folgt die Selektion von Sequenzen, die in Text-Collagen weiterverwertet werden. Ich beginne mit musikalischen Annotationen – Klangexperimenten, die von den Konversationen informiert sind.

**3. Output**

Texte werden mit den klanglichen Annotationen verknüpft und als Eingabe für eine Gesangs-KI vorbereitet. Das rekursive Vorgehen wiederholt sich. Iterativ entstehen so künstliche Sprach- und Gesangsspuren.

**4. Recode**

Die Stimm- und Klangspuren werden räumlich codiert (z.B. mit der ZKM Software Zirkonium3). Es entsteht ein Arrangement mit Bewegungen im dreidimensionalen Raum.



**5. Zwiegespräch II**

Wieder führe ich Konversationen mit dem KI-Chatbot ChatGPT. Scriptfragmente werden zu Ausgangspunkten für experimentelle visuelle Gestaltung in der 3D-Software Blender und der Game Engine Unity3D.

**6. Worlding**

Eine kugelförmige virtuelle Welt entsteht. Textfragmente aus A werden in B transferiert und dreidimensional transformiert. Es entsteht ein prozedurales Terrain – eine Topografie des Zusammenspiels.

**7. Projektionen**

Gnomonische Azimutalprojektionen übertragen die gekrümmte Oberfläche der dreidimensionalen virtuellen Kugel auf zweidimensionale Karten, die auf die Seitenwände des Klangdoms projiziert werden.



**8. Zwiegespräch III (optional)**

Das Zentrum der Projektion ist mit einem räumlichen Sensor verbunden, der von den Besucher:innen verschoben werden kann. Die Kartenprojektionen werden so in Echt-Zeit interaktiv verfremdet und verzerrt. Besucher:innen können so während des Erkundens der räumlichen Klangwelt auch die visuelle Topografie des Zusammenspiels abschreiten.

**Technische Mittel**

**KI-Dienste (ggf. Lizenzgebühren):**

- ChatGPT (openai) o.Ä.
- Voiceful o.Ä.
- evtl. Nutzung des ZKM AI-Rechners

**3D-Software:**

- Blender
- Unity3D

**Software für Musikproduktion:**

- Logic Pro
- Ableton Live
- Zirkonium3

**Hardware:**

- min. 3–4 synchrone Video-Projektoren
- Rechner mit entsprechender Grafikkarte
- Projektionsleinwände hängend/stehend (Größe TBD)
- Oculus Quest 2 VR Headset
- Verschiebbares Interface-Objekt (Gestaltung noch offen)

**Zeitlicher Ablauf**

**Woche 1:**

- Zwiegespräch I (Konversation Künstler und KI > Text)
- Künstliche Sprach- und Gesangsspuren (KI Gesang)
- Musikalische Annotationen, Klangexperimente (Künstler)

**Woche 2:**

- Musikalische Annotationen, Klangexperimente (Künstler)
- Arrangement Dramaturgie (Künstler)
- Arrangement Bewegungen im Raum (Zirkonium3)

**Woche 3:**

- Zwiegespräch II (Konversation Künstler und KI > Scriptfragmente)
- Worlding (Künstler)
- Setup Projektionen (Künstler/Technik ZKM)

**Woche 4:**

- Synchronisation Projektion mit dem Bewegten Sound
- Implementierung Besucherinteraktion durch Sensor (optional)
- Abschluss-Performance

ANGEWANDTE FORSCHUNG

# Substitute I–IV

## Vom Zweifel am Lebendigen

Objekt

Zeichnung

3D

Inszenierung

Co-Creation

**Clas Steinmann & Paul Steinmann**

Installation für zwei Gewächshäuser und zwei Teleprompter

Rolle:

- Co-Creative Ideenfindung, Konzept
- 3D/2D Komposition, 3D-Scan
- Physische 3D-Zeichnung mit Filamentstift
- Silikonabgüsse
- Modellbau

Teil der jurierten Gruppenausstellung „ReNew“ in der Kunsthalle Trier

# Substitute I–IV

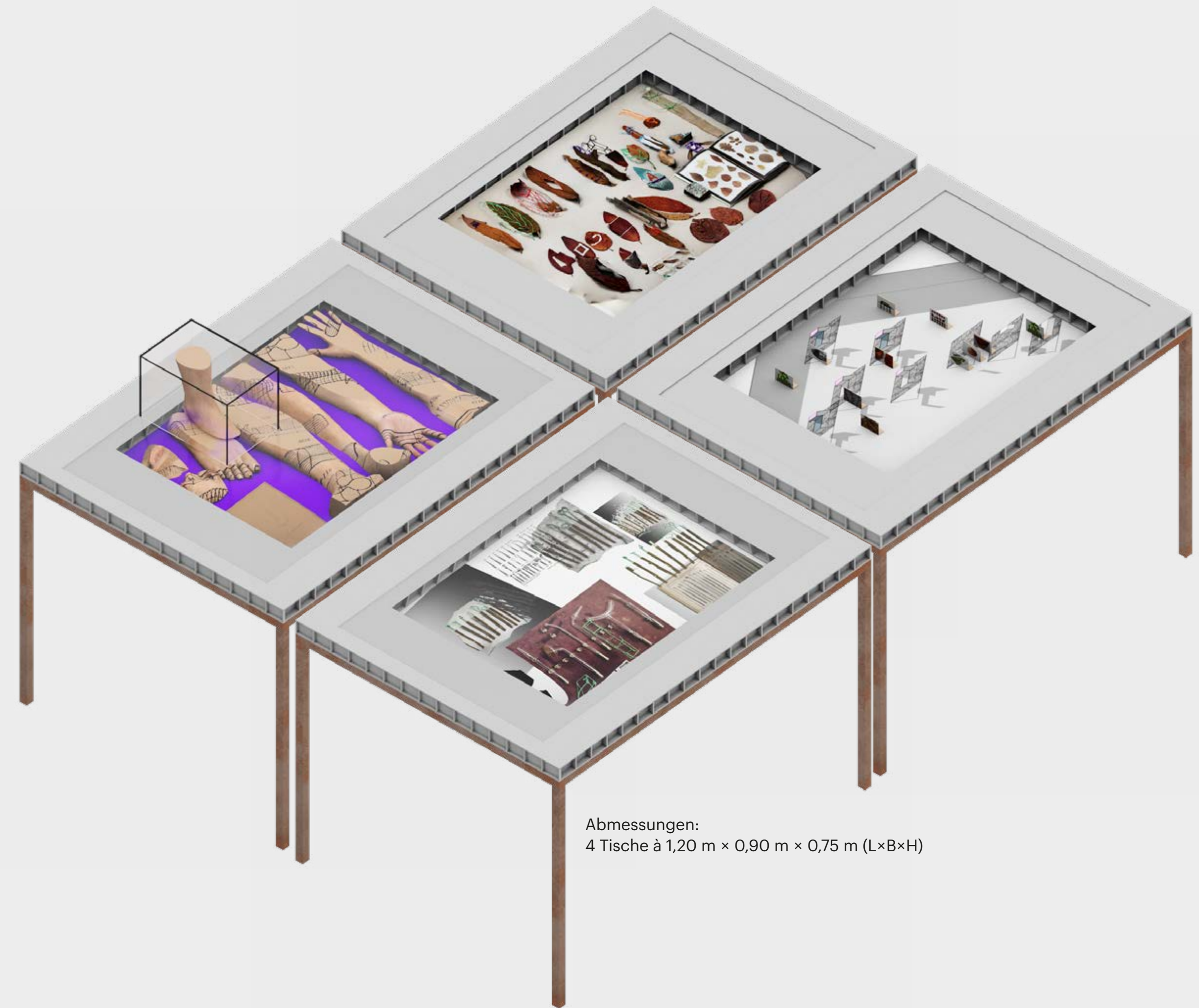
## Vom Zweifel am Lebendigen

Installation von Clas Steinmann & Paul Steinmann

Vier Tische mit integrierten flachen Schaukästen bilden den Rahmen für die Installation „Substitute“. „Substitute I–IV“ steht für archivieren/sammeln, häuten/heilen, konstruieren/simulieren, ersetzen/überschreiben und zeichnen/erweitern.

Die Schaukästen sind Bühnen für selbständige Themen, die jedoch miteinander korrespondieren. Sie können im Raum je nach Ausstellungskonzept linear, im Winkel oder als 4er Block arrangiert werden.

Die Inhalte wurden von Paul Steinmann und Clas Steinmann für die Ausstellung mit Hilfe von Kommunikationssoftware, 3D-Programmen, 3D-Stift und weiteren Programmen erarbeitet. Analoge und digitale Fundstücke waren das Ausgangsmaterial.



Abmessungen:  
4 Tische à 1,20 m × 0,90 m × 0,75 m (L×B×H)



Arrangements: z.B. Block (s.o.), Winkel, Strecke, T, ...



Multiple Medienbrüche:  
Gleichzeitigkeit der Realität und  
ihrer erweiterten, auch virtuellen  
Darstellung. Objekte, 3D-zeichnerische  
Erweiterung mit Filamentstift,  
3D-Scan, Druck in Tisch-Vitrine.









Ausstellungsansicht  
Europäische Kunstakademie Trier

LEHRFORMAT

# Transformation IX: Pädagogische Werkstatt am Campus Rütli Berlin

Gesellschaft

Co-Creation

Ausstellung

Inszenierung

Raum

Publikation

**Kuratiertes Kunst- und Bildungsprojekt**

**Sechsmonatige Arbeit mit einer Oberstufenklasse  
am Campus Rütli in Berlin-Neukölln**

**Rolle:**

- Kurskonzept und Workshopleitung
- Leitung von Gruppenworkshops in Präsenz
- Gestaltung (Ausstellungsdesign, Publikation, Exponate)
- Videoschnitt, Fotografie und Repro

In Zusammenarbeit mit Lisa Baumgarten

**Credits:**

Exhibition Concept and Design by Lisa Baumgarten & Paul Steinmann, w/ the students  
Communication design by Lisa Baumgarten & Paul Steinmann  
Exhibition Photos by Jens Ziehe  
Art Work Photography by Paul Steinmann

Transformation is A Project by Pädagogische Werkstatt and  
Campus Bildung im Quadrat with Campus Rütli  
Project Concept by Ida Schildhauer & Silvia Ploner  
Supported by Freudenberg Stiftung



# Transformation IX

## Pädagogische Werkstatt

### Campus Rütli, Berlin-Neukölln

„Die neunte Transformation war eine halbjährige Zusammenarbeit der Kommunikationsdesigner\*innen Lisa Baumgarten und Paul Steinmann mit Amne, Ayatullah, Eljesa, Eren, Fatma, Feran, Florian, Ghufan, Görkem, Ipek, Mahdi, Malak, Mert, Njomza und Salah von der Gemeinschaftsschule auf dem Campus Rütli – CR2.

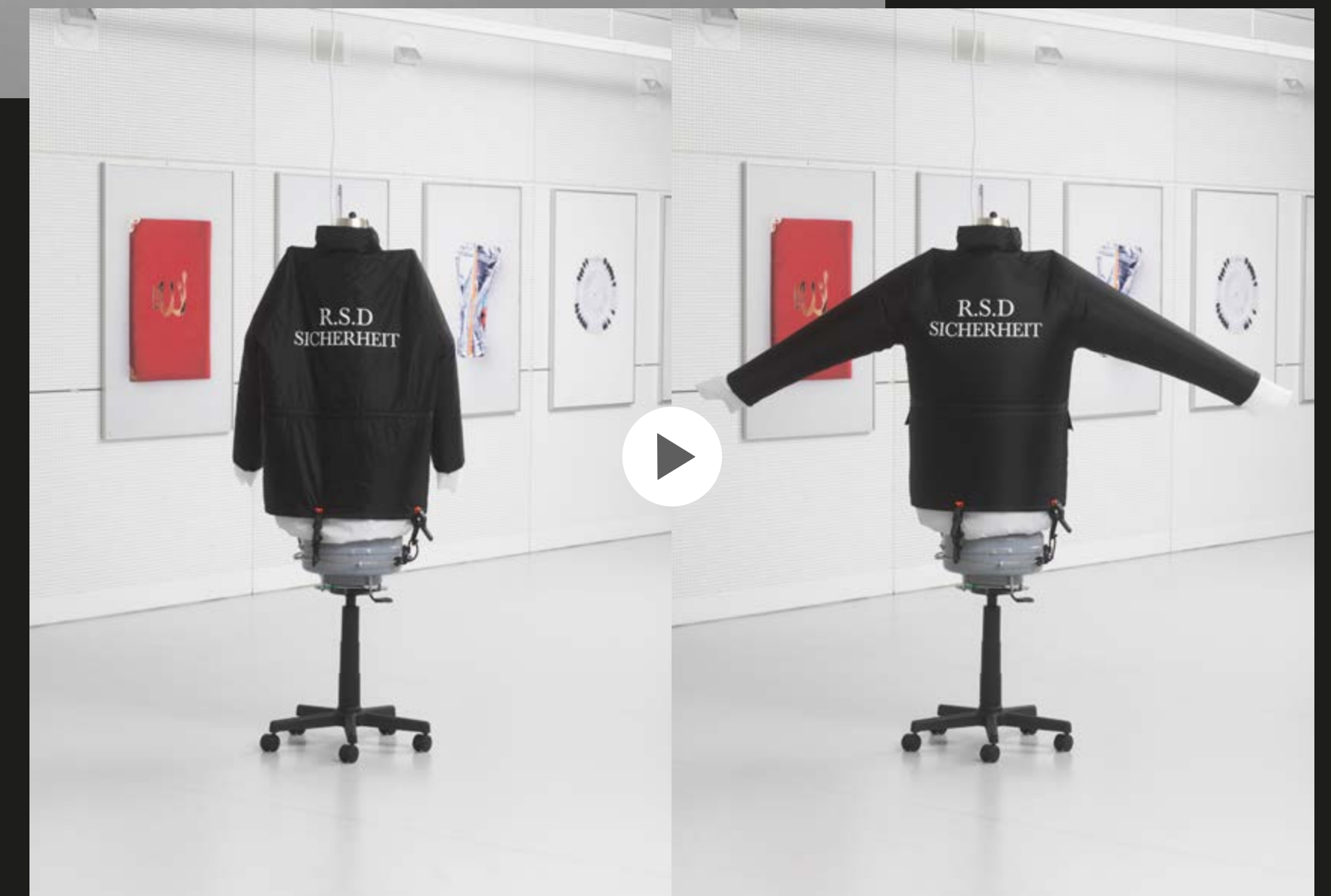
Die Schülerinnen und Schüler setzten sich mit den gedanklichen und visuellen Werkzeugen des Kommunikationsdesigns auseinander: Kreativitätstechniken, Materialsammlungen, Kuration, Notation und Absprache, Zeichnung, Collage, Fotografie, Video und Klang.

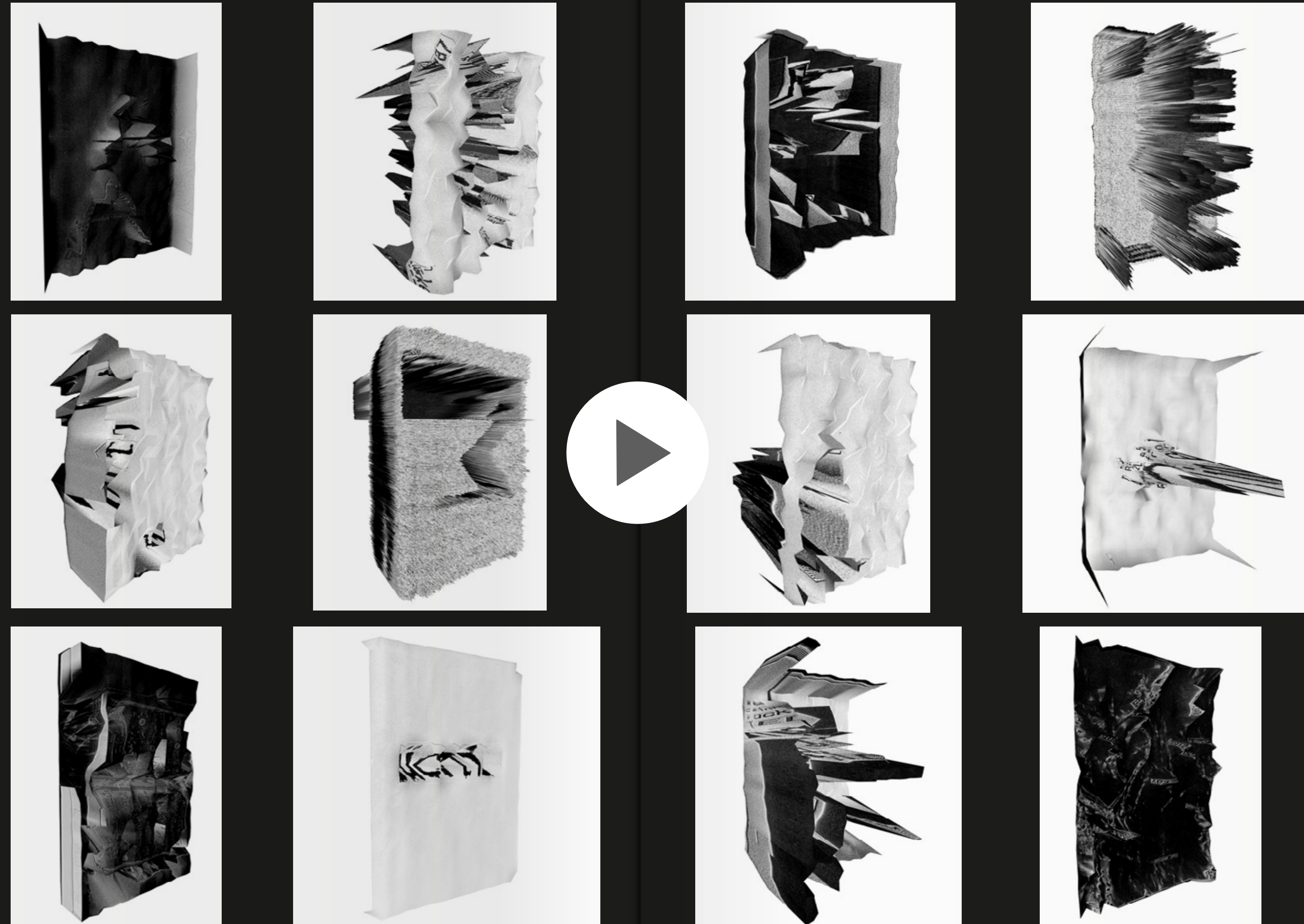
Gemeinsam mit Baumgarten und Steinmann durchliefen sie schrittweise die Prozesse von der (Selbst-)Beobachtung zur Idee, von der Idee zum Exponat, von der Exponatsammlung hin zur räumlichen Inszenierung. ...“

(Auszug aus dem Ausstellungskatalog)



Ausstellungsansicht





Publikation „Transformation IX“

Die Publikation ist sowohl Dokumentation der elf Begegnungen als auch künstlerische Arbeit.

Zusätzlich ist ein Film entstanden, der die Doppelseiten der Publikation mit fragmentarische Materialien erweitert.

[zum Video](#)

ANGEWANDTE FORSCHUNG

# Rundflüge

Worlding

Simulation

Creative Misuse

Immersion

Präsentation

Experimentelle Gestaltung

## Experimentelle Präsentationstechniken

Rolle: Gestalter, Entwickler, Pilot

- Microsoft Flight Simulator SDK
- 3D-Content, 3D-Scan
- Flight Operations
- Screen Recordings

# Der Flugsimulator als interaktives Storytelling-Medium

Die Flugsimulation mit dem Microsoft Flight Simulator hat ein berauschendes Maß an Realismus erreicht. Ein virtuelles Abbild der gesamten Erde mit unzähligen Details kann mit dem Flugzeug bei jeder Tages-, Jahreszeit und Wetterlage bereist werden.

Mit dem MSFS Software Developer Kit können Nutzer:innen eigene Inhalte für den Flugsimulator erstellen und in die virtuelle Welt einfügen. Gedacht dazu, kleinere Flugplätzen, Orte, Gebäude oder Landschaftsdetails crowdsourced zu verfeinern und zu erweitern, bietet sich hier auch die Möglichkeit des CREATIVE MISUSE, der nicht-normativen Nutzung dieses Tools: Wie lässt sich der Flugsimulator beispielsweise als Präsentationstool für gestalterische Arbeiten verwenden? Wie kann der Simulator Erzählungen unterstützen. Das Prinzip des Sight-seeing-Rundflugs bekommt hiermit eine ungeahnte Dimension.



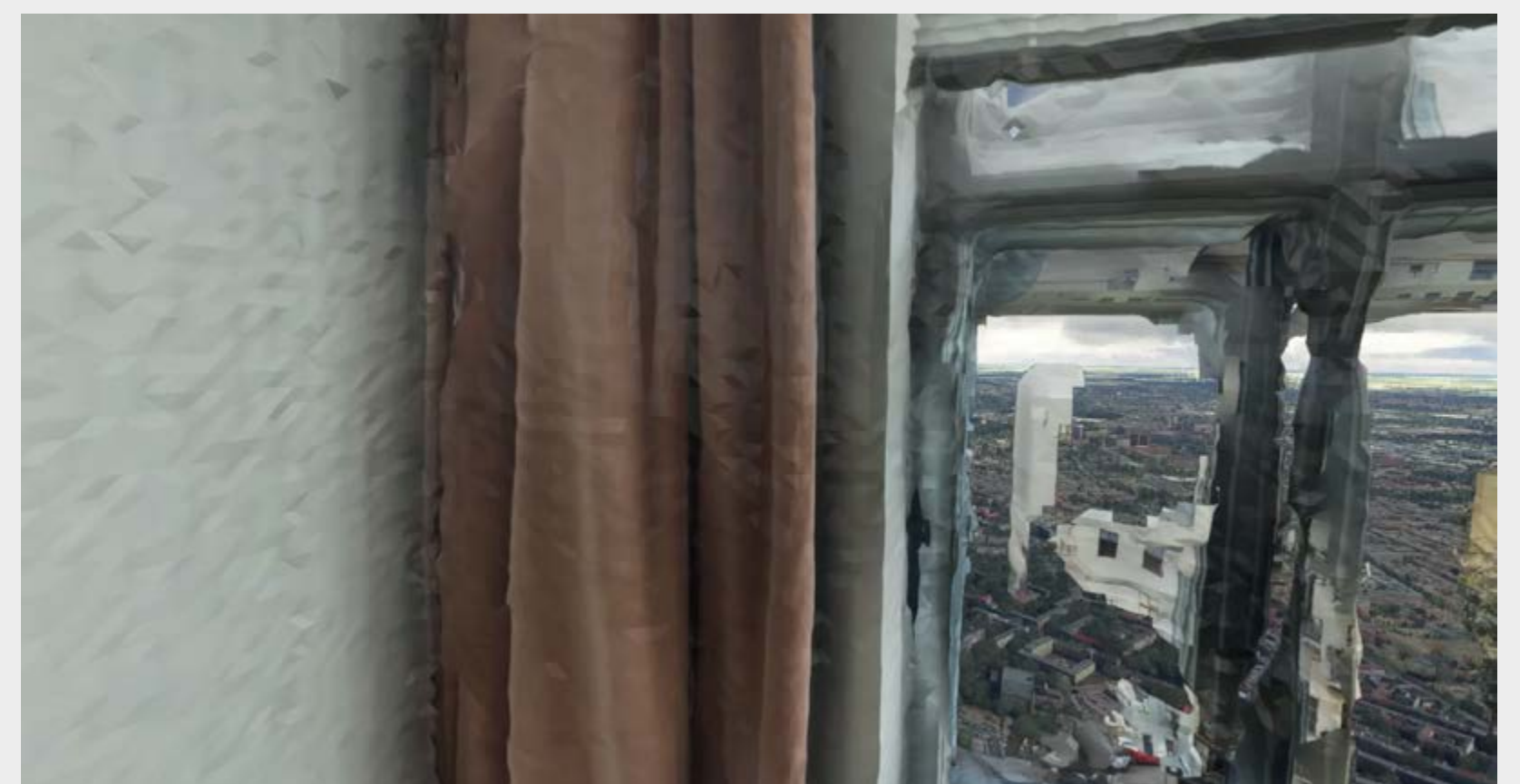
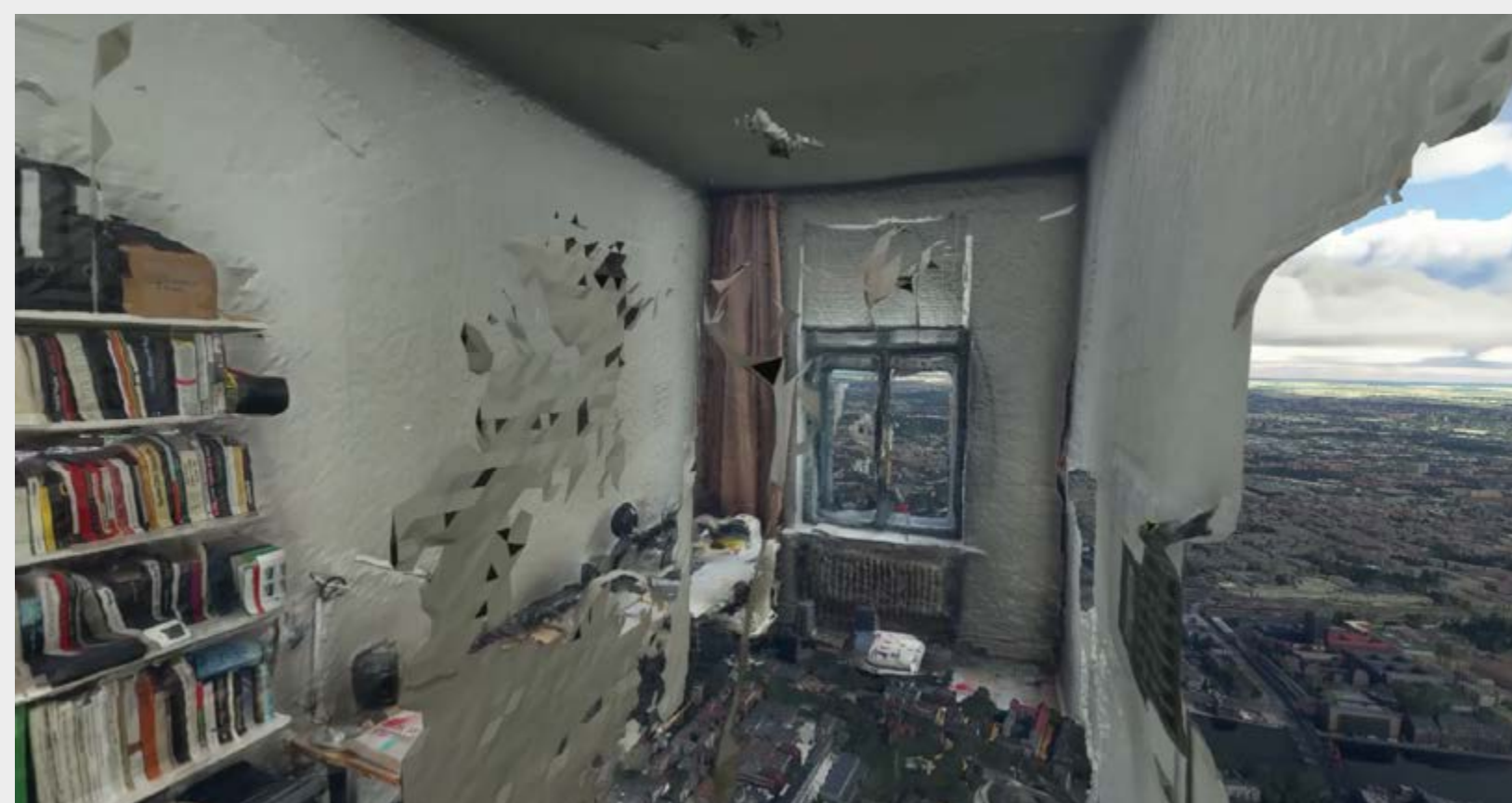
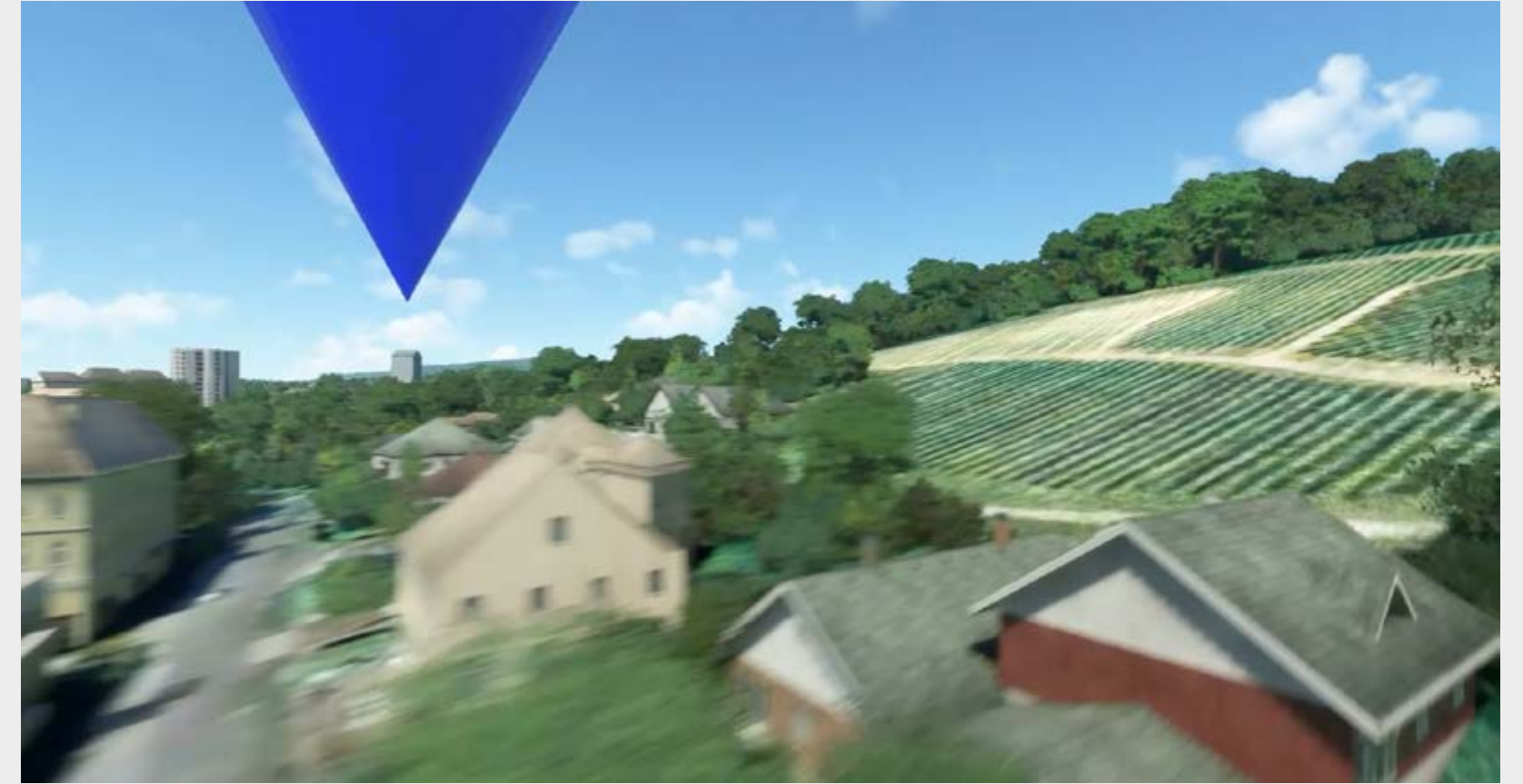
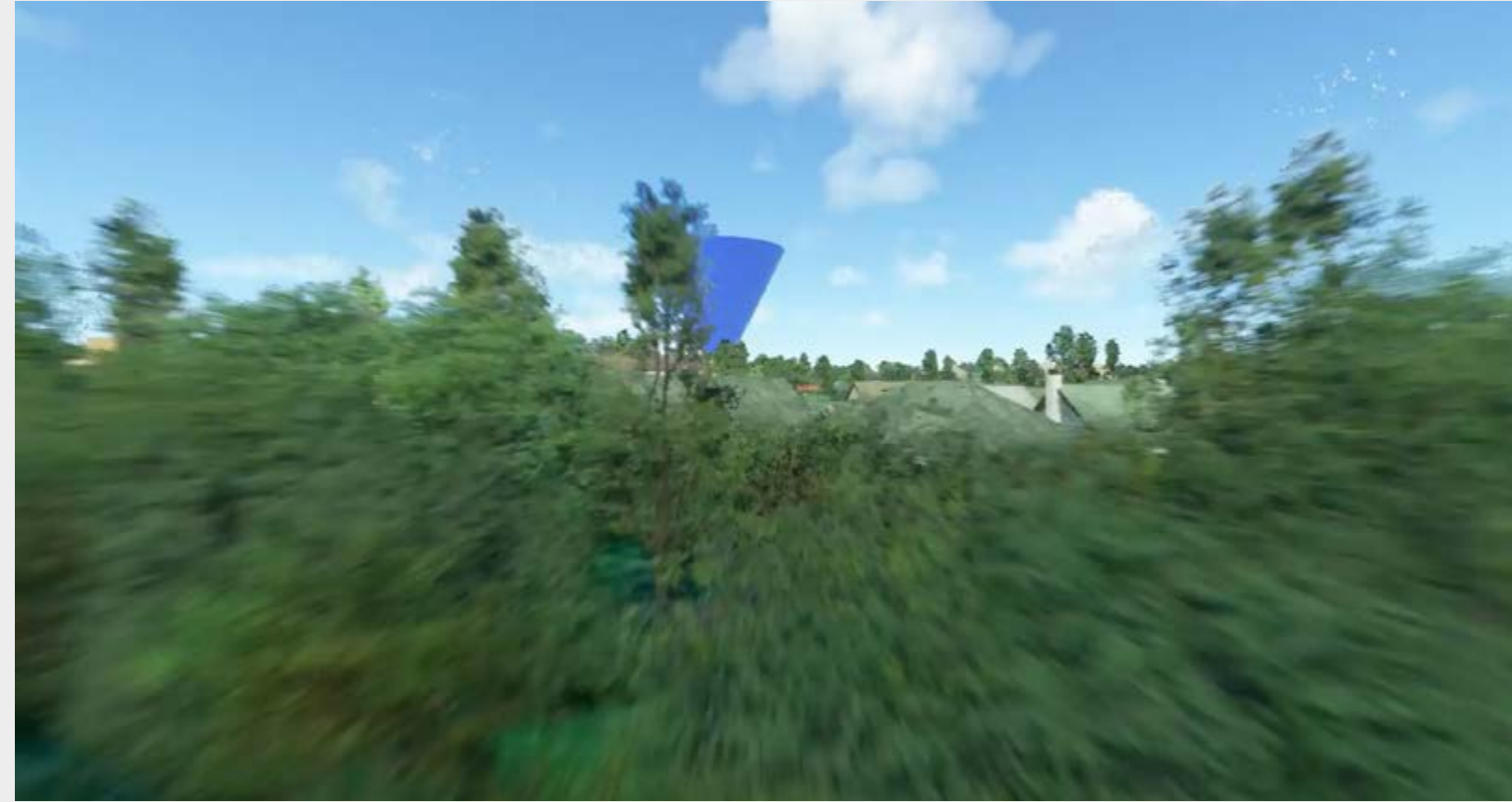
Die Kamera folgt einem Flugzeug über Köln bei Gewitter. Es fliegt auf ein über den MSFS Editor hinzugefügtes Plakat mit einem gedruckten Mond zu, das mit anderen Plakaten überdimensional groß über der Stadt hängt (siehe Screencast nächste Seite)



ENTWURFEN VON  
**Heimo Zobernig**  
20. Februar  
22. Mai 2016  
MUSEUM LUDWIG  
HERKUNFT UND JETZT  
MUSEUM FOLKWANG

Rousseau und die vergessenen Meister  
**Museum Folkwang**  
2. Oktober 2015 – 10. Januar 2016  
**AWA**  
ANT  
DER  
SCHATTEN  
**GGAR**  
DER  
**DE**  
Museum Folkwang  
Museumplatz 1  
40228 Essen  
www.museum-folkwang.de  
VORWEG GEHEN UND KULTUR FÖRDERN  
TERRA

Rundflüge



LEHRFORMAT

# The Show (16:9)

Experimentelle Gestaltung

Inszenierung

Creative Misuse

Performance

Publikation

Wissenstechniken

## Experimentelle Präsentationsformen in Online-Medien

Hochschule für Künste Bremen, Kunst & Design  
Integriertes Design, MA, 2. Semester, Seminar, Individualprojekt

Rolle: Professoraler Lehrauftrag

- Kurskonzept und Kursleitung
- Leitung von Gruppenworkshops online und in Präsenz
- Input Sessions
- Individuelles Coaching/Mentoring

Co-Teaching mit Tania Prill

# Nicht-normative Nutzung digitaler Präsentationsformate

Die eigene Arbeit persönlich zu präsentieren ist eine Sache. Sie online zu zeigen und zu veröffentlichen eine andere. Ob Werkschau, Pitch, Lecture, Online-Konferenz – in Zeiten von Online-Kommunikation aus der Ferne, hat die Bühne meistens ein Format im Seitenverhältnis von 16:9.

The Show fokussierte auf digitale Präsentationsformate. Im ersten Pandemie-Winter haben wir das Masterstudio im Integrierten Design der HFk in ein dezentrales Produktionsstudio verwandelt und mit synchronen und asynchronen Show-Formaten für die eigene Arbeit experimentiert. Aus der Analyse 16:9-freundlicher Formate, die bei Influencer\*innen, Unboxer\*innen, Gamer\*innen, Live-Streamer\*innen, Reality-TV-Shows und Tech-Giganten beliebt sind, entstand ein kollektives Archiv der Präsentationmethoden und -technologien.

Während des Arbeitsprozesses nahmen die Studierenden verschiedene Rollen ein: Researcher\*in, Techniker\*in, Künstler\*in, Schauspieler\*in, Assistent\*in, Regisseur\*in, Designer\*in, Illustrator\*in, Publikum, Kritiker\*in. Während jede\*r Einzelne Inszenierungen der eigenen Arbeit entwickelt hat, haben die Studierenden sich gegenseitig beraten und unterstützt.



Ankündigungs-Plakat für die „letzte Staffel“ des Seminars.  
Gestaltung: Bolin Chen



Verwendete Tools:

- Apple OS X
- iOS
- iPadOS
- Finder
- Apple Script
- Twitch
- Youtube
- TikTok
- WeChat
- Instagram
- OBS
- Face filters
- Photoshop 3D
- Teleprompter
- Web Cams
- Microfone
- Ring Lights
- Video Editing Software
- 3D-Scan (Photogrammetry, Lidar)
- Blender
- Cinema4D
- Miro
- Premiere
- AfterEffects
- ...



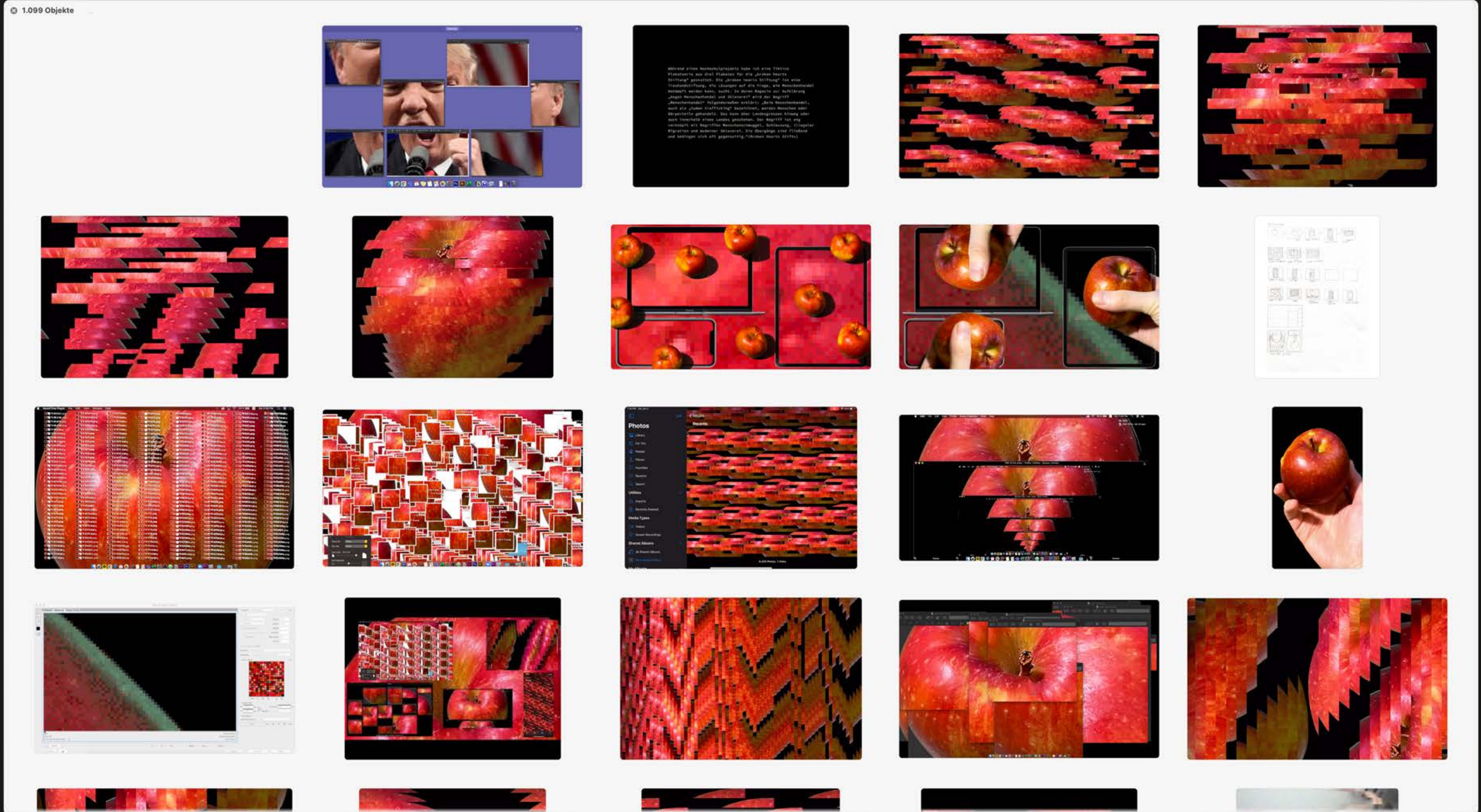
The Show (16:9)

# AMIRREAL



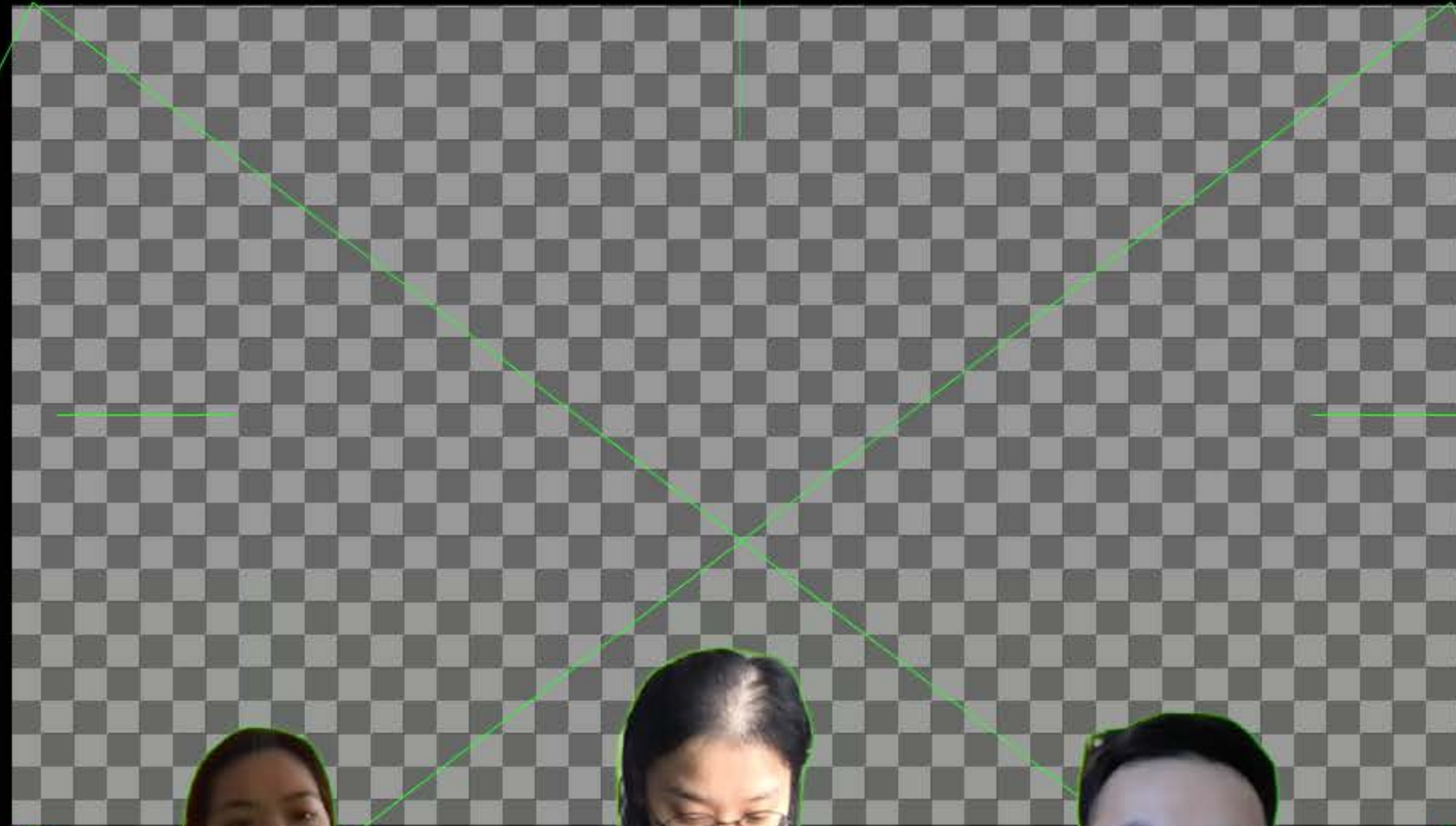
THE SHOW(16:9), WiSe 20/21  
**School of Visual  
Combinations at HfK**





# The Show

# WORLDWIDE



iboon, Pa Du, Ruoxi

Rühs,

ou

nitraki, Alexandra

Jin

Sin, Naree

Steinmann, Paul

Chen, Bolin

Andes, Niels



Filmstill: Ruiru Ge, Shilong Xu, *Narcissus*, 3'03"  
Integration eines Facefilters in eine filmische  
Erzählung über Depressionen und den sozialen Druck,  
eine glückliche Fassade wahren zu müssen.



# ANGEWANDTE FORSCHUNG

# Dazzle

Musik

Sound

Worlding

Simulation

Virtuelle Realität

Raum

Experience

Interdisziplinarität

Interak

## Sound Design & Audio-Visual Experiments

Rolle: Audio-Visual Artist

- Komposition, Produktion
- Konzeptuelle Sound Library
- Experimentelle elektronische audio-visuelle Musikinstrument (max4live, Unity)
- Experimentelle grafische Scores

Ausstellungen u. a.:

- World Premiere of Dazzle: A Re-Assembly of Bodies
- 79th Venice International Film Festival
- VRDays/Immersive Tech Week, Rotterdam
- Meet, Mailan
- CraftWeek, London
- Stectacles Vivants, Scènes Numériques, Avignon
- Festival Internazionale Videodanza 2024, Bologna
- Istanbul Digital Art Festival 2024

Credits:

Konzept und Design (VR): Ruth Gibson, Bruno Martelli & Alexa Pollmann, Bine Roth  
Musik & Sound Design, Audio-Visual experiments: Paul Steinmann  
Exhibition, Graphic & Motion Design: Oliver Wrobel & Piero Glina  
Dancers: Hannah George, Hannah Burfield, Harry Alexander, Emily Coates,  
Alice Tatge, Axelle De Groote, Francesca Orlando  
Costumier: Luz Mabel Flores

# Multidisziplinäre künstlerisch-gestalterische Forschung

Dazzle ist eine reisende Bewegtbild-Installation mit Live-Performance, Sound und VR. Ein interdisziplinäres Forschungsprojekt an den Schnittstellen von Grafik, Musik, Mode und Interface im physischen und virtuellen Raum.

Inspiziert vom rebellischen Chelsea Arts Club Dazzle Ball 1919 in London, greift Dazzle die marine Tarnmuster-Ästhetik auf und überträgt sie in unsere Post-Internet-Ära. Das hybride VR-Erlebnis lässt Besucher:innen mit Darsteller:innen tanzen, die zwischen virtuellen und Live-Choreografien wechseln.

In grafischen Schwarz-Weiß-Welten treffen Avatare auf Zero-Waste-Kostüme und Motion-Capture-Anzüge. Dazzle erforscht und verhandelt die post-digitalen Grenzen interaktiver Performance.

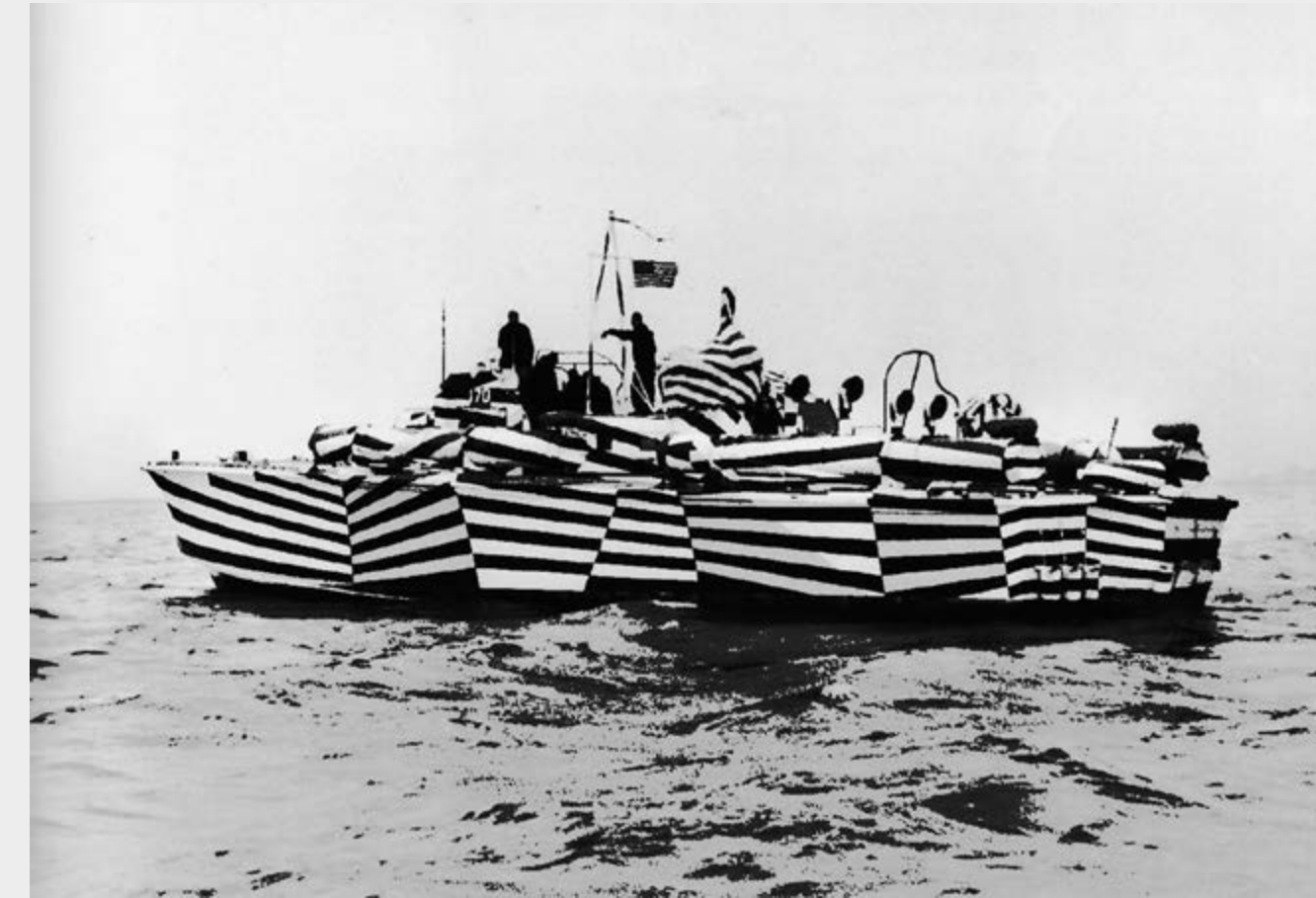
Musikalisch experimentiere ich im Rahmen des Projekts mit verschiedenen Themen: spatialized Sound-Design für VR, visuelle interaktive Musikinstrumente und visuelle grafische Scores.

Vereinzelt tauchen Zitate aus der Musik der 1920er-Jahre auf und verschwimmen mit Klang-Artefakten und Glitches von heute.

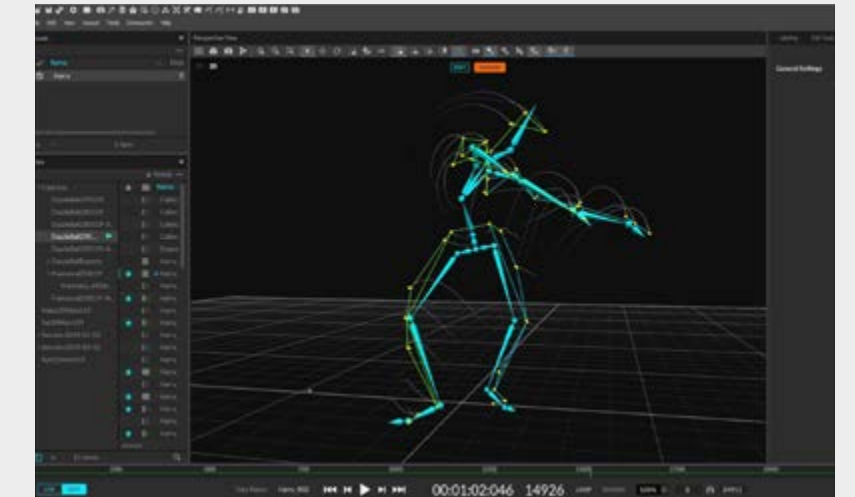
Sound Snippet Collection:

<https://paulsimonsteinmann.bandcamp.com/album/dazzle-soundtrack>

Dazzle Collective Website: <https://dazzle1919.com/portfolios/>



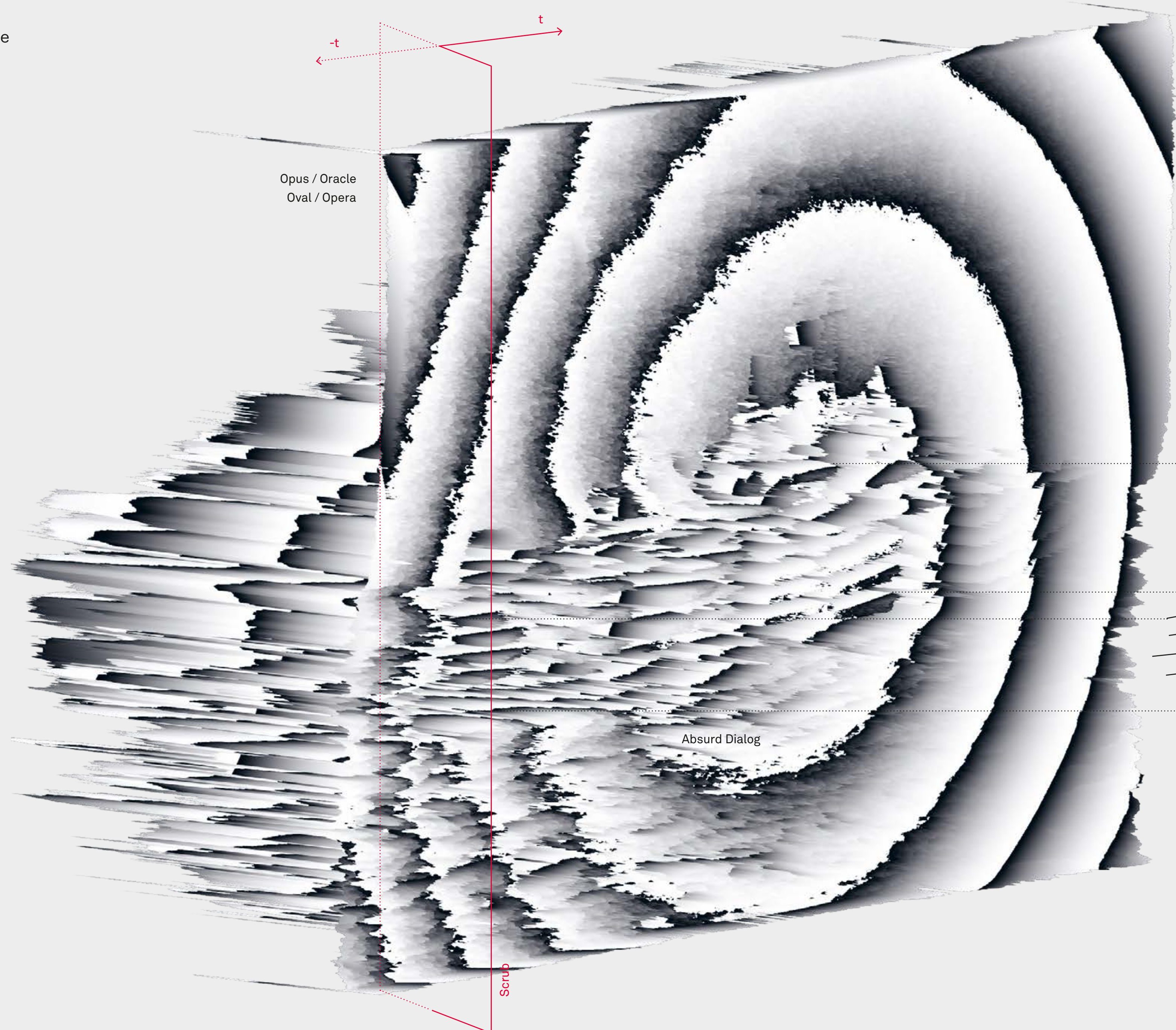
PT-170 „Zebra“ Quelle: <http://www.navsourc.org/archives/12/05170.htm>



Momentaufnahme: VR-Blick auf Live-Tänzer:innen-Avatare. Motion-Capture-Live-Streaming überlagert virtuelle und physische Körper. Ein Verwirrspiel aus digitalen Multiplikationen und realen Berührungen entsteht. VR-Entwicklung: Bruno Martelli



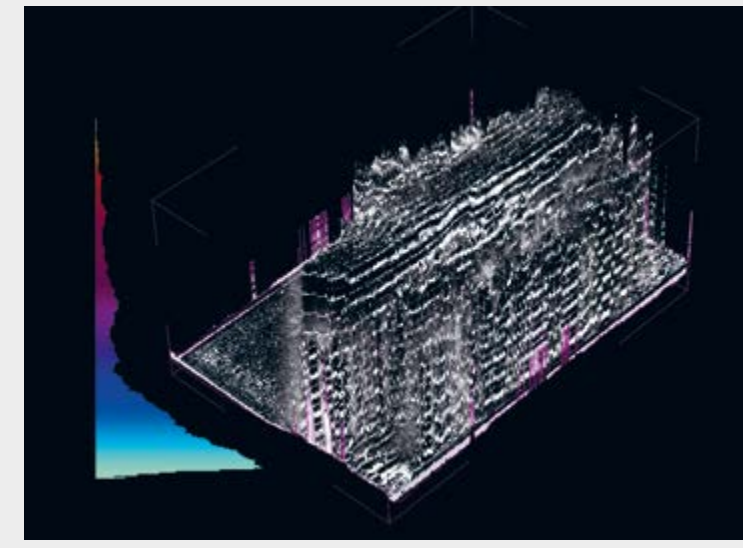




Opus / Oracle  
Oval / Opera

Scrub

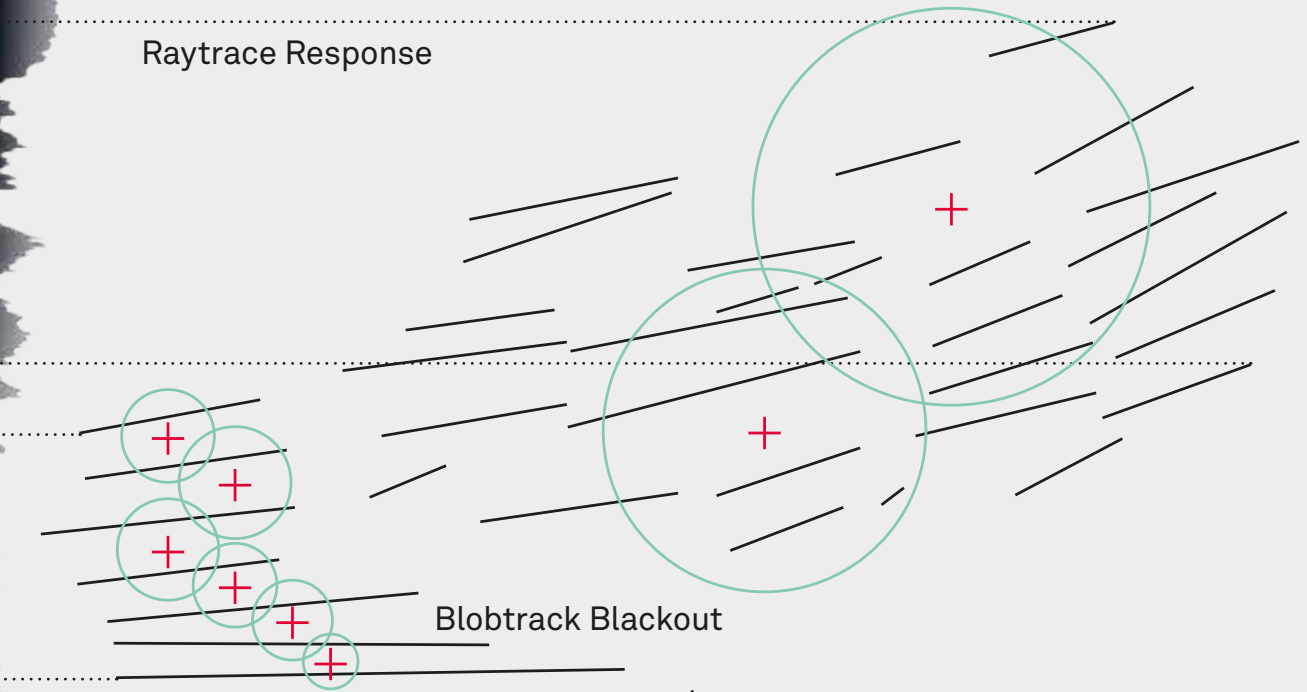
Absurd Dialog



Somatic Compositions



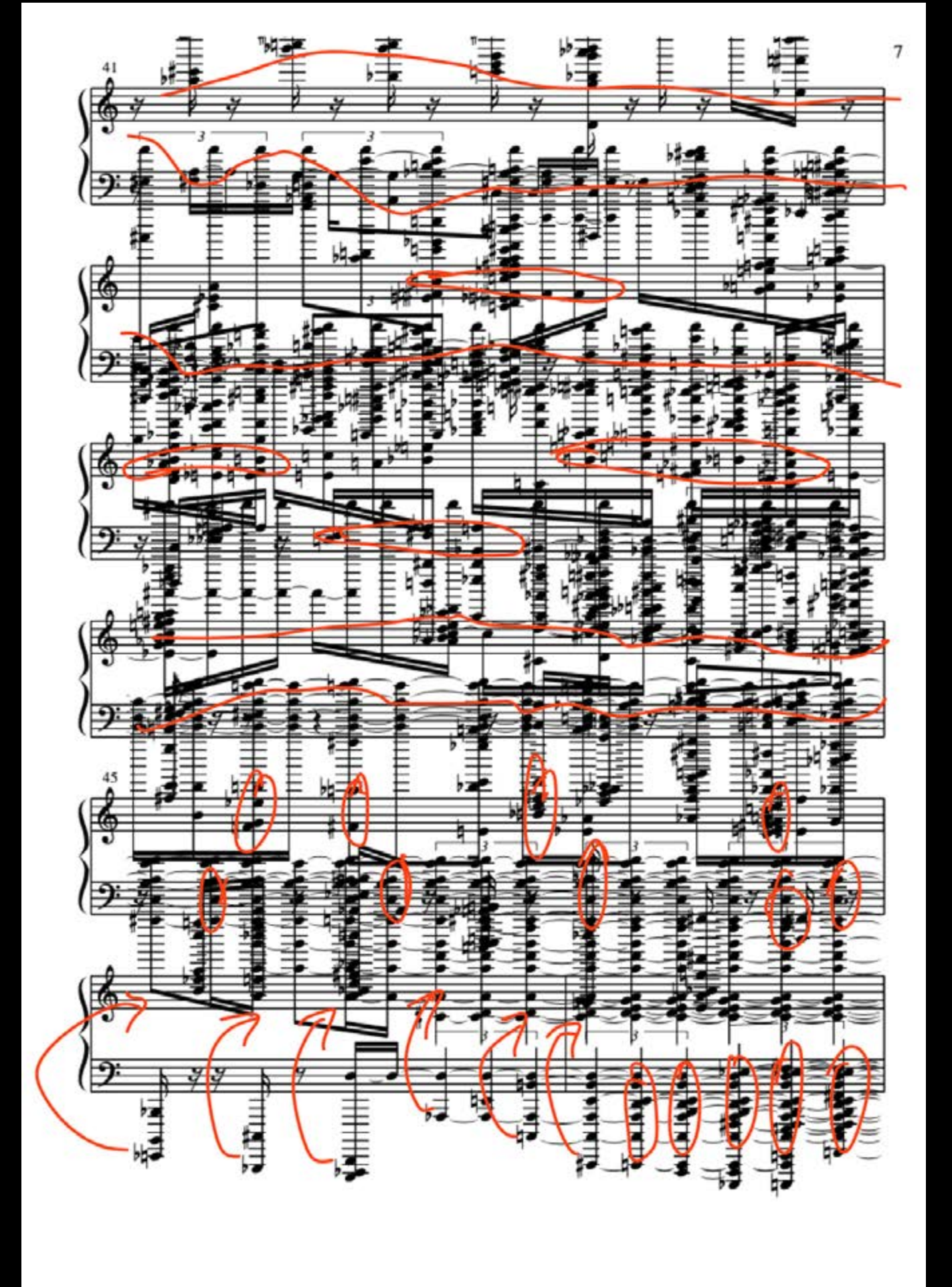
Raytrace Response



Blobtrack Blackout



-D  
0000mg  
□ tooth  
¥:?:□  
a



## Arbeitsbeispiele



### 1. Wear+Seek: Ubiquitous Wearing

Soundcollage für das Projekt „Wear+Seek: Ubiquitous Wearing“ des Künstlerinnen-Kollektivs „Peut-Porter“

Für die Live Mixed-Reality Experience wurden Textilien und Kleidungsstücke entwickelt, die auf verschiedene Weisen zu digitaler Camouflage fähig sind. Die Experience kombiniert Live Tanz-Performances mit dem Ausprobieren der Kleidung und entsprechenden Vision-Devices, z.B. HoloLenses für Mixed Reality, Stereografie und Wärmebildkameras.

**Musikalisch werden versteckte, im Alltag unbeachtete Klangquellen im Umfeld der Künstler:innen während der Arbeit am Projekt aufgezeichnet und in einer Klangcollage zwischen Ambient, Minimal Industrial und Filmmusik verarbeitet. Rhythmische Sequenzen unterstützen die Performer:innen bei ihren Bewegungen durch den Raum.**



#### Trailer:

<https://vimeo.com/258482849>



#### Aufzeichnung der live Performance:

<https://paulsimonsteinmann.bandcamp.com/album/wear-see-soundtrack>

Credits:  
Konzept und Design: Peut Porter (Alexa Pollmann, Bine Roth)  
Tänzerinnen: Jules Cunningham, Lucy Suggate und Hanna Burfield  
HoloLens Animations: Jelena Viscovic  
Video Editing: Hiro Yokoyama  
Motion Graphics: Oliver Wrobel  
Foto and Video: Katy Davies  
Partners & Support: Fashion Space Gallery, Play Labs  
**Live Sound-Collages: Paul Simon Steinmann**

Aufführungen:  
Die Premiere fand beim *London Design Festival 2017* im *Arcade East*, London statt.  
Kuratiert von Kat Thil für die *Fashion Space Gallery* wurde die Experience/Performance im Rahmen des *Wearable Resistance Salon* im *Museum of London* und beim *Fashion Clash Festival* in Maastricht gezeigt.

## Arbeitsbeispiele



### 2. Wird Schon Werden

Konzeptionelle Theater-Musik für die Uraufführung des dystopischen Theaterstücks „Wird schon werden“ von Dimitrij Gawrisch am Theaterhaus Jena.

**Die Kompositionen reagieren auf Gawrischs *Terror des Glücks*. Inspiriert von Hintergrundtracks für Erklärvideos und Science-Fiction-Blockbuster-Soundtracks spielt die Musik mit Klischees von nervenaufreibend fröhlichen Ukulele-Akkorden bis hin zu heroischen Drum-Patterns und diktatorischen Gospelchören.**

**Die Musik verweist ironisch auf die absurde Handlung und kommentiert diese. Sie spielt selbst eine aktive Rolle im Zusammenspiel mit den Schauspieler:innen, dem Licht und der Bühne. Dabei hilft ihr filmischer Charakter (Wall-to-Wall-Vertonung), die Szenen emotional zu verbinden und die Spannung über die Dauer von zwei Stunden aufrechtzuerhalten.**



#### Soundtrack:

<https://paulsimonsteinmann.bandcamp.com/album/wird-schon-werden-soundtrack>

Credits:  
Mit: Ole Eisfeld, Ella Gaiser, Sophie Hutter, Tina Keserovic, Jonas Laux, Benjamin Mährlein, Klara Pfeiffer  
Regie: Moritz Schönecker  
Bühne/Liche/Ausstattung: Veronika Bleffert & Benjamin Schönecker  
**Musik: Paul Simon Steinmann**  
Fotos: Joachim Dette

Aufführungen:  
Theatehaus Jena, Spielzeit 2017/18

LEHRFORMAT

# Autonomie und Spektakel I & II + Summerschool

Interdisziplinär

Experience

Performance

Musik

Sound

Creative Misuse

Visualisierung

Worlding

Ein Seminar von Paul Steinmann und Prof. Raphael Sbrzesny  
In Kooperation mit E-WERK Luckenwalde und Kunststrom

Hochschule für Künste Bremen, Kunst & Design, Musik  
Fachübergreifendes Seminar, Kooperation mit E-Werk Luckenwalde

Rolle: Professoraler Lehrauftrag

- Kursleitung gemeinsam mit Prof. Raphael Sbrzesny
- Leitung von Gruppenworkshops online und in Präsenz
- Input Sessions, Gastvorträge, Exkursionsorganisation
- Leitung experimentelle Dokumentation
- Individuelles Coaching/Mentoring

Credits:

Gastlehrende und Inputs:

Pablo Wendel (Kunststrom, Performance Electrics)

Prof. Martin (Ostermann, Magmaarchitecture)

Anna Kubelik (Künstlerin und Architektin)

Prof. Johanna Diehl (Fotografin)

Johannes Haase (grafische Partituren)

Prof. Alexander Sahoo und Prof. Oliver Niewiadomski,

Prof. Kilian Schwoon

Kuppelbau Luckenwalde: Umschichten

Support Keramiken: Ute Alexandra Fischer, HfK Bremen

Video Edit: Paul Steinmann

Sound Snippets: Paul Steinmann

Drone Footage: Studierende und Prof. Vincenz Warn

der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle

Fotos: Lukas Klose, JL Diehl, Paul Steinmann, Raphael Sbrzesny

# Autonomie und Spektakel I & II + Summerschool

In diesem interdisziplinären Seminar — bestehend aus Workshops im Wintersemester 2020 / 21 sowie Vorträgen, Seminaren und einer experimentellen Summerschool (Projektwoche) im Sommersemester 2021 — haben wir uns in einem fachübergreifenden, experimentellen Lehrsetting mit Fragen über Nachhaltigkeit, Autonomie und performativen Interventionen beschäftigt. Externer Kooperationspartner ist das E-WERK Luckenwalde.

In einer kritischen Aktualisierung der Ideen des ‚Blackmountain College‘ wurden die Schnittstellen zwischen Musik, Architektur, Freier Kunst und Performance diskutiert.

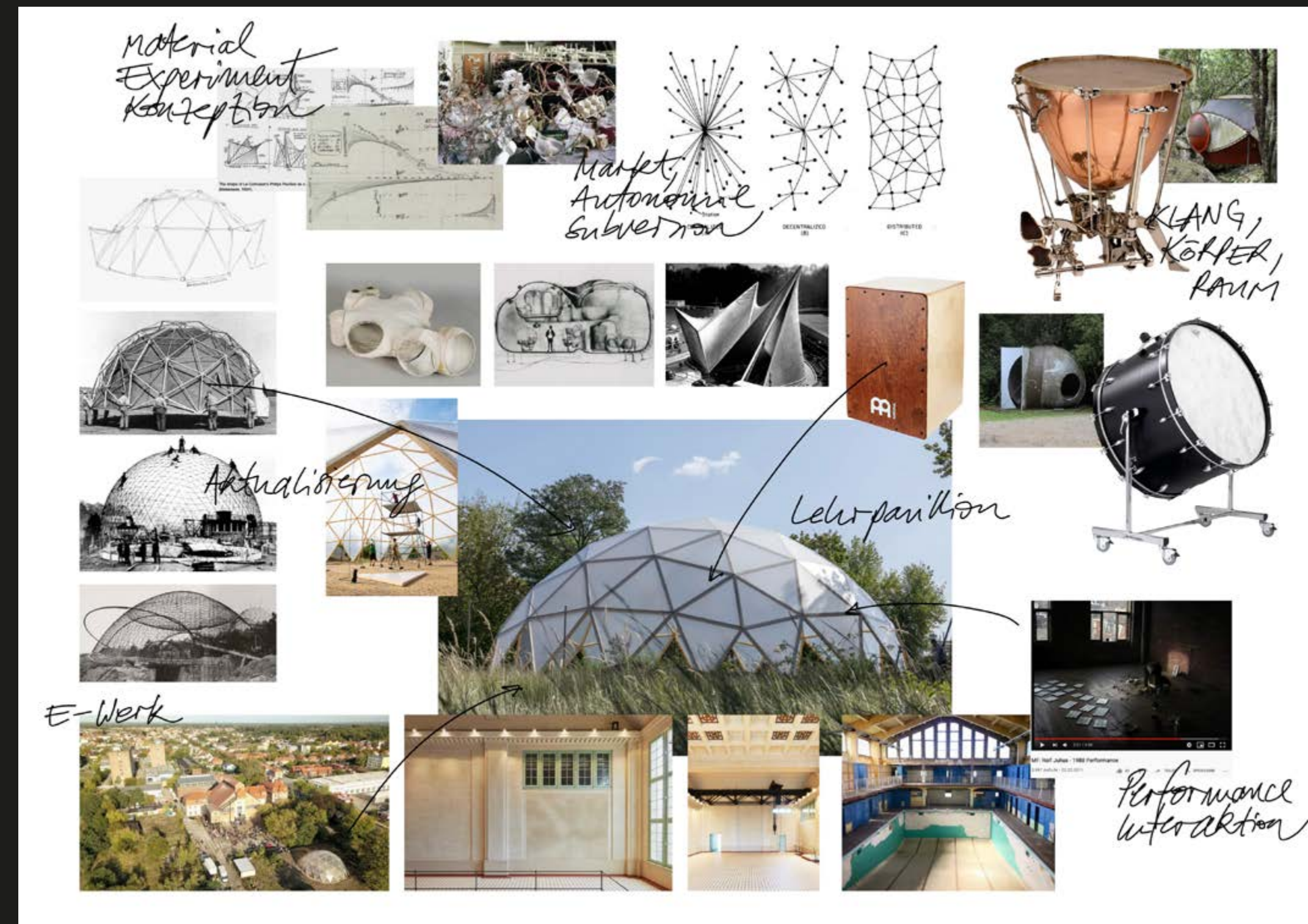
Dokumentation:

<https://interpretinnenkammer.com/projekte/autonomie-und-spektakel-I.html>

<https://interpretinnenkammer.com/projekte/autonomie-und-spektakel-II.html>



Inszeniertes Lehr- und Lernsetting, Tisch mit Literatur und Modellen, Rasenmäher mit Lautsprechern, Nebelmaschine im geodätischen Lehrpavillon.







Das E-Werk Luckenwalde wurde zum Laboratorium für künstlerische Forschung und Intervention. Das Gelände des E-Werks Luckenwalde wurde begangen, untersucht und performativ erschlossen – musikalisch akustisch, künstlerisch visuell, mit Drohne und Rasenmäher.

Begleitende Open-Air-Vorträge und audiovisuelle Konzerte machten das Seminar selbst zu einem einzigartigen Erlebnis, bei dem der Moment zum eigentlichen Ergebnis wurde. Die Dokumentation dient lediglich als Erinnerungsstütze.

Neben individuellen und kollektiven Projekten beteiligte sich die gesamte Gruppe am Aufbau der Bühne für die Kunst-Oper „Sun & Sea“ von Barzdžiukaitė, Grāinytė und Lapelytė. Dafür beförderten wir 70 Tonnen Sand ins Bauhaus-Schwimmbad neben dem E-Werk – ein Prozess, den wir gleichzeitig für eigene performative Interventionen nutzten.



ANGEWANDTE FORSCHUNG

Current —

# Kunst und urbaner Raum

Simulation

Interaktion

Transfer

Creative Coding

**Kulturidentität, Editorial Design**

**für ein Festival für Kunst im urbanen Raum in Stuttgart**

Rolle: Creative Direction, Art Direction, Design

- Konzeption und Gestaltung Kulturidentität (Typo, Bildsprache, Verhalten)
- Konzeption und Gestaltung Website (Architektur, Layout, Assets, UI)
- Konzeption und Gestaltung Magazin (zwei Ausgaben, Editorial Design)
- Experimentelle Motiventwicklung mit Unreal (Raytracing mit NPCs)
- Experimentelle Motiventwicklung mit Processing (Code: Trigger Bang Bang)
- Präsentation, Visualisierung

Credits:

Client: Art Public Space gGmbH  
Konzeption und Gestaltung: Paul Steinmann  
Web-Development, Code: Trigger Bang Bang



# Visuelle Identität für ein Kunst-Festival im urbanen Raum

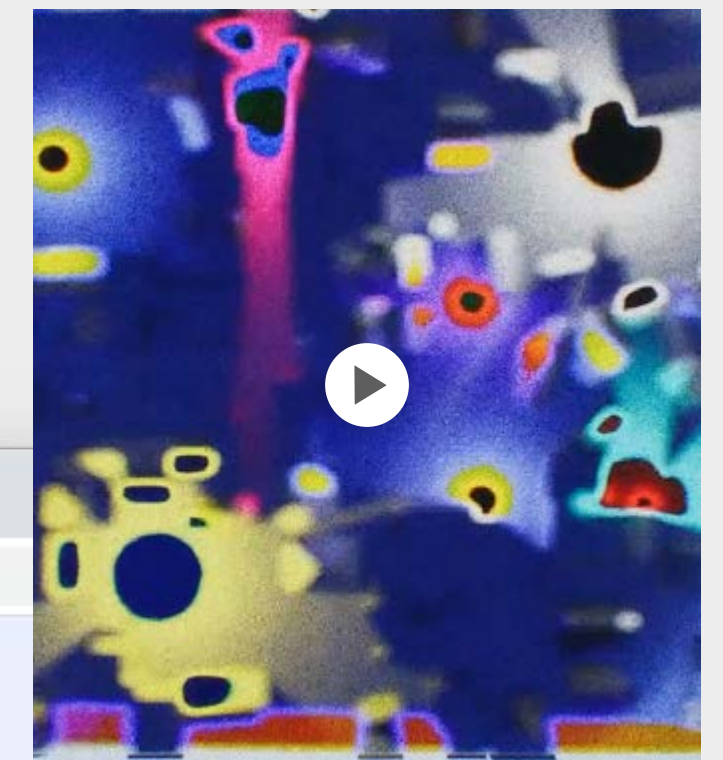
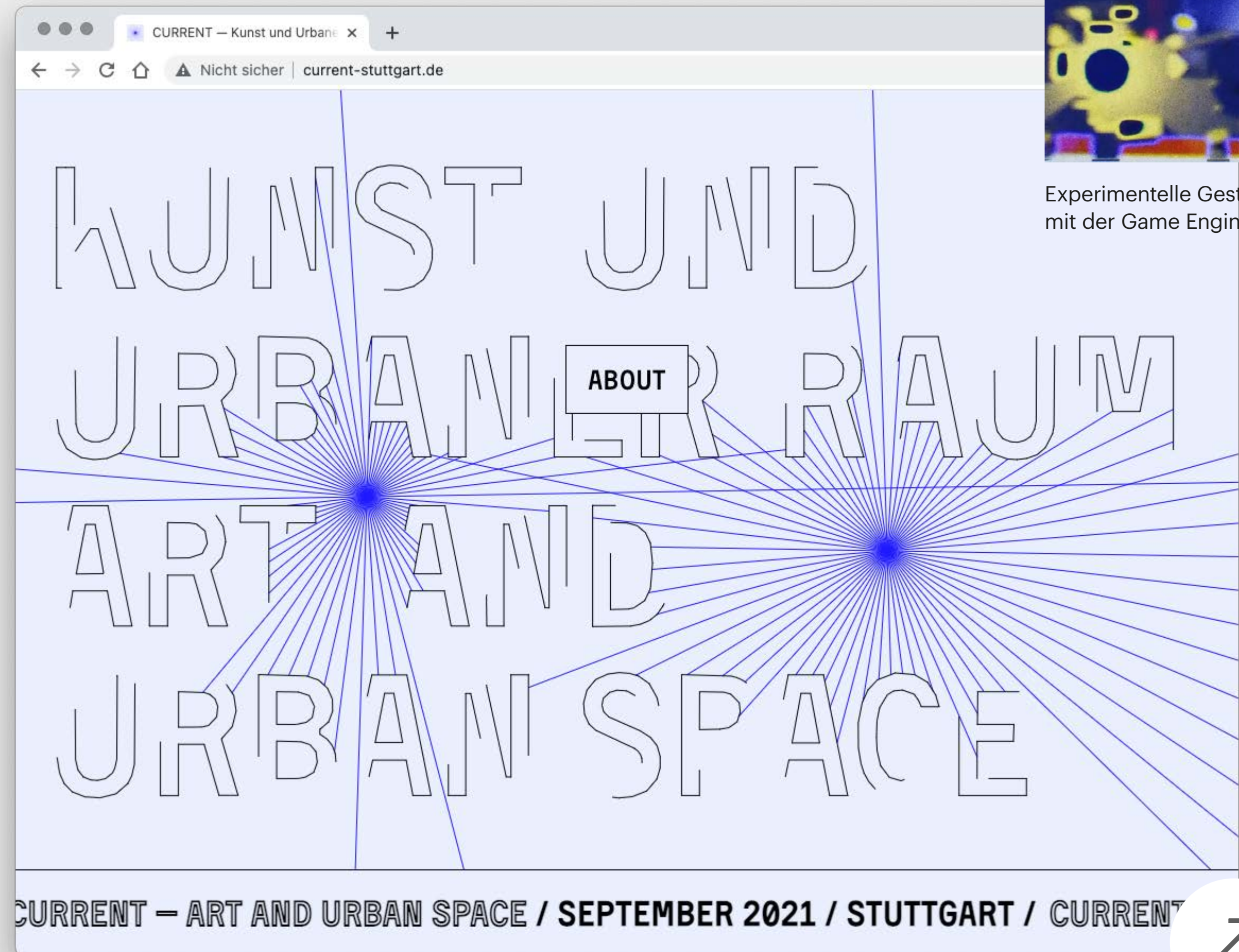
## Kontext:

CURRENT ist ein transdisziplinäres Festival für Kunst im urbanen Raum. Im Rahmen von Installationen, Performances, Diskussionen und Workshops nutzt das Festival die Stadt als Modell zur Auseinandersetzung mit der Gegenwart. Künstlerinnen und Künstler reagierten mit unterschiedlichen Formaten auf spezifische Situationen im Stuttgarter Stadtraum. Die erste Ausgabe des Festivals im September 2021 konzentrierte sich auf das Poröse, Unvorhergesehene, Brüchige und Experimentelle.

## Visuelle Identität:

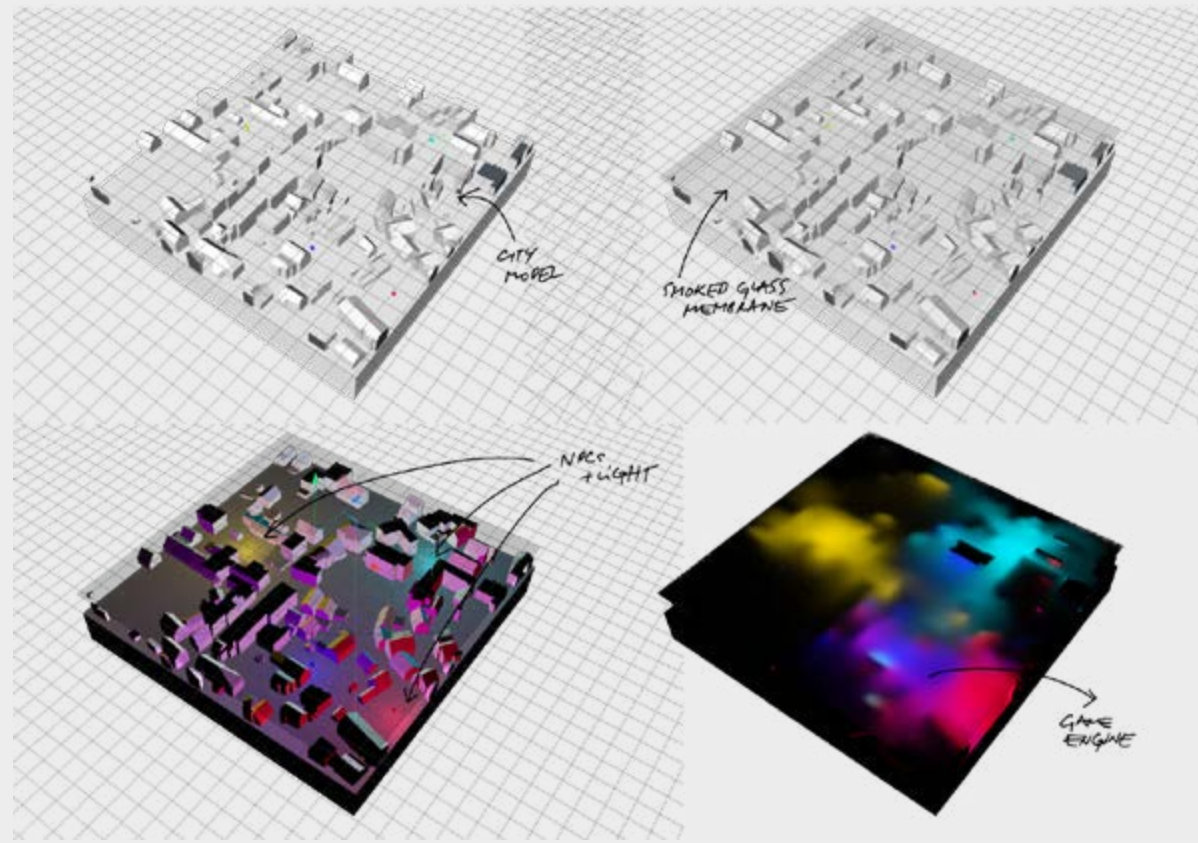
Der visuellen Identität gingen Experimente mit der Game Engine Unreal voraus. In einer selbstablaufenden Simulation durchqueren NPCs (Non-Player Characters) automatisiert einen Modellausschnitt der Stadt Stuttgart. Auf dem Kopf tragen sie starke farbige Lichtquellen. Diese erleuchten die Straßenzüge und werfen Schatten. Begegnen sich die NPCs, mischen sich die Lichtfarben.

Für die visuelle Identität wurde das Prinzip zweidimensional adaptiert. Ein eigens entwickeltes Tool (Processing) kalkuliert offline grafische Ray-Tracing-Strahlen und gibt weiterverarbeitbare Grafiken aus. Diese werden für die Visuelle Identität in den verschiedenen Medien eingesetzt, z.B. für ein Plakat.



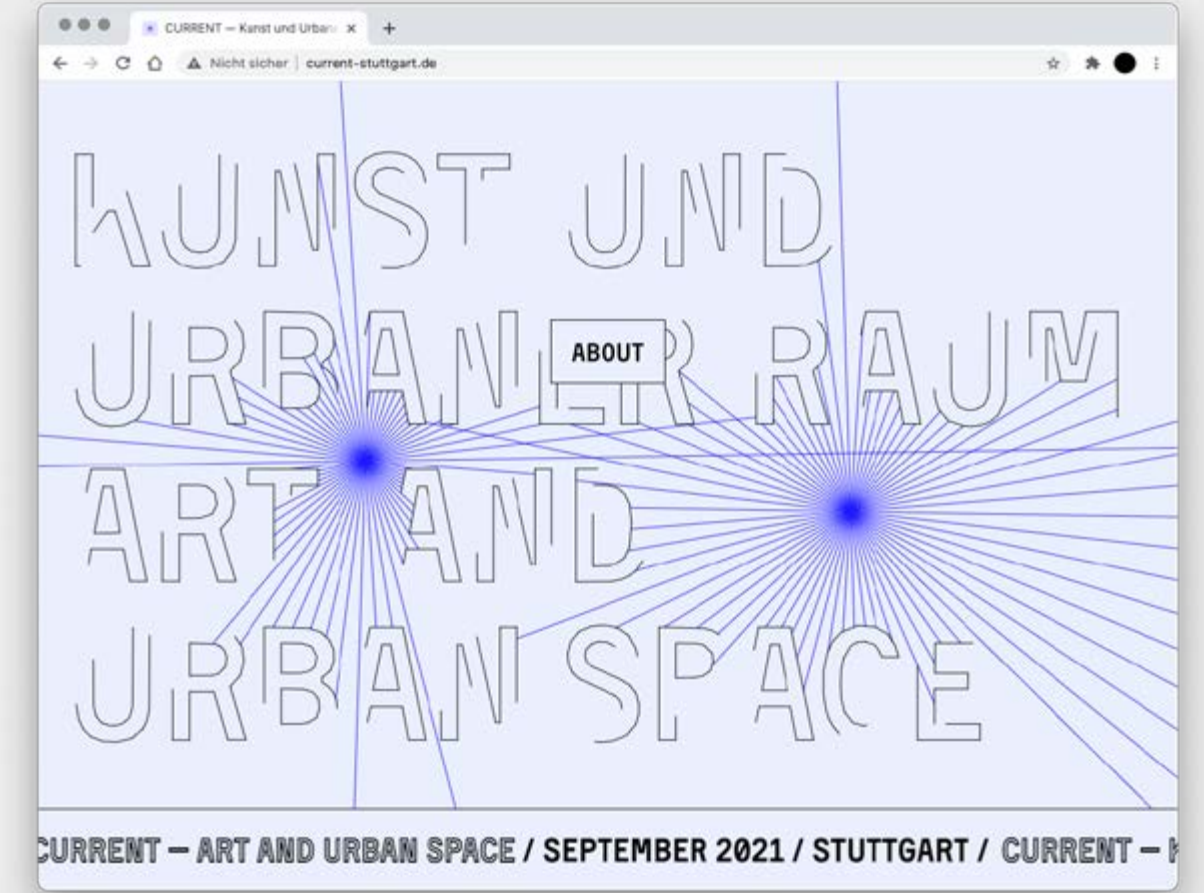
Experimentelle Gestaltung mit der Game Engine Unreal

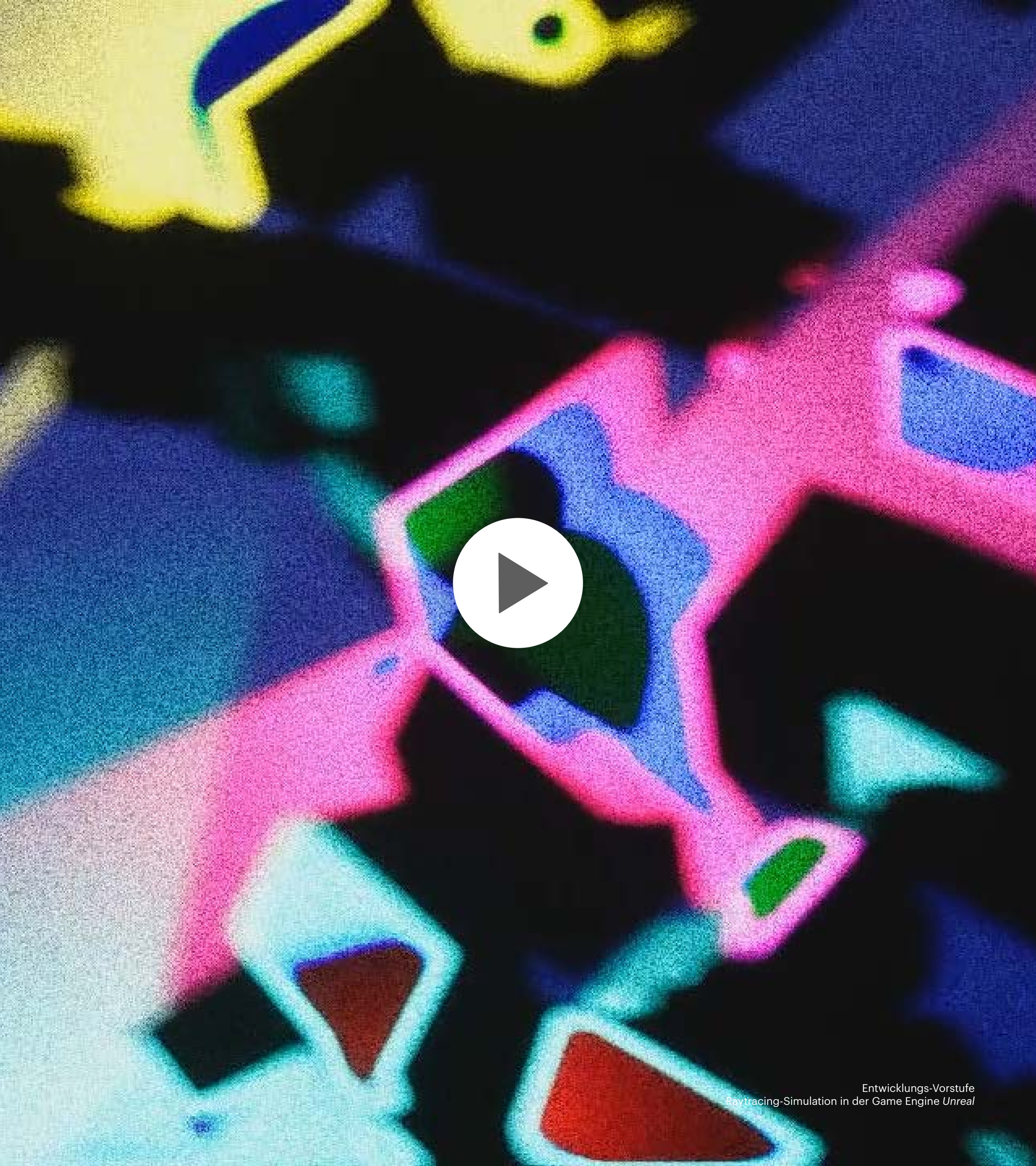
Website mit interaktiven Raytracing-Elementen



```
CURRENT_GraphicsTool | Processing 3.5.4  
CURRENT_GraphicsTool Particle Ray ShapeLine Wall  
import processing.svg.*;  
color shapeColor = color(0, 0, 0);  
color particleColor = color(0, 255, 200);  
color bgColor = color(238, 242, 255);  
  
// color stack  
// turkise 0, 255, 200  
// red 255, 50, 50  
// blue 50, 50, 255  
// yellow 255, 238, 50  
// rose 255, 175, 169  
// black 0, 0, 0  
// backdrop 238, 242, 255  
  
PShape svgShape;  
ArrayList<ShapeLine> shapeLines = new ArrayList<ShapeLine>();
```

Processing-Tool für die Berechnung der Strahlenförmigen Linien





LEHRFORMAT

# The Spatial Glossary of Things and Non-Things

Virtuelle Realität

Innovative Lehre

Creative Misuse

Digitale Ergonomie

Hybrid

Theorie

Experimentelles Lehr- und Lernsetting, Innovative Lehre

Hochschule für Bildende Künste Braunschweig  
Seminar mit BA-Studierenden des Instituts für Designforschung,  
Fachgebiet „Design in der digitalen Gesellschaft“.

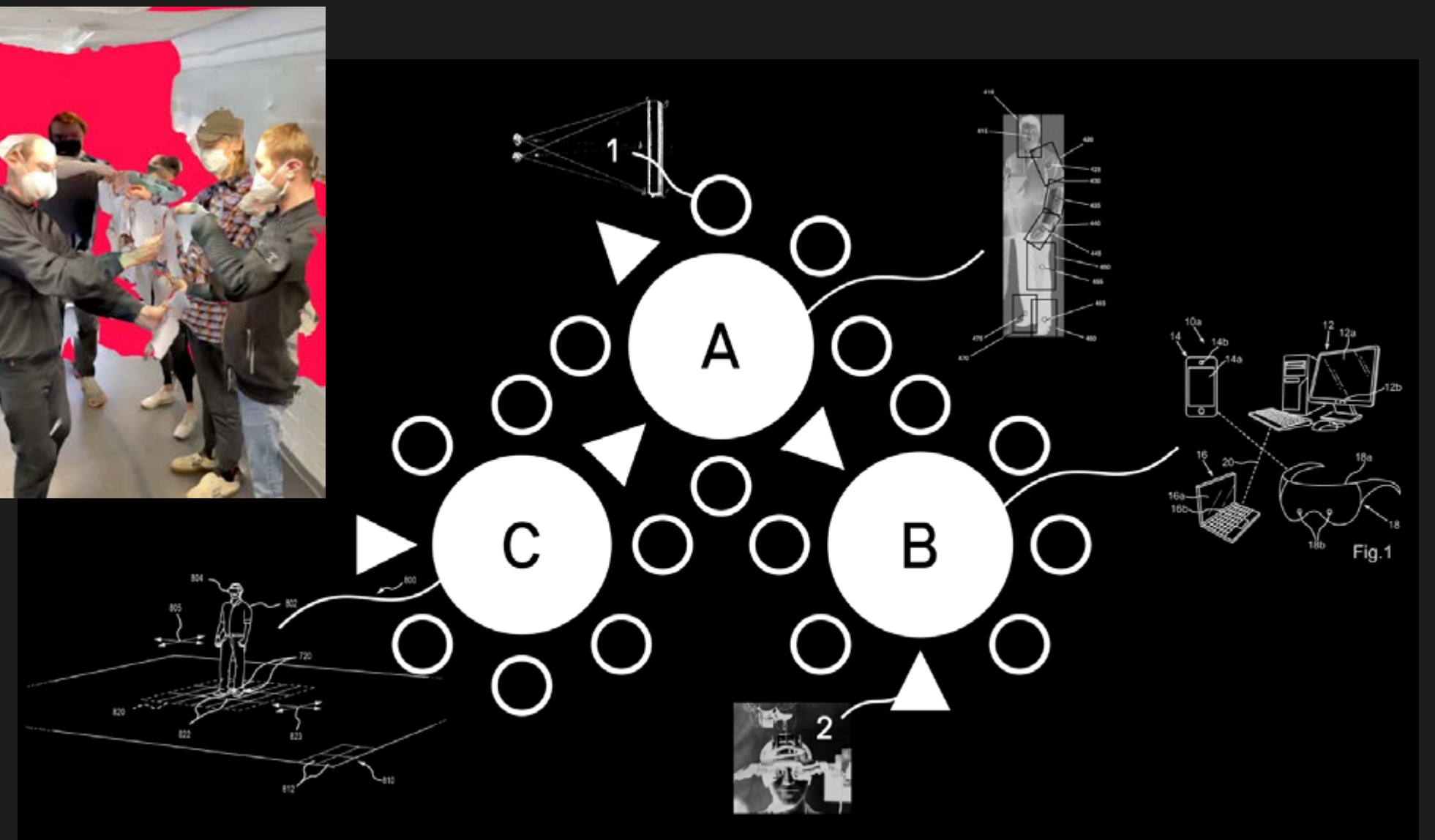
Rolle: Professoraler Lehrauftrag

- Kurskonzept und Kursleitung
- Leitung von Gruppenworkshops online und in Präsenz
- Input Sessions
- Individuelles Coaching/Mentoring

# The Spatial Glossary of Things and Non-Things



Performing Constellations of DIN A4  
Transfer VR to Real Life, 3D Scans



Experimentelles Lehr- und Lernsetting.

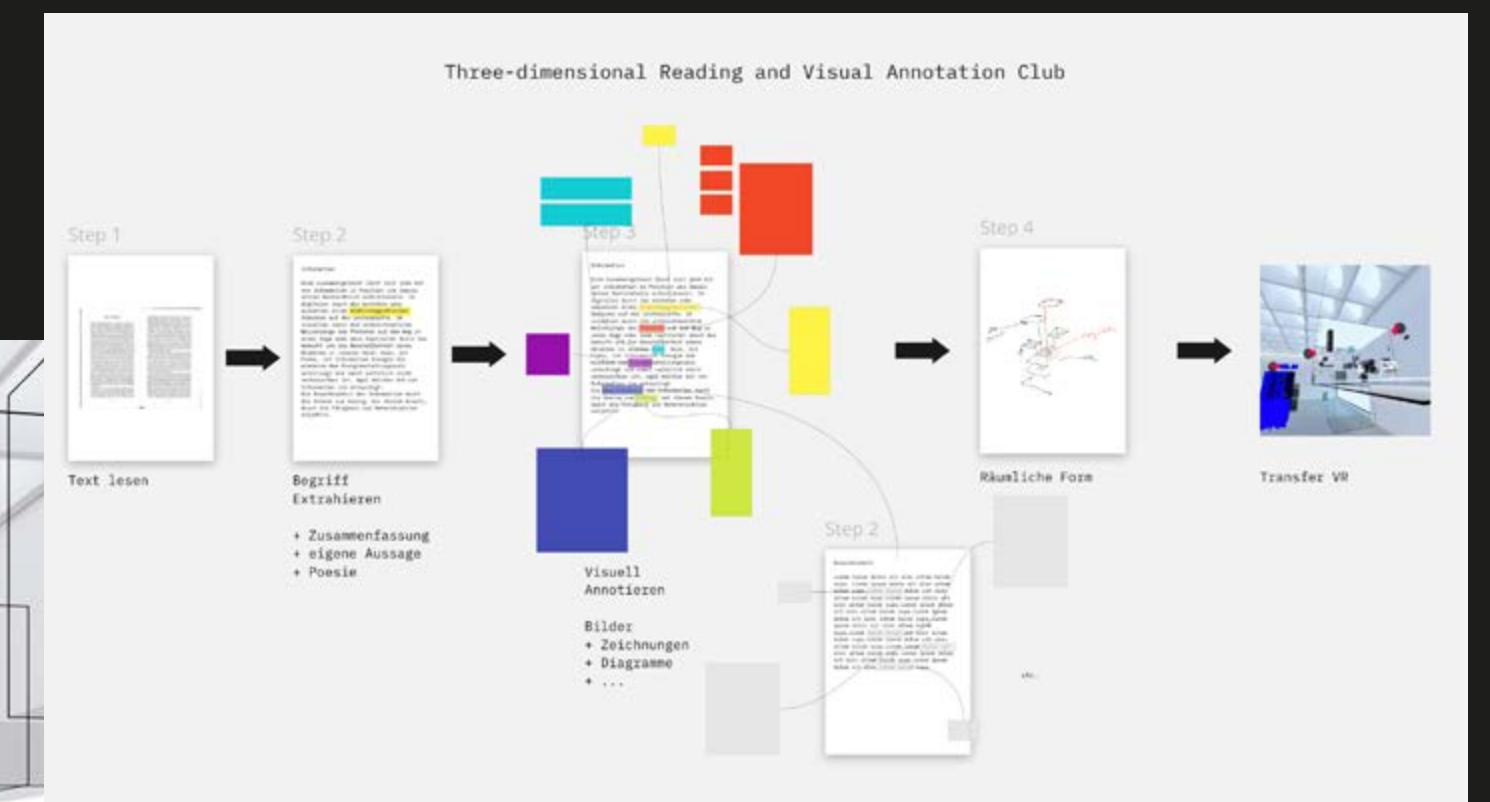
Erforschen hybrider Raum- und Objektkonzepte sowie kreativer Zusammenarbeit parallel in Real Life und in der Virtuellen Realität. Fokus: Körper, Ergonomie, Wahrnehmung.

Theoretische Reflexion entlang der Texte „Undinge“ von Vilèm Flusser und Bjung Chul Han. Räumliche, visuelle Annotationen.

Kooperation mit dem Softwareentwickler Yiliu Shen-Burke (MIT) und seiner VR App „softspace“.



POV: VR-Vortrag von Yilu Shen-Burke (MIT)



Beispiel einer Aufgabenstellung zum visuellen Wissenstransfer



ANGEWANDTE FORSCHUNG

# Glashaus

Objekt

Simulation

Inszenierung

Interdisziplinär

Bewegtbild

Creative Misuse

Raum

**Clas Steinmann & Paul Steinmann**

**Installation für zwei Gewächshäuser und zwei Teleprompter**


Rolle: Artist




- Ideenfindung & Konzept im Dialog
- 3D/2D Komposition
- 3D-Animation, Musik


Teil der jurierten Gruppenausstellung „Great“ in der Kunsthalle Trier

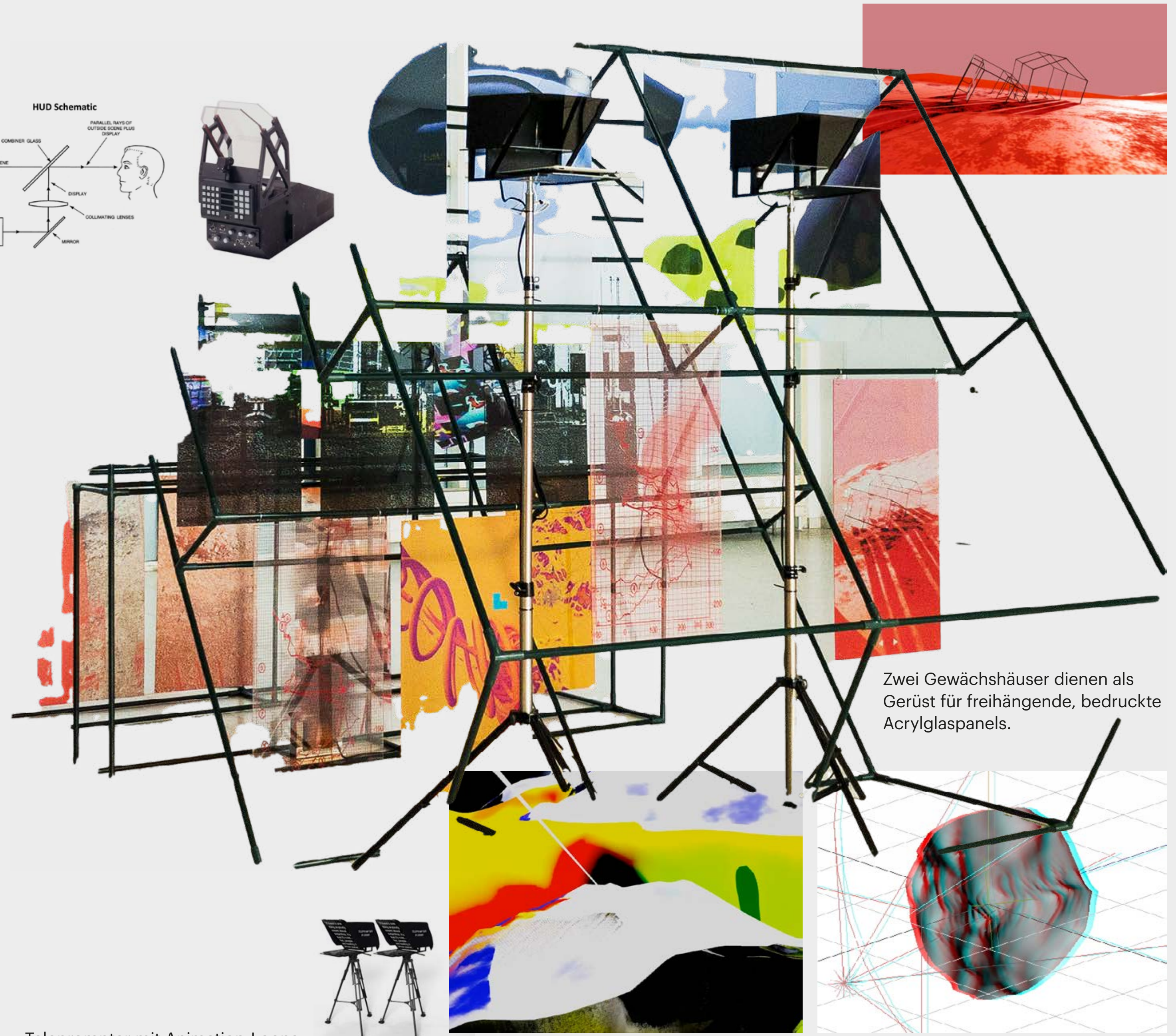
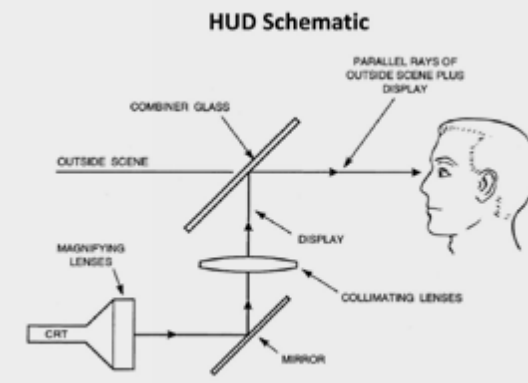
Ausgezeichnet mit dem Kunstpreis der Gesellschaft für Bildende Kunst Trier

# Glashaus (Simulacrum)

Zwei industriell gefertigte Foliengewächshäuser  bilden das Framework für die Installation GLASHAUS. In einer Form des „Staging“ werden die Gestelle freigelegt (von ihrer Folienbespannung befreit), räumlich inszeniert und multimedial erweitert (augmented):

Die durchlässigen Gerüste  werden genutzt, um eigens produzierte Flächenstücke und Objekte fragmenthaft einzuhängen. Prints und Zeichnungen,  Pflanzen,  Steine sowie zwei Teleprompter mit semitransparenten Head-Up-Displays transformieren den umbauten Raum zu einem erfundenen, begehbaren Laboratorium.

Im Dialog zwischen Clas Steinmann und Paul Steinmann wurden manuelle Techniken und digitale Werkzeuge wie 3D-Software und Virtual Reality sowohl für die konzeptuellen Methoden der Bildfindung als auch für die Zusammenarbeit eingesetzt. In bidirektional kausalem Zusammenhang wird so das Materielle mit dem Virtuellen verknüpft;  von innen wie außen lässt die Installation kaleidoskopische Ein-, Aus- und Durchblicke auf bild-poetische Artefakte, artifizielle Szenen und virtuelle Landschaften zu.

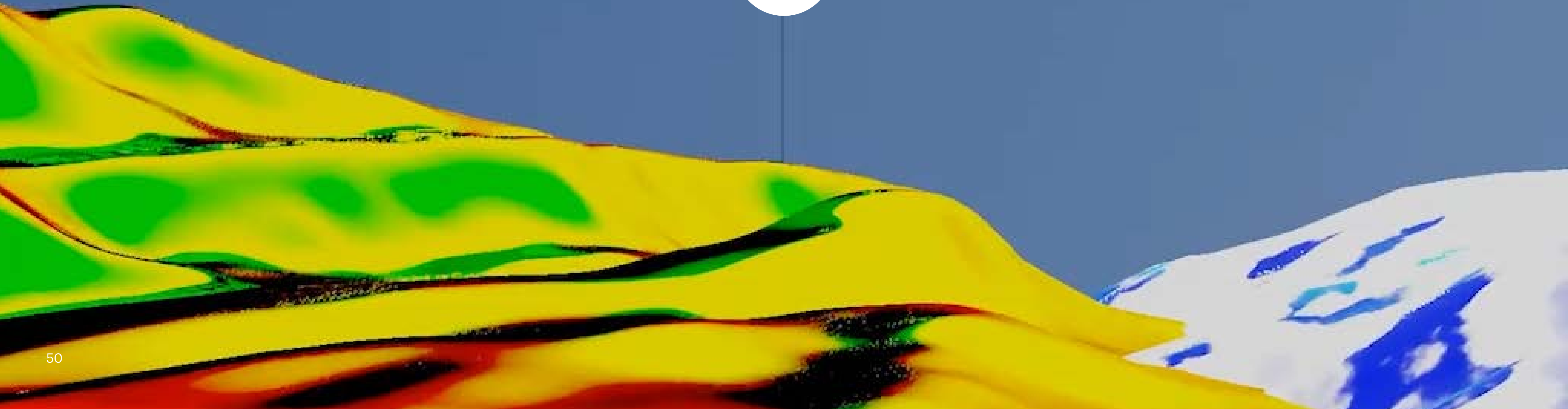


Zwei Gewächshäuser dienen als Gerüst für freihängende, bedruckte Acrylglaspanels.

Teleprompter mit Animation-Loops







Dossier/Konzept für einen Beitrag zur Ausstellung „GREAT“  
in der Europäischen Kunstakademie Trier 3. Juni bis 4. Juli 2021

GLASHAUS (Simulacrum)

Eine Installation von Clas Steinmann & Paul Steinmann

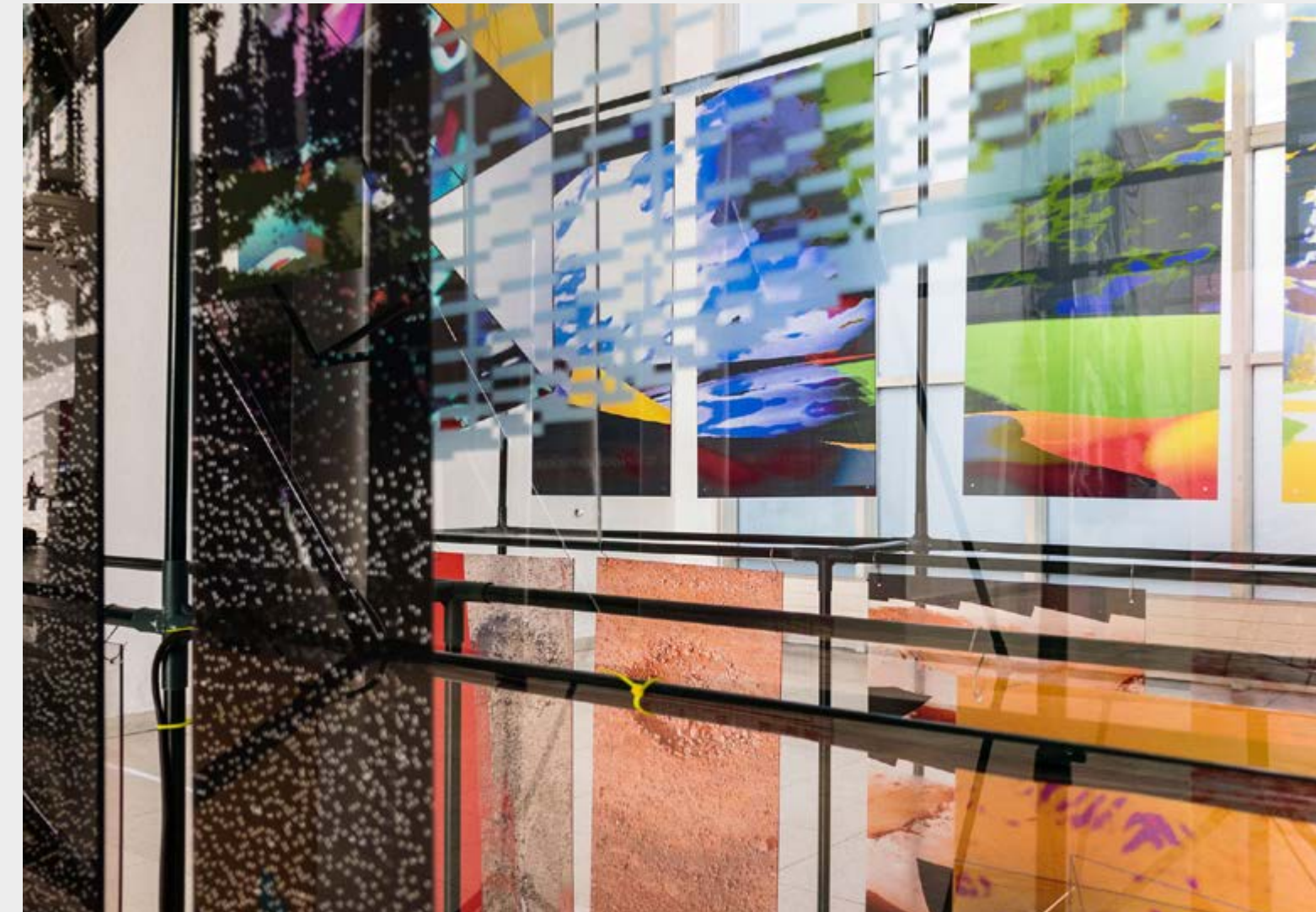
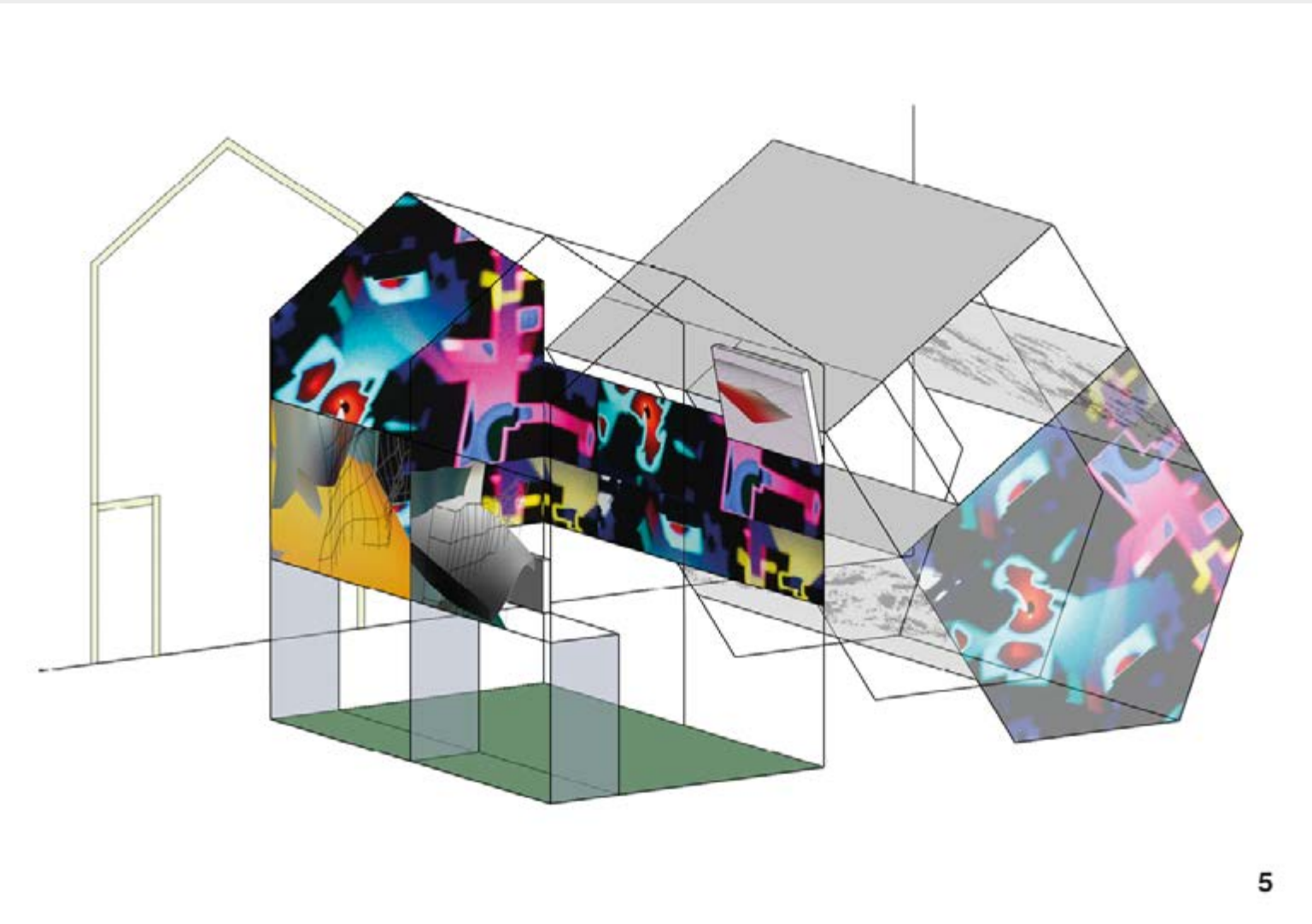
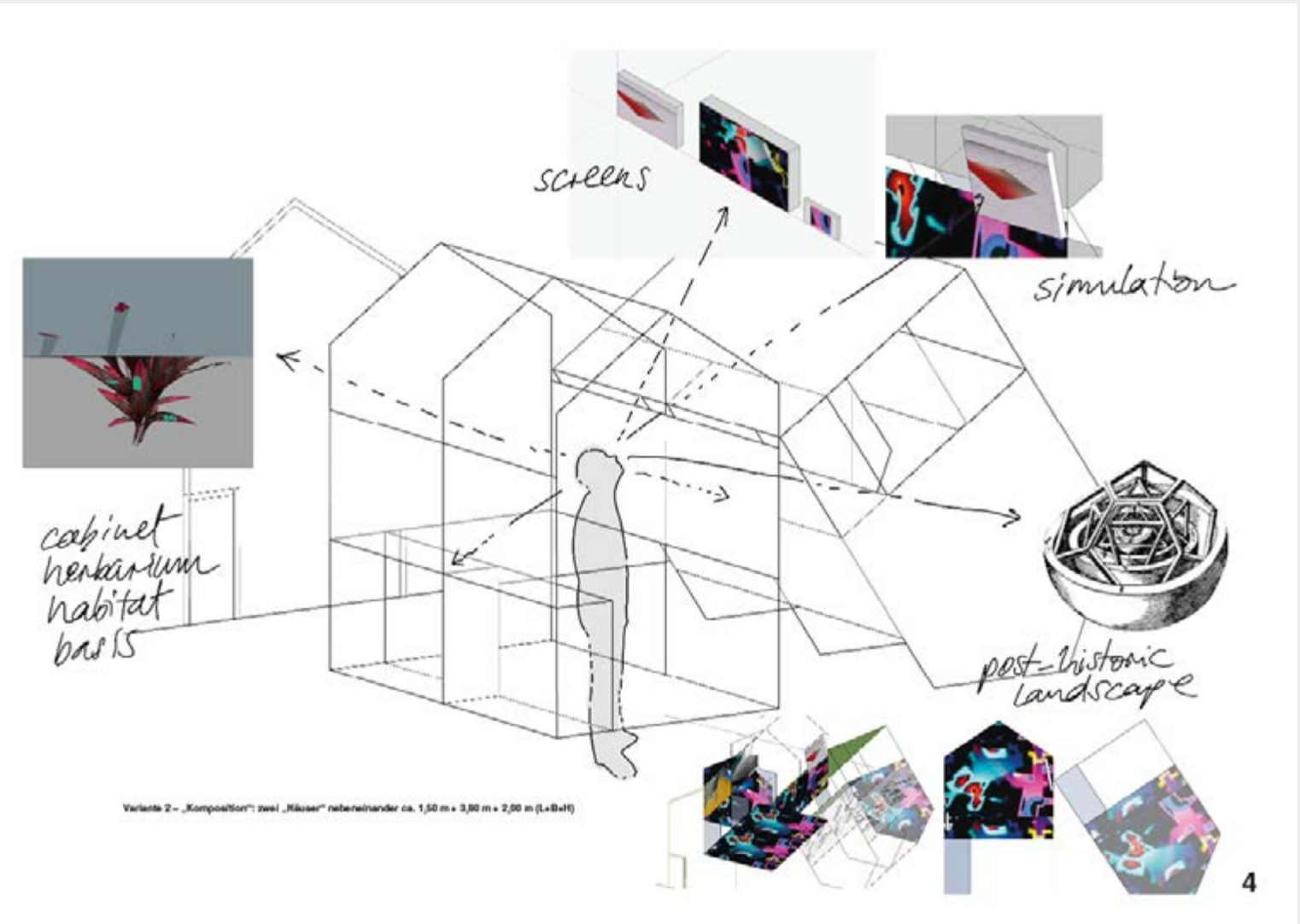
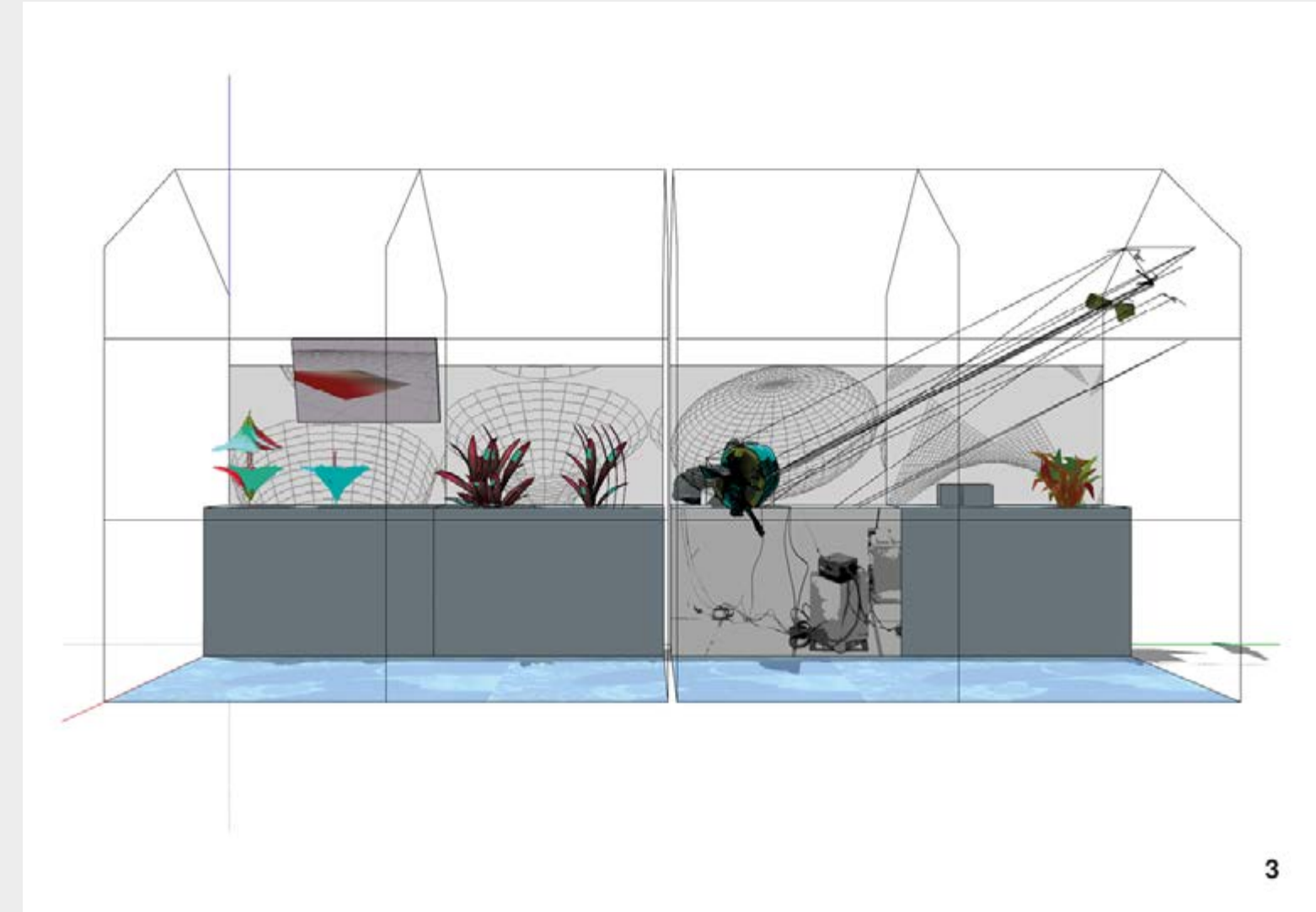
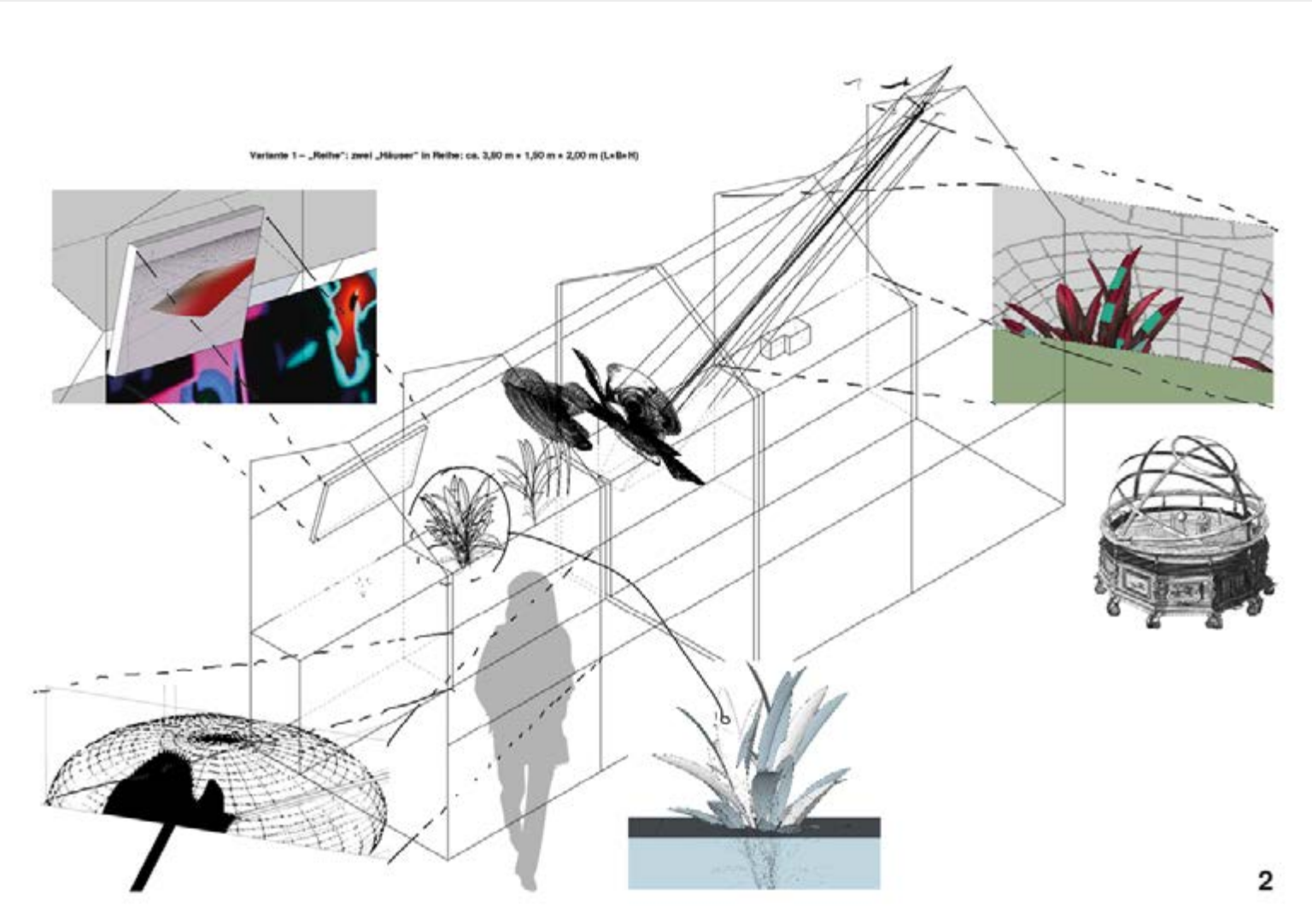
Zwei industriell gefertigte Foliengewächshäuser bilden das Framework für die Installation GLASHAUS. In einer Form des „Staging“ werden die Gesteife freigelegt (von ihrer Folienbespannung befreit), räumlich inszeniert und multimedial erweitert (augmented): Die durchlässigen Gerüste werden genutzt, um eigens produzierte Flächenstücke und Objekte fragmenthaft einzuhängen. Prints und Zeichnungen, Pflanzen, Steine sowie Video-Screens in verschiedenen Größen und mit sichtbarer Montage transformieren den umbauten Raum zu einem erfundenen, begehbaren Laboratorium. Dies geschieht im Dialog zwischen Clas und Paul Steinmann, die manuelle Techniken und digitale Werkzeuge wie 3D-Software und Virtual Reality sowohl für die konzeptuellen Methoden der Bildfindung als auch für die Zusammenarbeit einsetzen. In bidirektional kausalem Zusammenhang wird so das Materielle mit dem Virtuellen verknüpft; von innen wie außen lässt die Installation kaleidoskopische Ein-, Aus- und Durchblicke auf bild-poetische Artefakte, artifizielle Szenen und virtuelle Landschaften zu.

Materialien/Farben:  
s.a. Metall, Kunststoff, Farbe, Marmor, Mediaplayer, Kabel, Objekte

Abmessungen:  
Variante 1 – „Reihe“: zwei „Häuser“ in Reihe: ca. 3,80 m x 1,80 m x 2,00 m (LxBxH)  
Variante 2 – „Komposition“: zwei „Häuser“ nebeneinander: ca. 1,50 m x 3,80 m x 2,00 m (LxBxH)  
Weitere Konfigurationen/Erweiterungen sind möglich.

Clas Steinmann künstlerische Arbeitstitel: Zeichnung, Marmor, Plastik, Kunst am Bau, Kinodisplays, Kuratorium an der HfK Berlin, 1972–2006 Professor für Zeichen und Gestaltungsgrundlagen im Fachbereich Gestaltung an der Hochschule Trier. Einzelausstellungen und Ausstellungsbeiträge, Auszeichnungen für Zeichnung und Marmor, Realistische Kunst am Bau und im öffentlichen Raum: Landesmuseum Trier, Universität Koblenz-Landau, Kildrum Mainz, Fachhochschule Bingen, Max-Planck-Institut Potsdam, Gemäldegalerie Hergheim, Unterstadt Landau, Gymnasium Hermesfeld, Bischofstein-Park Trier, Bahnhofsvorplatz Pirmasens. Er lebt in Trier.  
www.classteinmann.com

Paul Steinmann studierte von 2002–2008 Grafikdesign an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe. Seit über zehn Jahren ist er als selbständiger Kommunikationsdesigner und Künstler, Musiker, Blogger und Dozent international tätig. Zahlreiche seiner Arbeiten wurden ausgezeichnet und fanden Anerkennung in Publikationen und Ausstellungen. Als Dozent arbeitet er gemeinsam mit Studierenden verschiedener Kunst- und Gestaltungshochschulen an der interdisziplinären Gestaltung an den Schulischen Kommunikation, Technologie und Gestaltung. Er lebt in Berlin.  
www.steindialog.com



LEHRFORMAT

# The Whistleblowing Object / Das Verräterische Objekt

3D

Objekt

Kreativität

Inszenierung

Raum

Kurzfristiges Projekt

Köln International School of Design  
Interface Design

Konzept und Kursleitung: Paul Steinmann  
Eingeladen von Prof. Andreas Muxel

Rolle: Lehrauftrag

- Kurskonzept und Kursleitung
- Leitung von Gruppenworkshops in Präsenz
- Input Sessions, Software-Einführung
- Individuelles Coaching/Mentoring

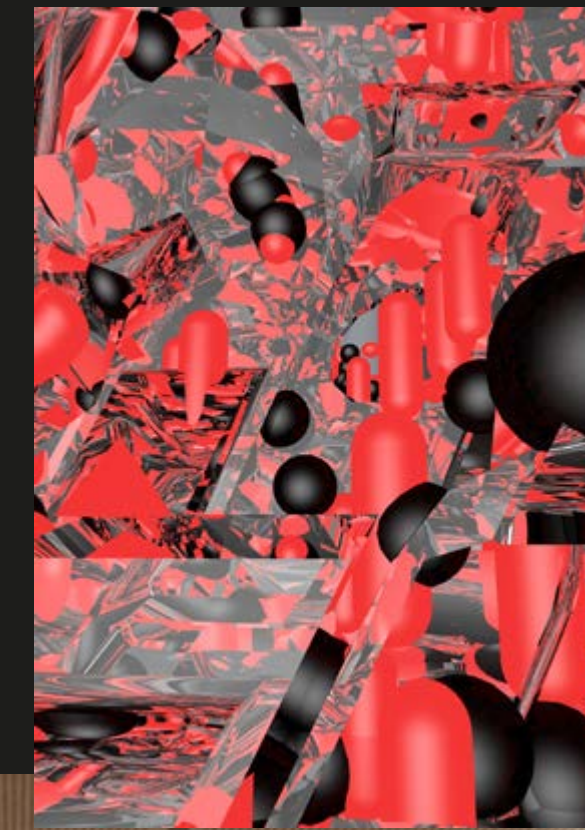
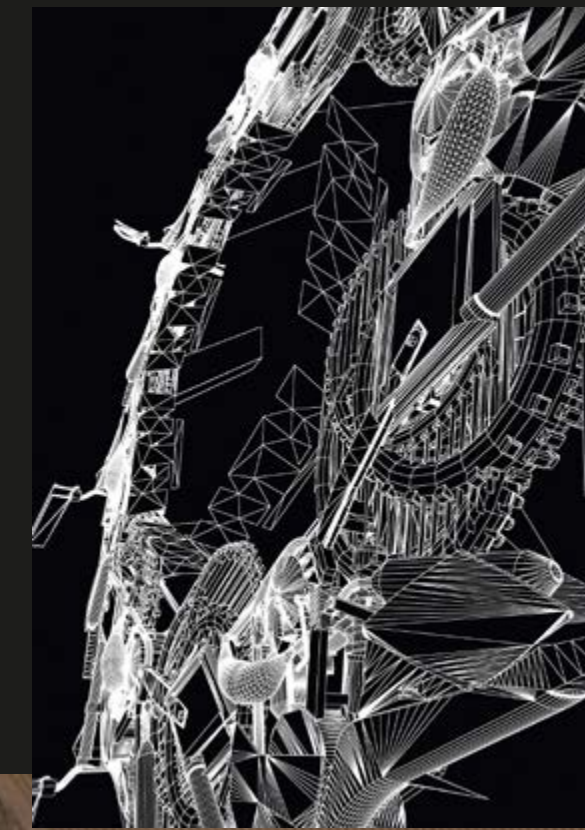
# The Whistleblowing Object / Das verräterische Objekt

„Unter der Leitung von Paul Steinmann – eingeladen von Prof. Andreas Muxel – ging es bei dem kurzfristigen Projekt „Das verräterische Objekt“ um das (er-)finden virtueller Objekte und der Enthüllung ihrer verborgenen Seiten.

Die Aufgabe bestand darin, mit Hilfe von 3D Software ausgewählte Objekte, unter Zurhilfenahme der Osborn'schen Checkliste zu verändern. Das Ziel war es, sie zu dekonstruieren, durch gezielte Manipulationen zu entfremden – z.B. durch Wiederholung und Übertreibung – und in Bewegung zu setzen. Während des Experimentierens mit verschiedenen Techniken setzten wir neue und aufregende Objekte zusammen. Ergebnis waren zehn Plakate mit spannenden und außergewöhnlichen Bildausschnitten und eine Sammlung von kurzen Animationssequenzen, die wir zur Freitagspräsentation am 31.10.2014 in einer Ausstellung inszeniert haben. Die zuvor bei der Arbeit an den Objekten angewandten Methoden fanden auch bei der Umsetzung der Ausstellung Anwendung.“

Dokumentation:

<https://kisd.de/projects/das-verraeterische-objekt/>



Studierendenarbeiten: Plakatmotive als Präsentationsformat von Übungen zur De- und Rekonstruktion von 3D-Objekten.



Anwendung der Prinzipien der Rekonstruktion aus den Übungen im Ausstellungsraum der KISD: Stühle, Tische, Möbel und die Beleuchtung wurden analog der Arbeit in Cinema4D als Baumaterial zur Inszenierung der Studierendenarbeiten rearrangiert.

ANGEWANDTE FORSCHUNG

# We Imagine Things Come True

Objekt

3D

Bewegtbild

Serie von drei animierten Kurzfilmen

für die Ausstellung „Prediction“ auf der Biennale Design Saint-Etienne 2010, Frankreich

Rolle:

- Konzeption
- 3D-Modelling, Animation, Rendering
- Videoschnitt
- Sounddesign

Kurator: Benjamin Loyauté

Konzeption, Animation: Paul Steinmann, David Eckes

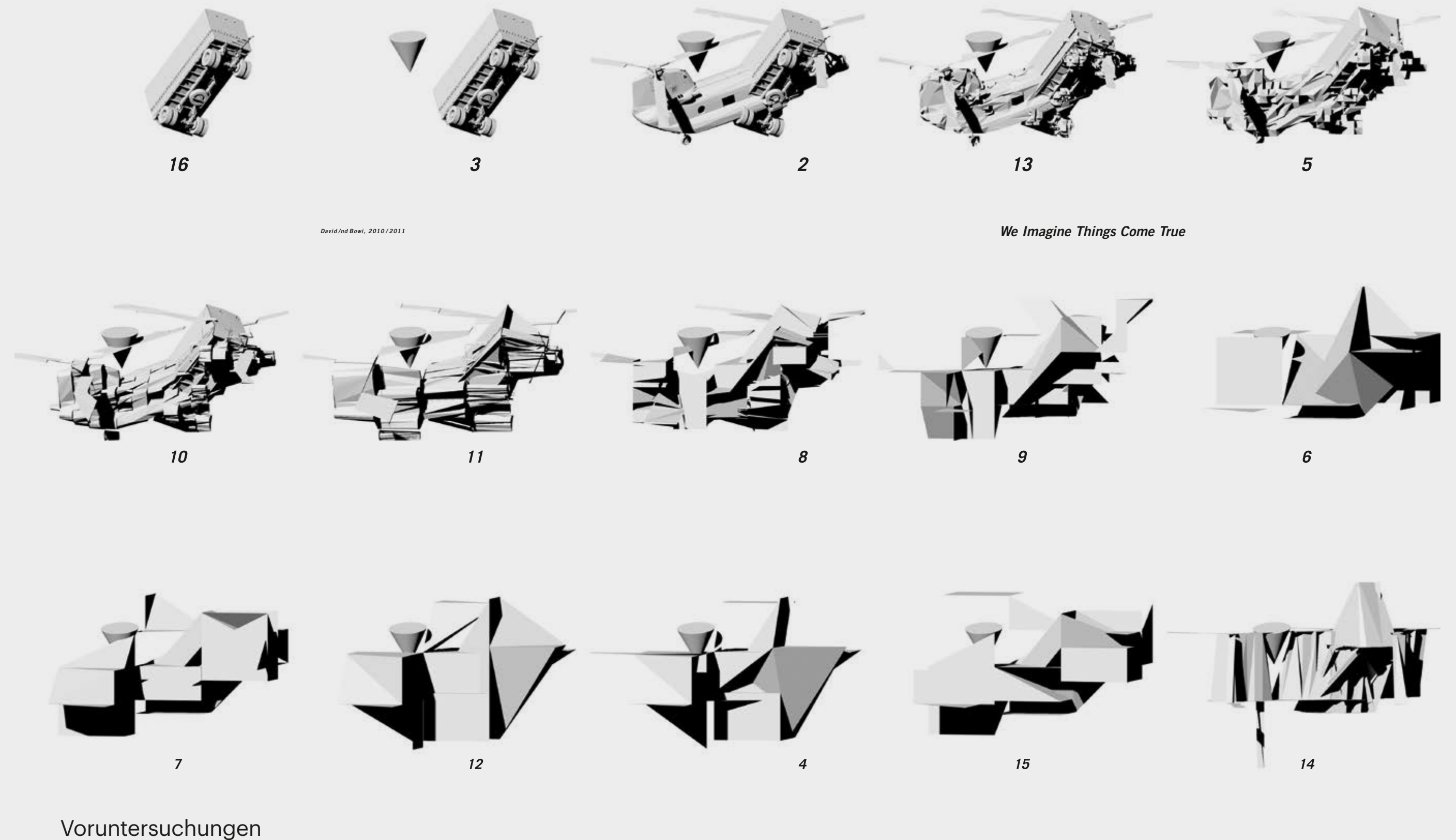
Sounddesign: Paul Steinmann

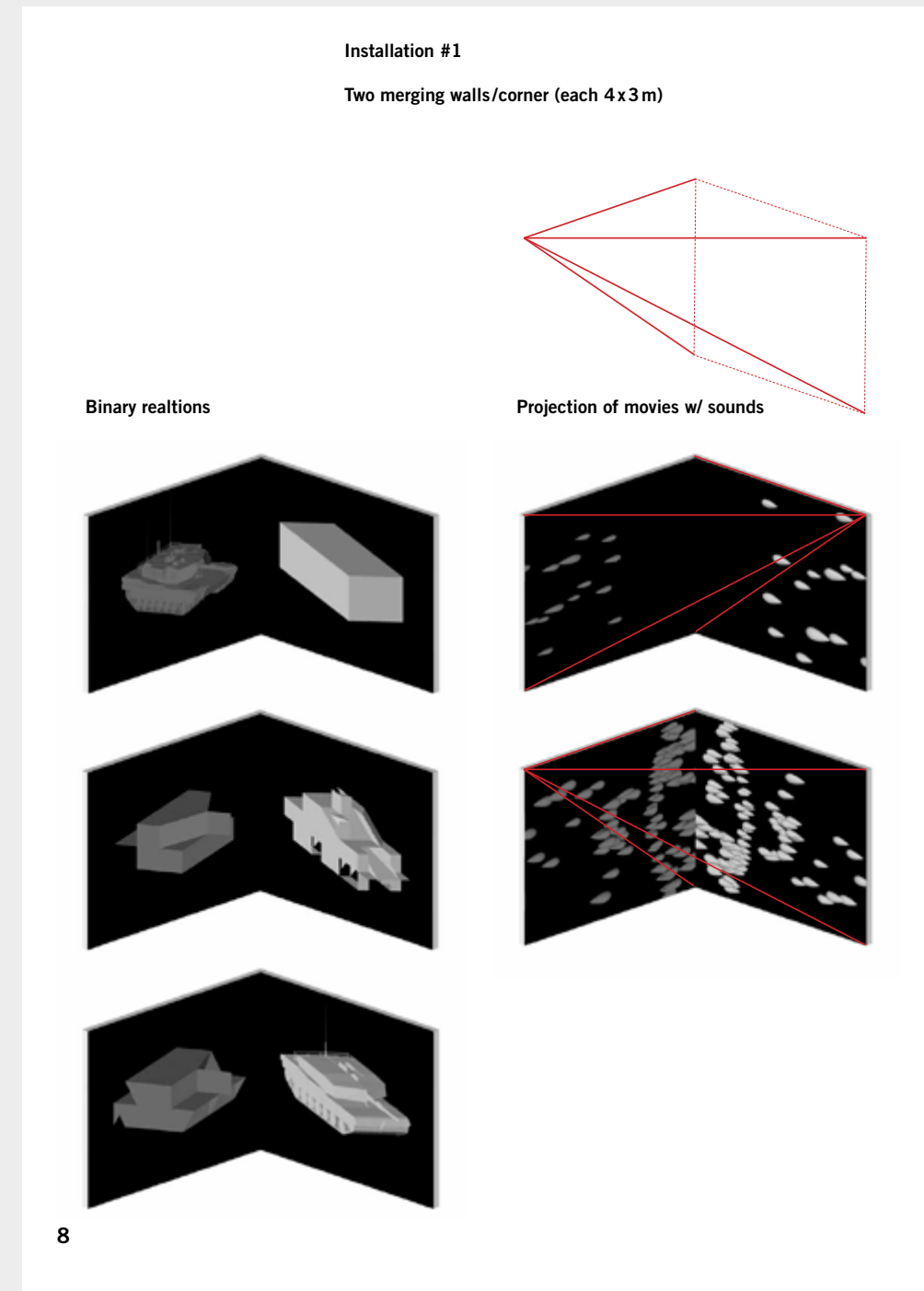
# We Imagine Things Come True

Diese Animationsserie stellte inmitten von Werken von Olafur Eliasson, Auger & Loizeau, Pieke Bergmans und Noam Toran sowie anderen renommierten Produktdesignern, Bildhauern und bildenden Künstlern die Form und Funktion von vernachlässigten Alltagsgegenständen in Frage und definiert sie auf neue, spielerische Weise. Dadurch entstehen unerwartete Formen und Verhaltensweisen, die aus dem Schema der ständigen Optimierung ausbrechen.

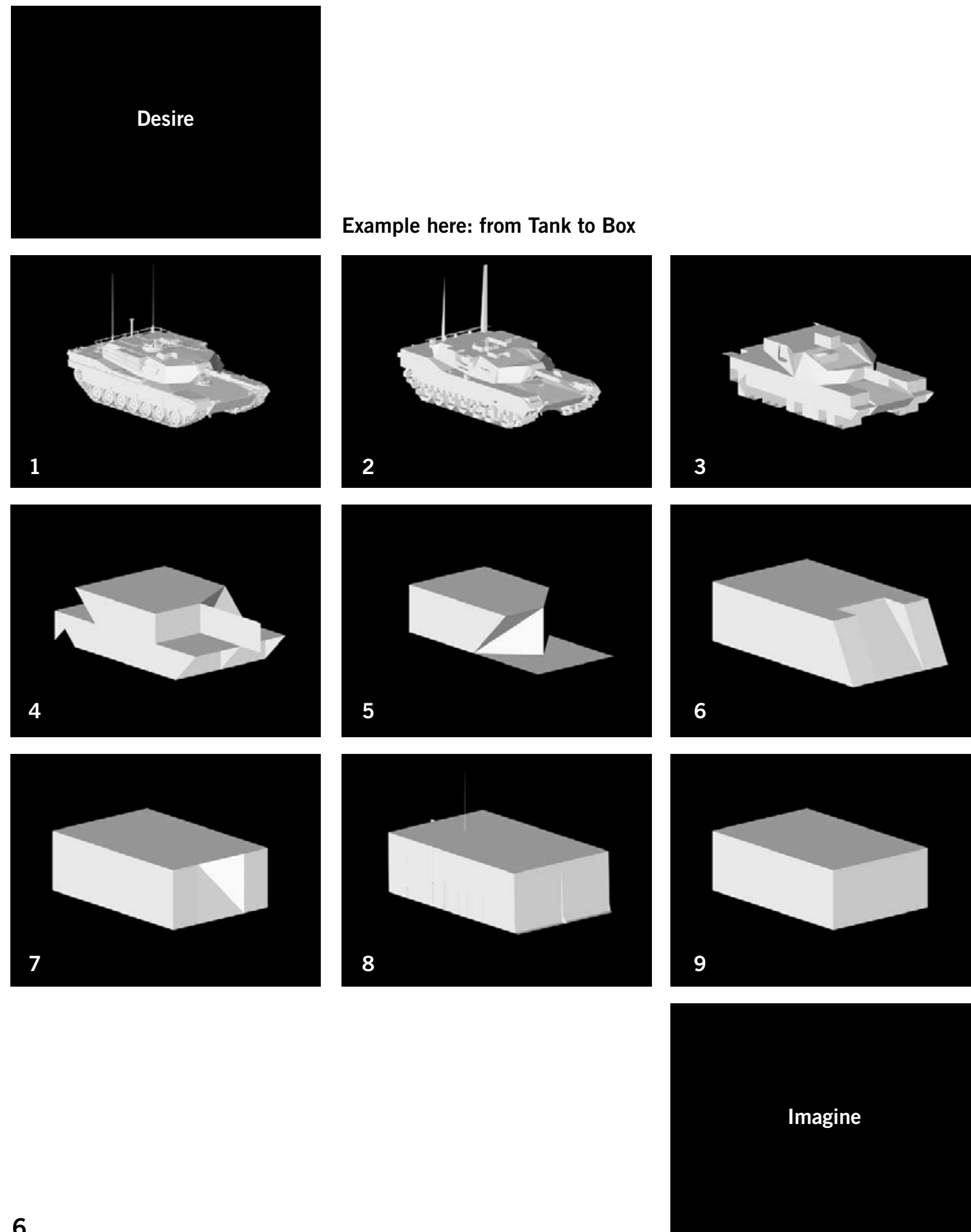
Die Verlusthafte Polygonreduzierung von 3D-Objekten verschiebt Bedeutungsebenen und erzeugt neue Bezüge. Die bidirektionale Entwicklung zwischen Detail und Abstraktion eröffnet Überraschungspotenzial und generiert Projektionsflächen.

Studienhafte Untersuchungen münden in drei animierte, vertonte Kurzfilme. Ventilator, Feuerlöscher und Hubwagen entfalten – von Funktion und Form befreit – kurzzeitig ein Eigenleben.





Several moving images  
Computer aided graphics w/ sound  
Mix of loops and linear compositions (each 10–20 seconds)

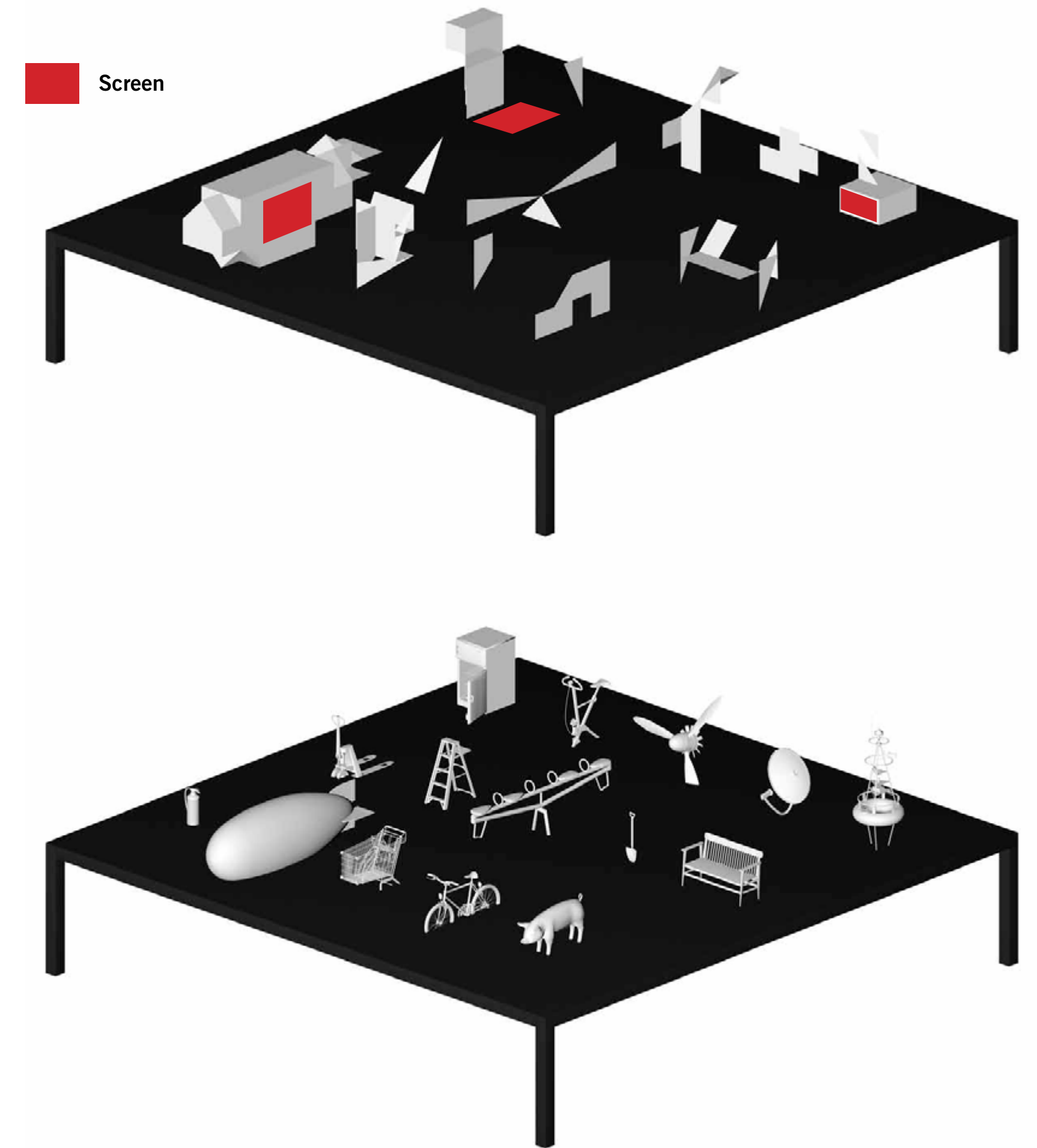


Tactile Table  
Touchables  
Irritations  
Textures  
Light

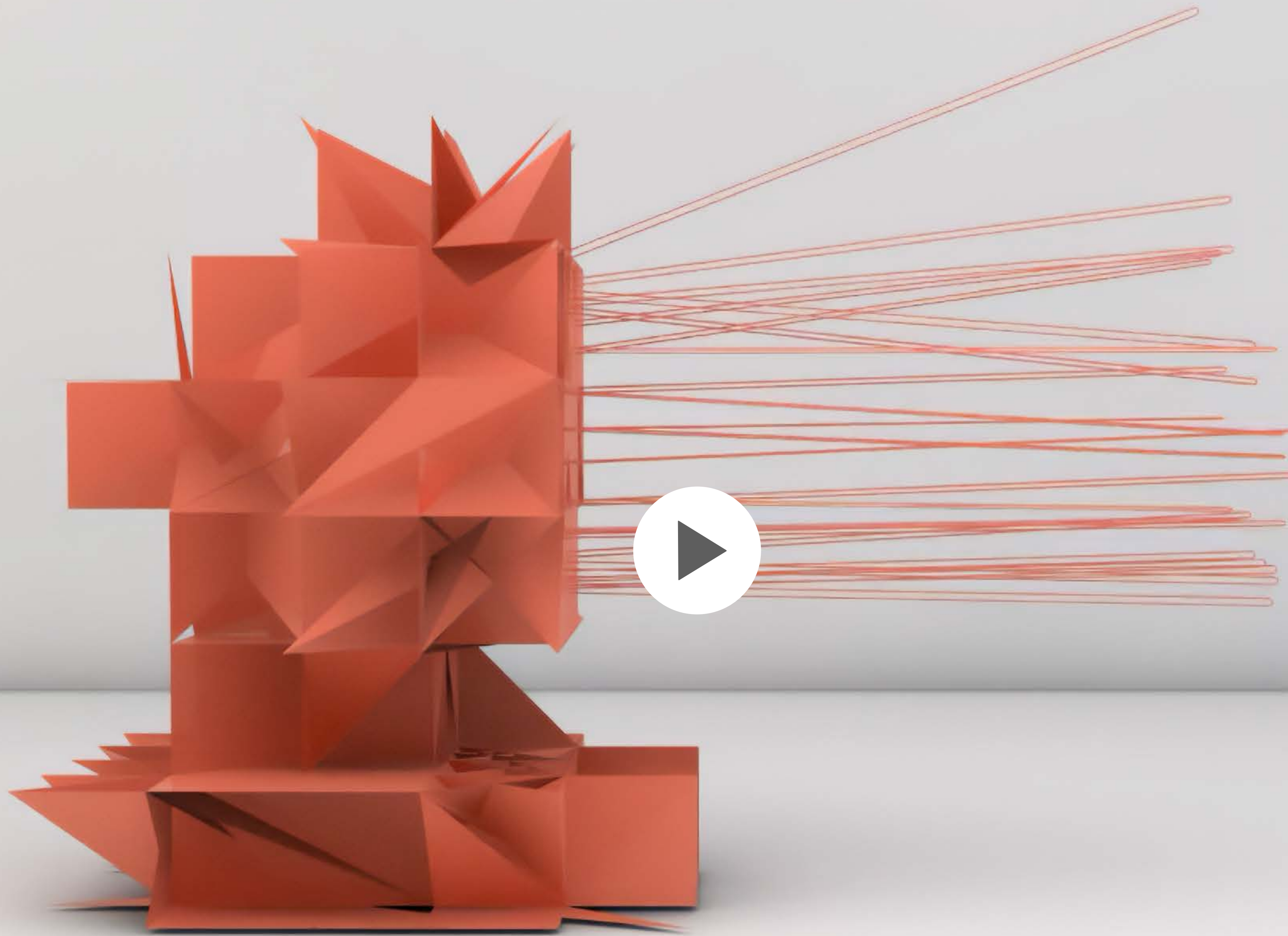
Installation #2

Black table (3x3x0,6 m), Objects  
w/ imagination movies and imagination sculprues

Screen







We Imagine Things Come True





# LEHRFORMAT

# ABC, XY, and Z

3D

Typografie

Transmediale Grundlagen

Grundlagenseminar im ersten Semester  
Typografie im dreidimensionalen Raum

Hochschule für Künste Bremen, Kunst & Design  
Integriertes Design, BA, 1. Semester, Seminar, Übung

Rolle: Professoraler Lehrauftrag

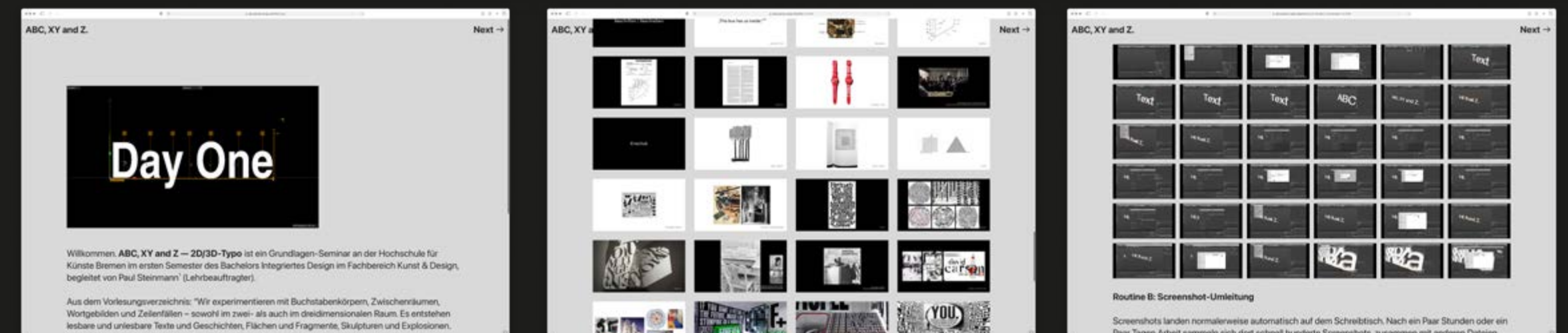
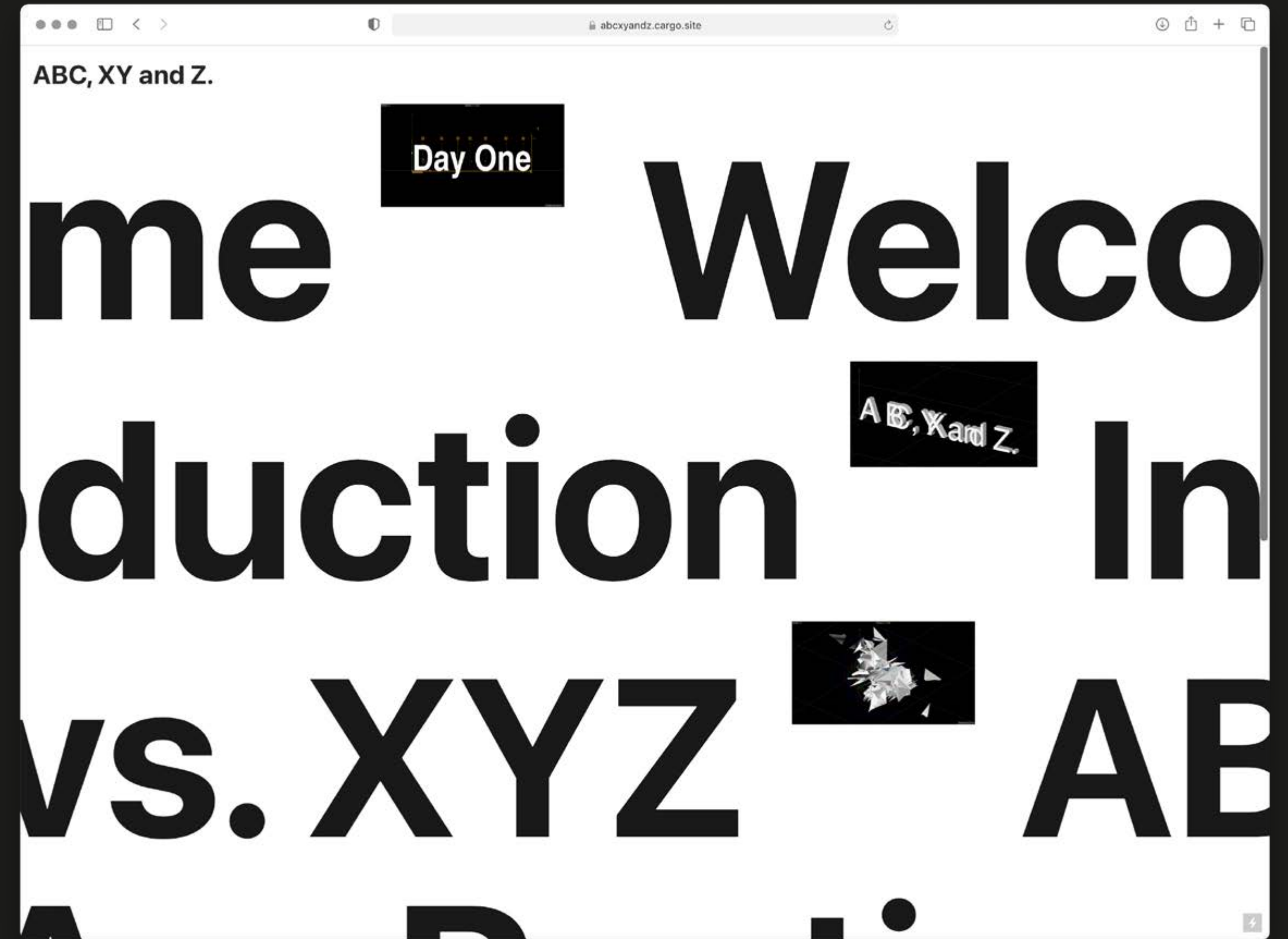
- Kurskonzept und Kursleitung
- Leitung von Gruppenworkshops online und in Präsenz
- Input Sessions
- Individuelles Coaching/Mentoring

# ABC, XY and Z.

- Grundlagen der Typografie & im dreidimensionalen Raum
- Einführung in die 3D-Software Cinema4D als Tool für grafische Komposition
- Kooperation mit Online-Gestaltungstool „cargo.site“
- Input zu modernen und historischen Konzepten der De- und Rekonstruktion und konkreten Poesie mit typografischen Mitteln

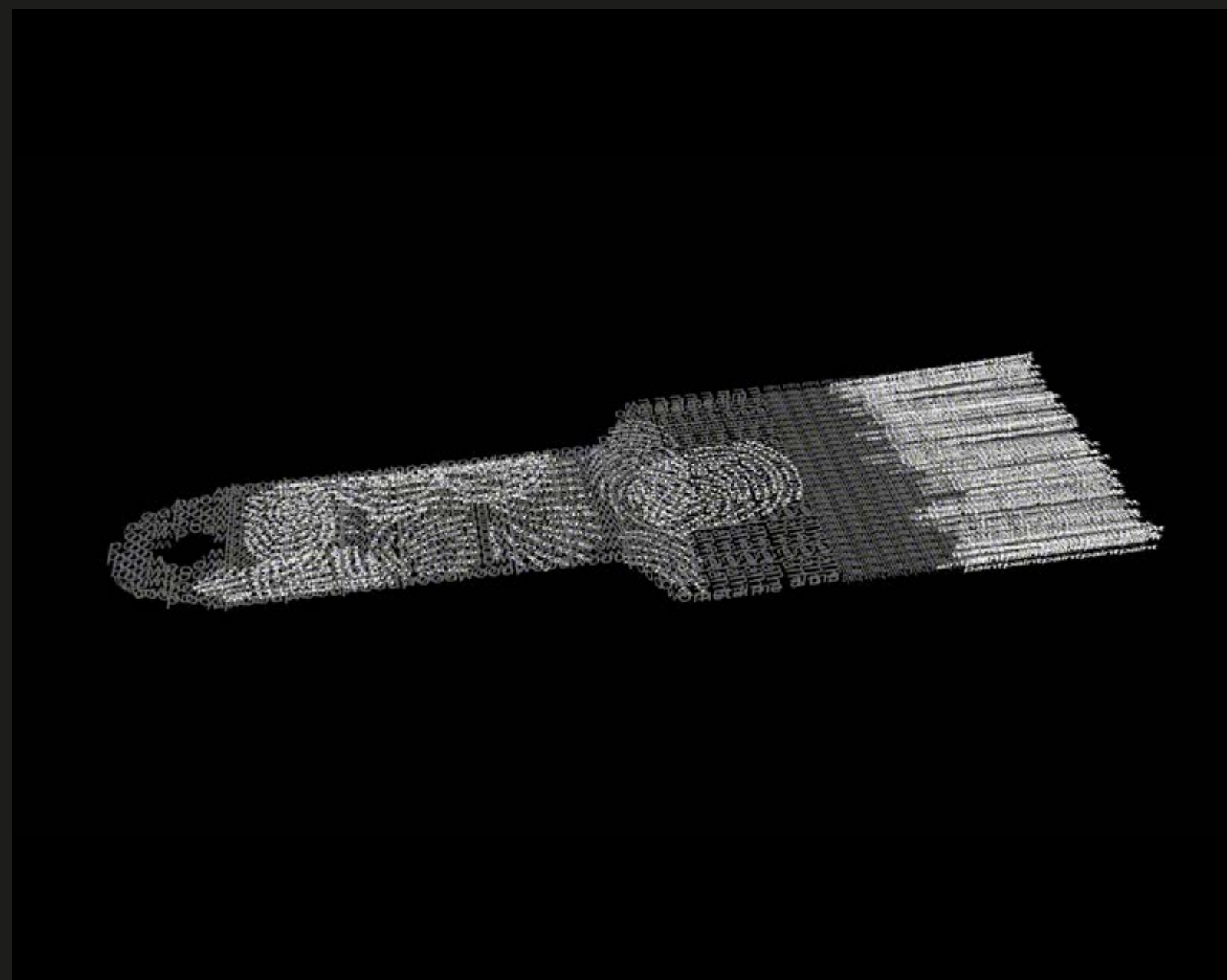
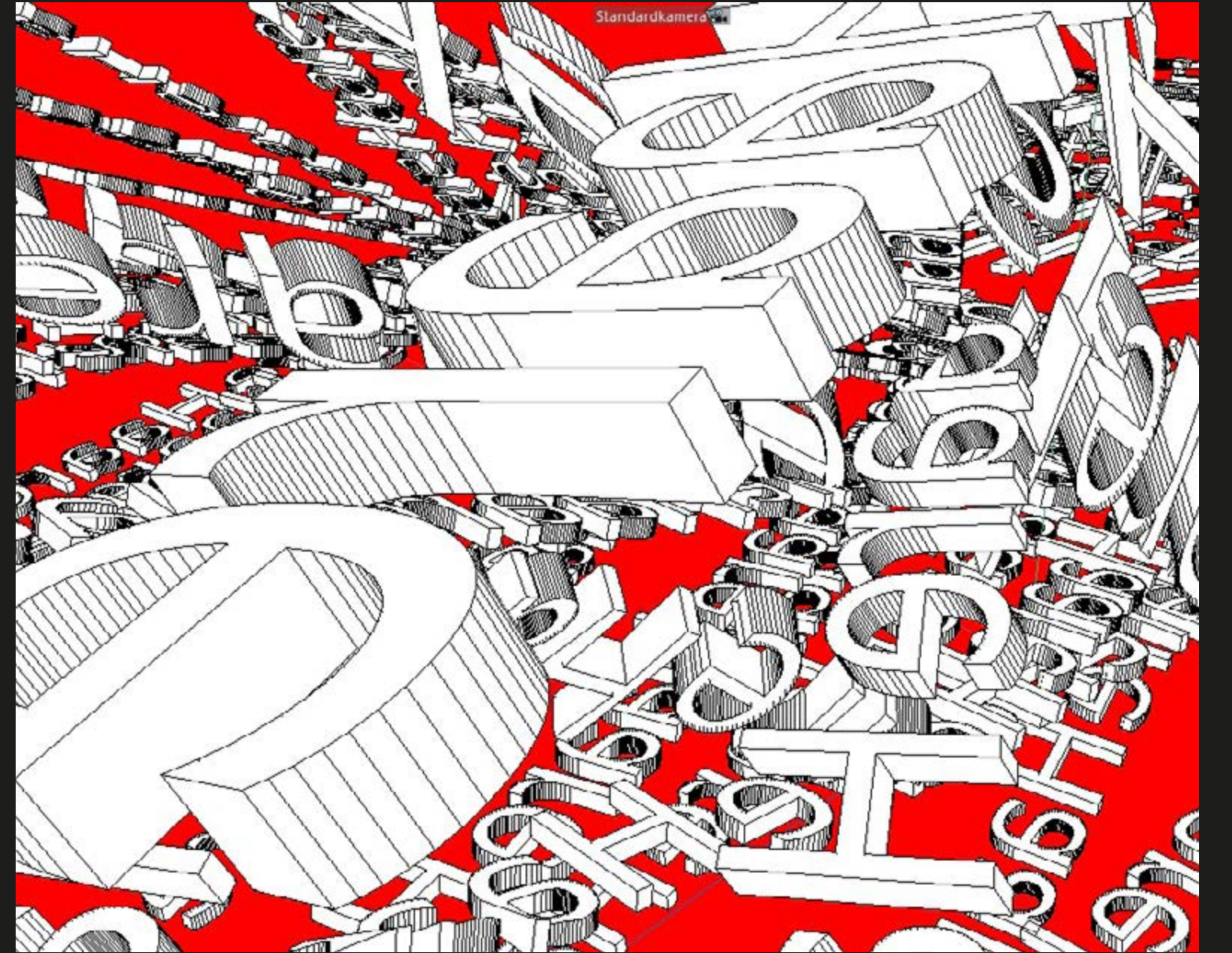
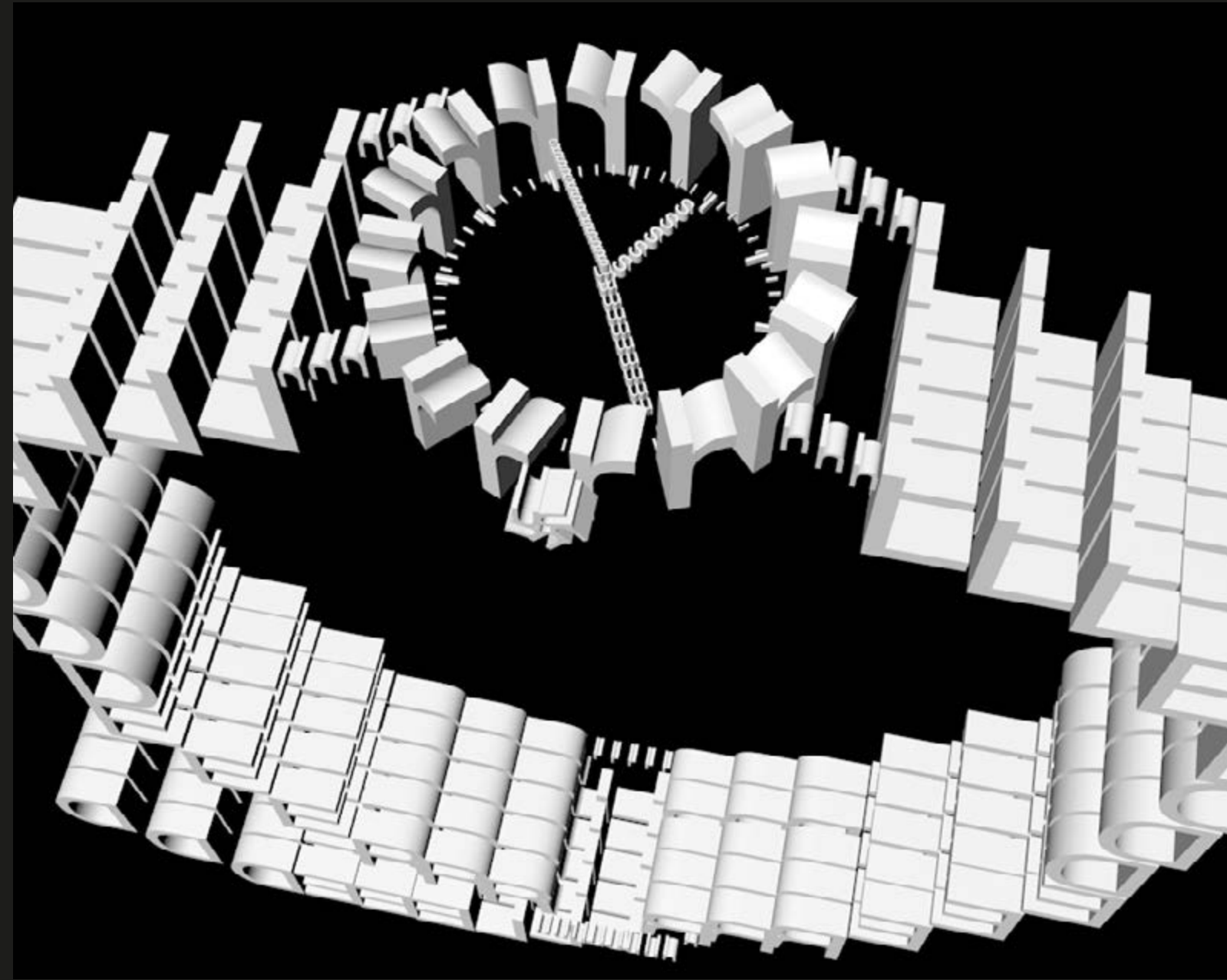
Die Aufgabe: Objekte unter die Lupe nehmen, verbal sezieren und in Worte zerlegen. Dann diese sprachlichen Fragmente als typografisches Rohmaterial nutzen, um die Objekte neu zusammzusetzen. Eine Art linguistische Dekonstruktion und visuelle Rekonstruktion.

Output: Die Studierende haben jeweils eigene Cargo-Websites gestaltet und darin ein engmaschiges visuelles Seminartagebuch mit Screenshots und Screen Recordings, Animationen, spannende Bildausschnitten geführt. Erste Gehversuche im Interface Design. Die Arbeiten wurden in einem 360° virtuellen Rundgang bei der Jahresausstellung der HFK gezeigt.



Seminar-Website mit Ressourcen zum Seminarablauf, Inputs und Software-Handreichungen.





ANGEWANDTE FORSCHUNG

# Absurd Dialogs

Objekt

Inszenierung

Ausstellung

Publikation

Transfer

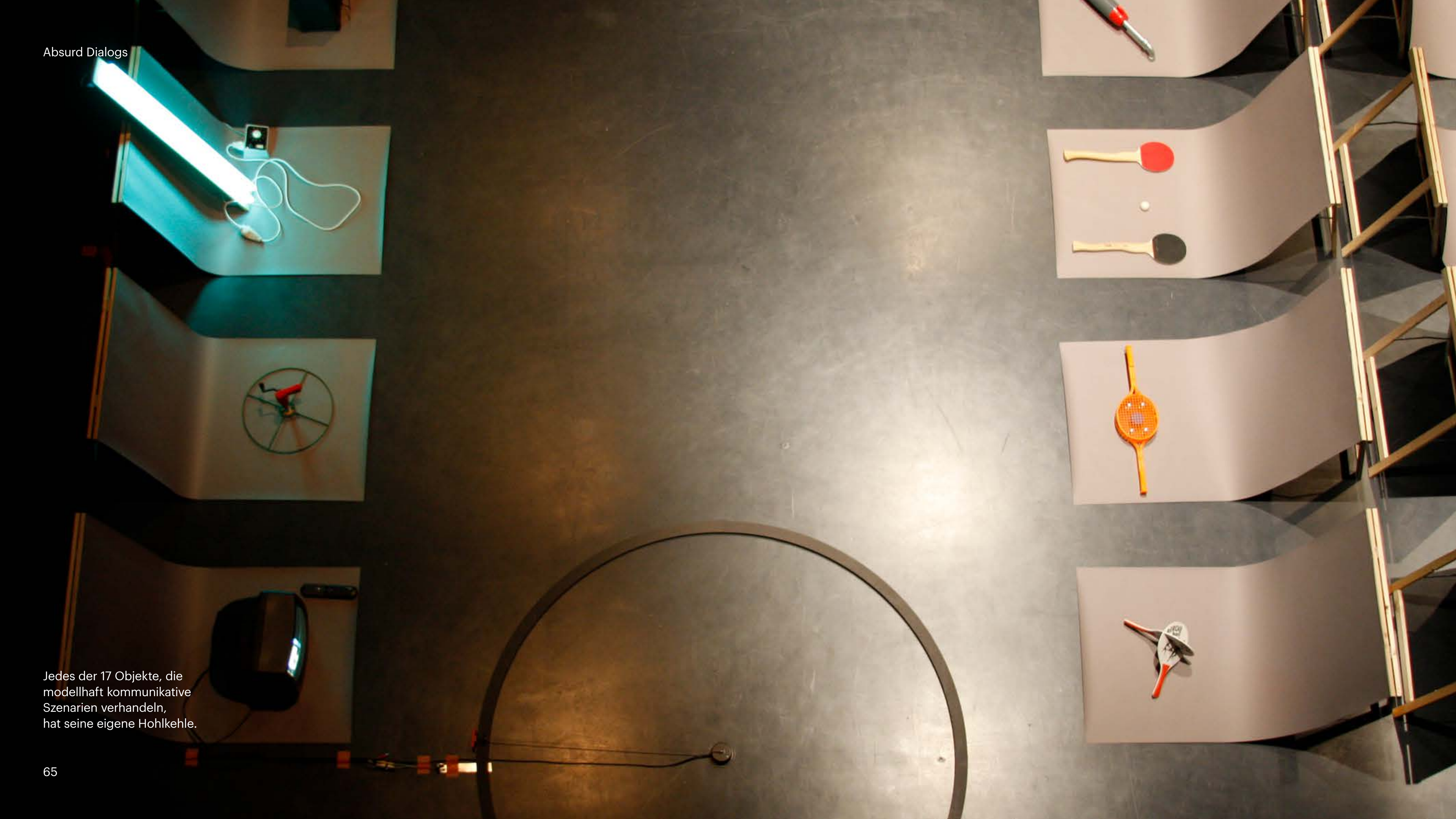
Eine Ausstellung über das Gelingen und Scheitern von Kommunikation.  
Abschlussarbeit, Diplom (Note 1 mit Auszeichnung), HfG Karlsruhe, 2008

Rolle:

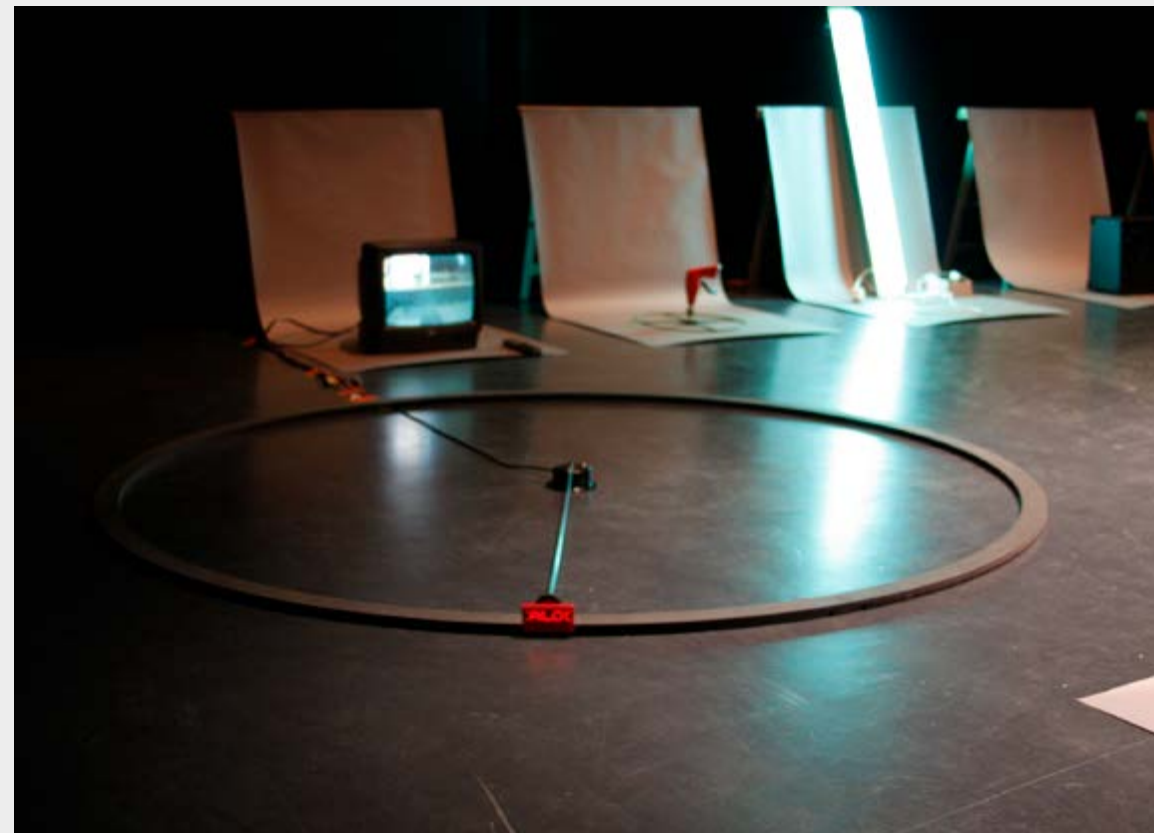
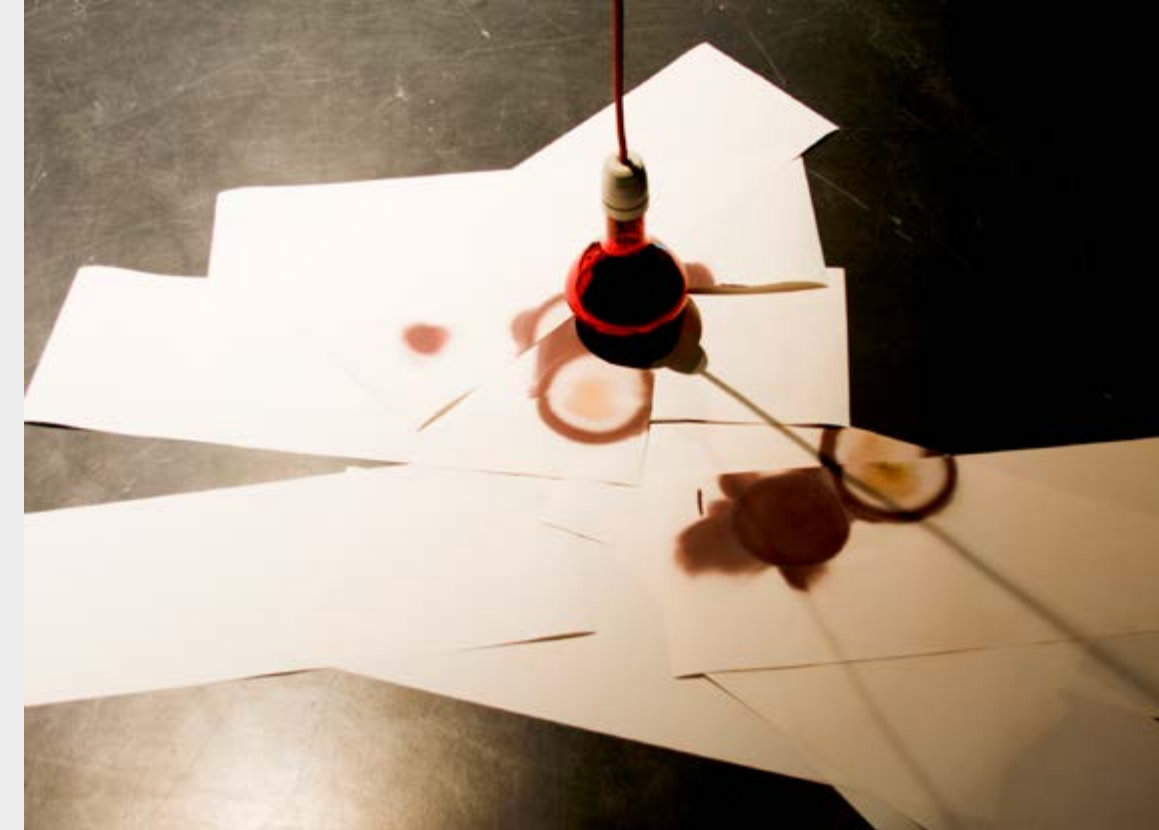
- Theoriearbeit über das aussterbende Medium „Fax“
- 17 Objekte (Assemblagen aus Objekten)
- 1 Song (Sampling, Arrangement, Produktion)
- 11 Publikationen
- Ausstellungsgestaltung

Ausgezeichnet beim ADC Nachwuchswettbewerb



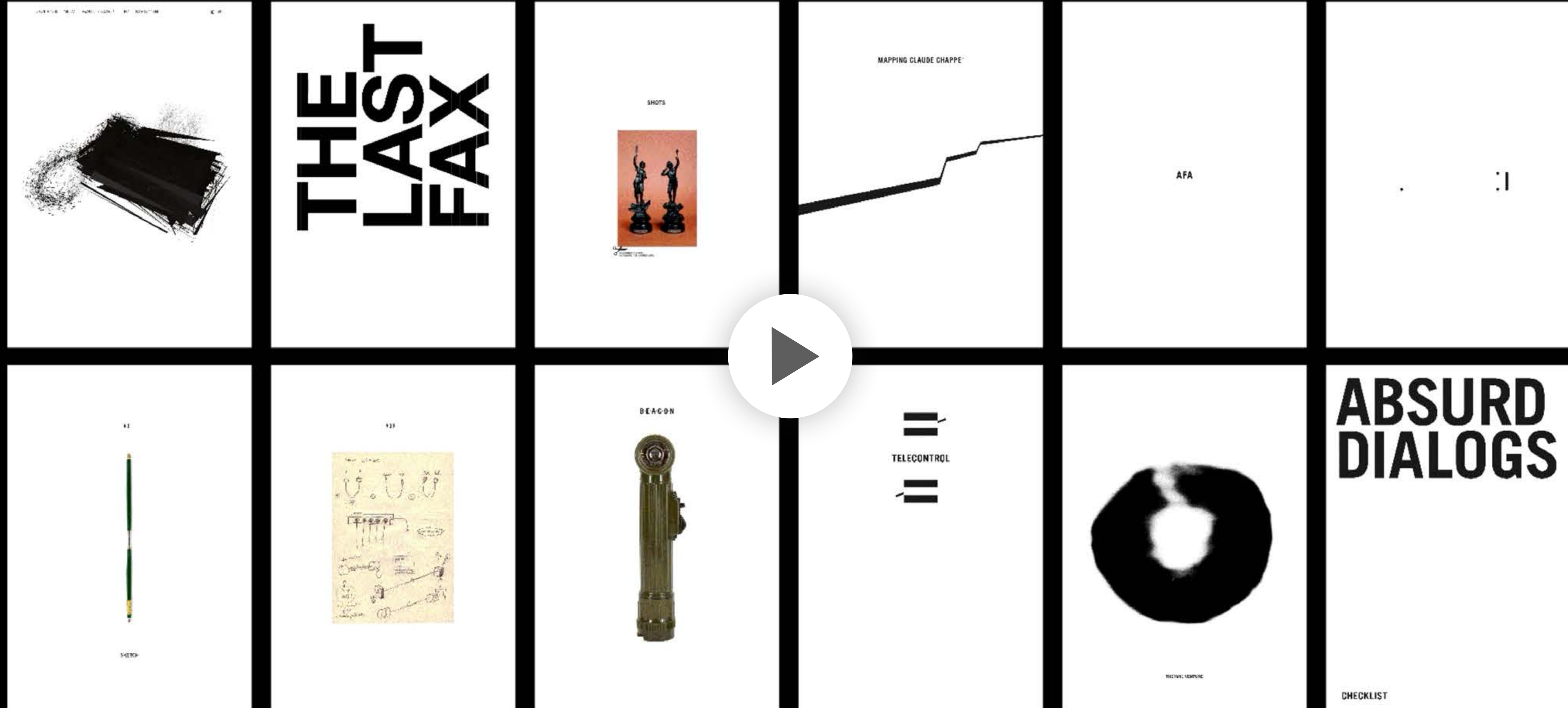


Jedes der 17 Objekte, die modellhaft kommunikative Szenarien verhandeln, hat seine eigene Hohlkehle.



11 Publikationen und eine Theorie-Arbeit über Medium „Fax“ verarbeiten spielerisch die Recherche-Ergebnisse und Überlegungen — zeichnerisch, fotografisch, textlich.

[zum Video](#)



LEHRFORMAT

# Wir Publizieren — Antichambre

Objekt

Raum

Bewegtbild

Inszenierung

Ausstellung

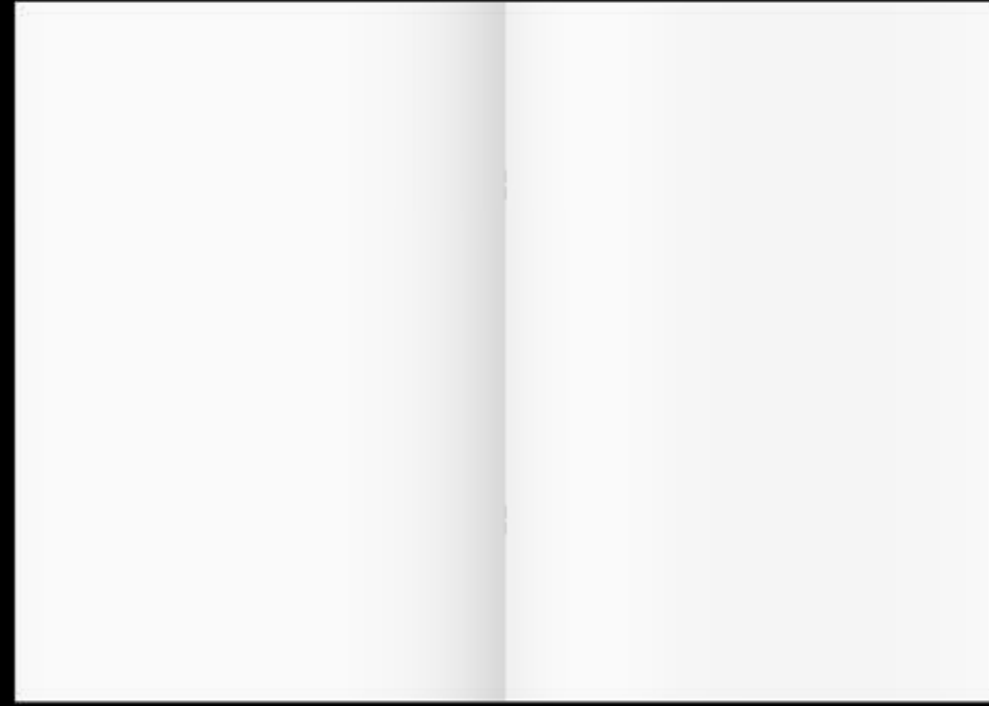
Experimentelle digitale Publikationsformate

Hochschule für Künste Bremen, Kunst & Design  
Integriertes Design, BA, 3–8. Semester, Kurzprojekt

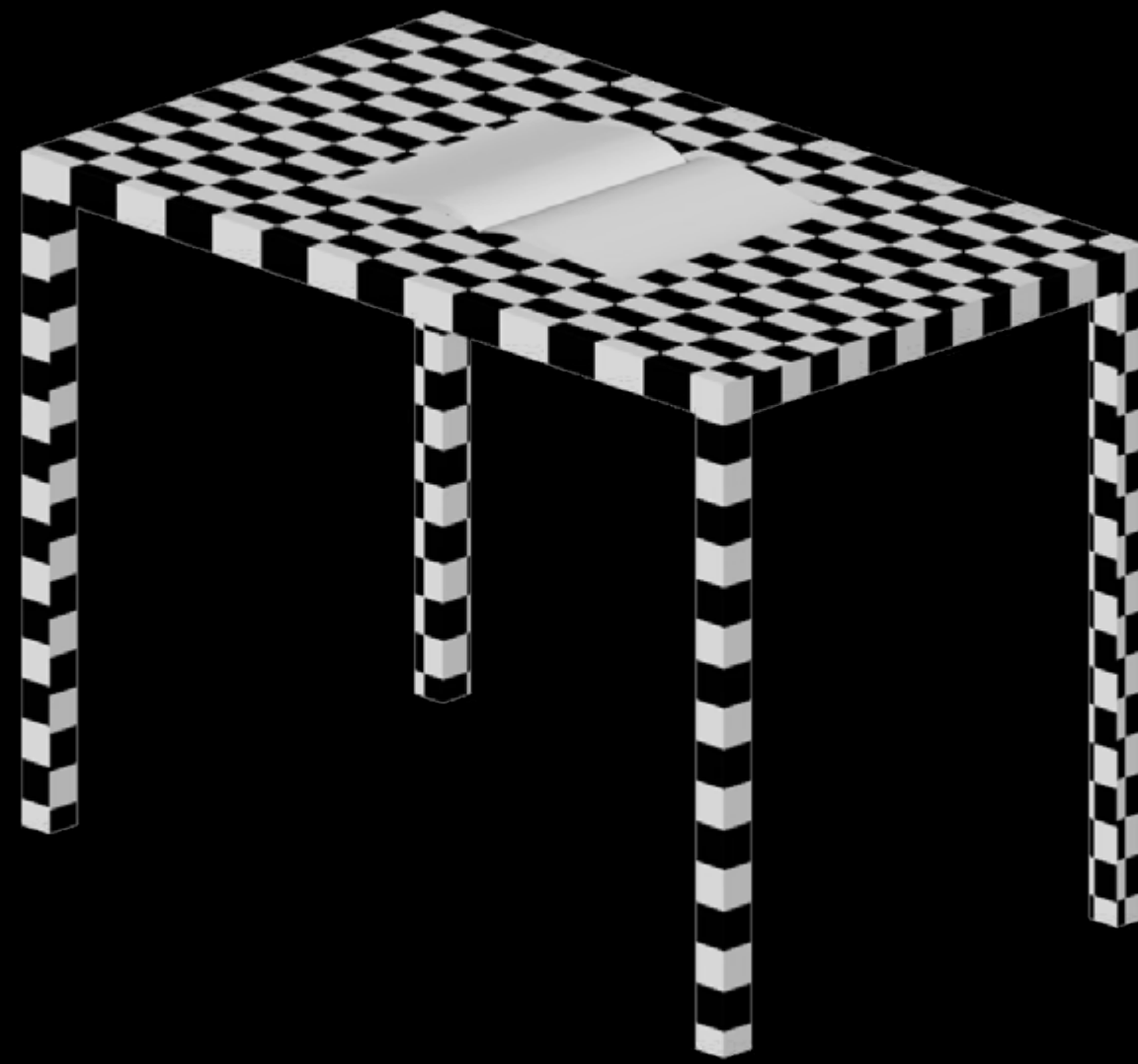
Rolle: Profssoraler Lehrauftrag

- Kurskonzept und Kursleitung & Exkursion nach Bern, Schweiz
- Leitung von Gruppenworkshops in Präsenz
- Individuelles Coaching/Mentoring der Studierenden

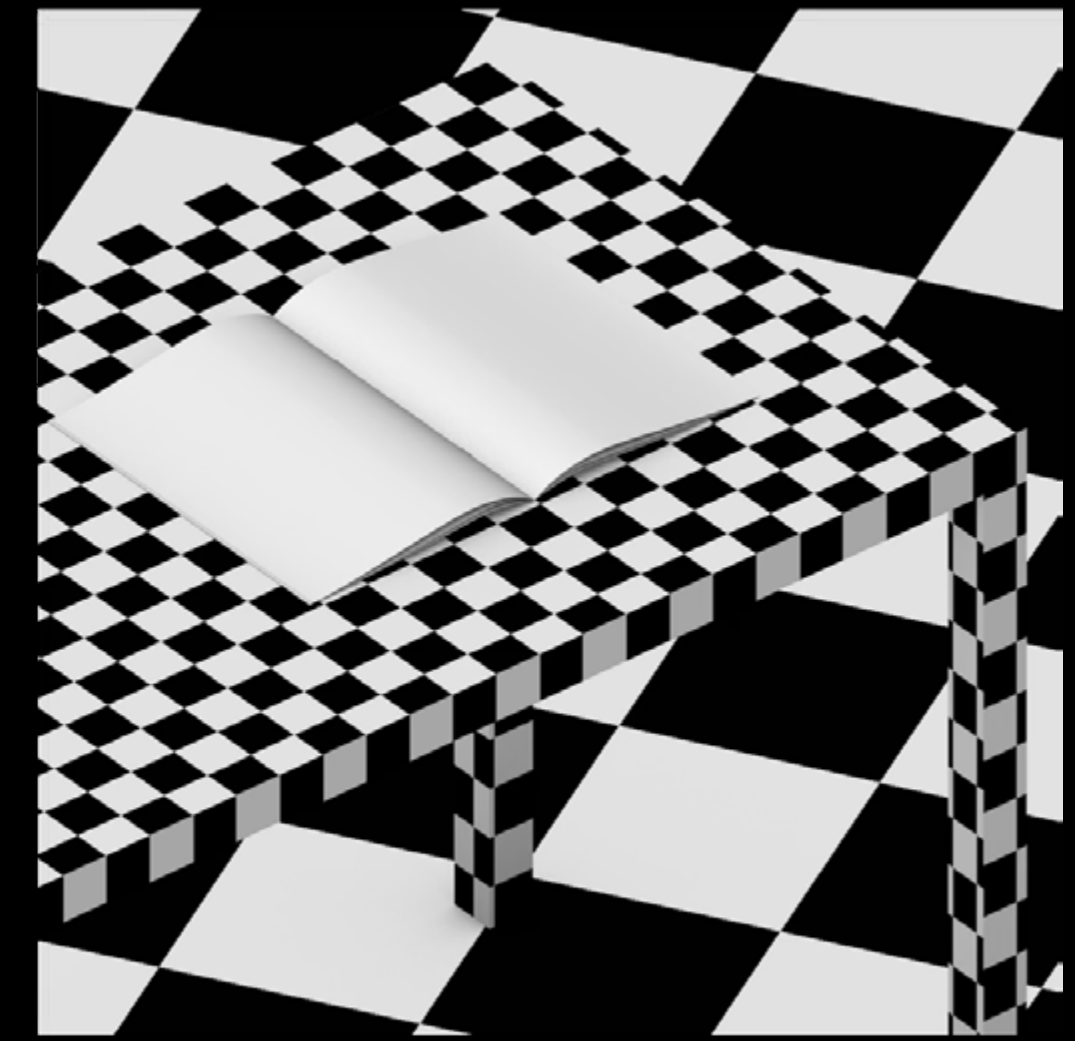
Co-Teaching mit Prof. Tania Prill



Publikationen



von Publikationen



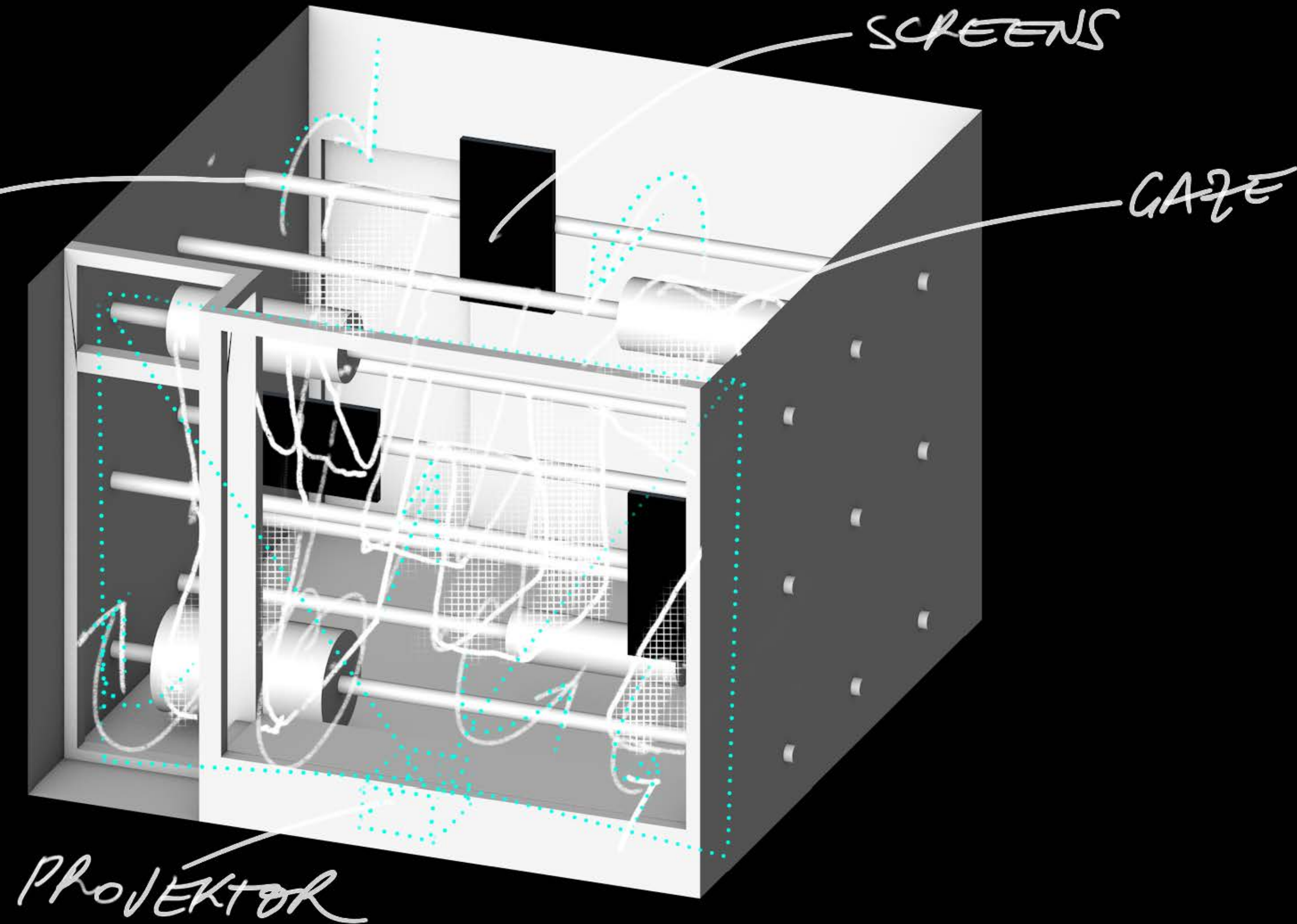
von Publikationen

Als Satellit zur Ausstellung „Wir Publizieren“ in der Kunsthalle Bern wurde in einem Ladenlokal in der Berner Innenstadt eine typografische Installation zum Thema „Publizieren von Publikationen“ entwickelt.

Der kleine Ausstellungsraum mit Schaufenster wurde mit minimalem Budget in das Innenleben eines Druckers verwandelt. Gaze wurde über neun horizontale Stangen und Umlenkrollen zu einer komplexen Projektionsfläche.

Die Projektionen bestanden aus filmischen Reproduktionen von Publikationen, die z. T. in der Kunsthalle ausgestellt wurden, thematisierten vertikale Bewegungen, wodurch der Eindruck entstand, die Bahnen aus Gaze würden sich bewegen.

9 Horiz.  
POLES





ANGEWANDTE FORSCHUNG

# Dilations

KI

Co-Creation

Interdisziplinär

Transfer

Wissenstechniken

Forschung

Einreichung für die Art and Science Residency  
des Niels Bohr Institutes in Kopenhagen  
(nicht realisiert)

Rolle:  
– Konzeptpapier (EN)

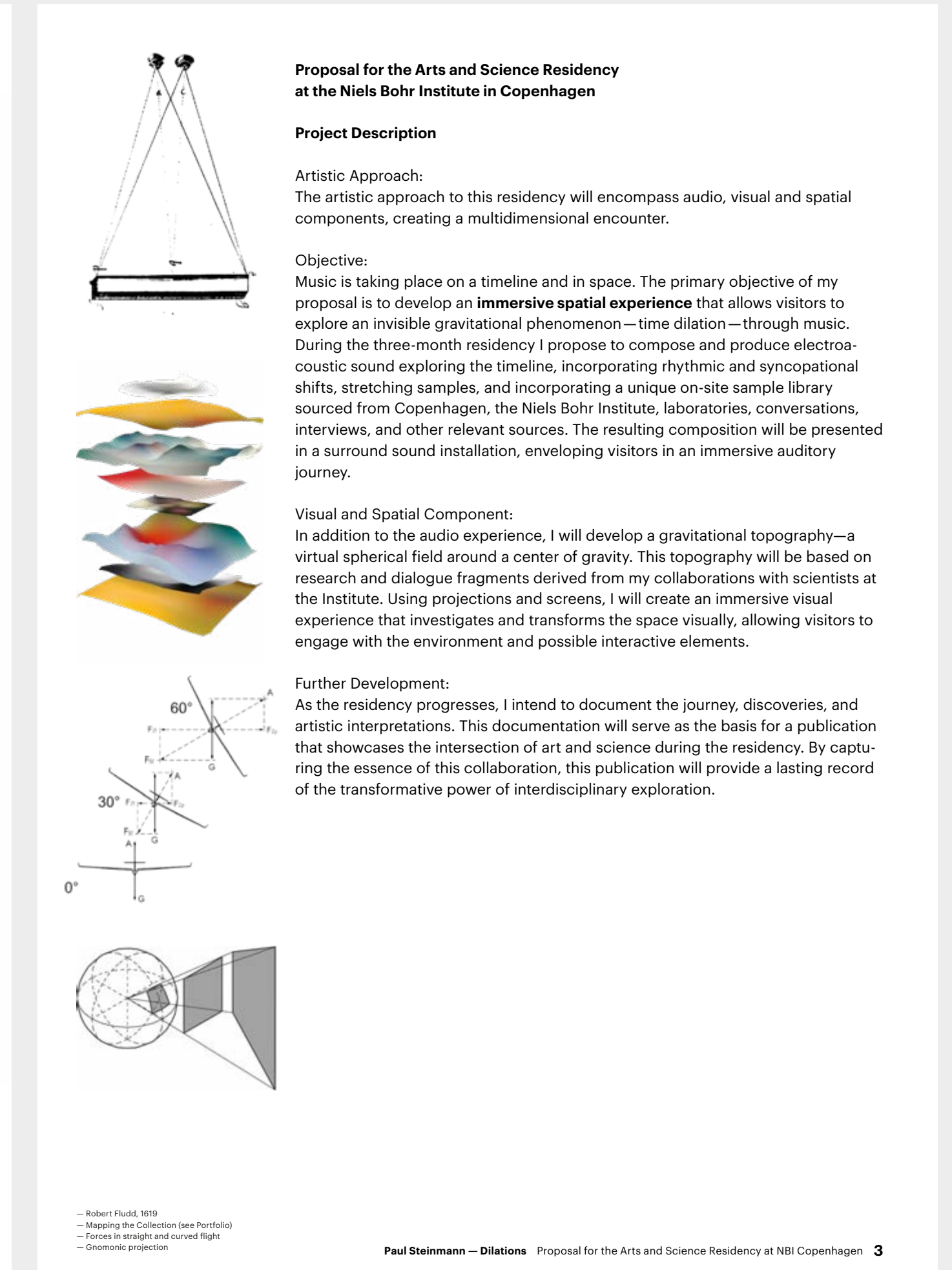
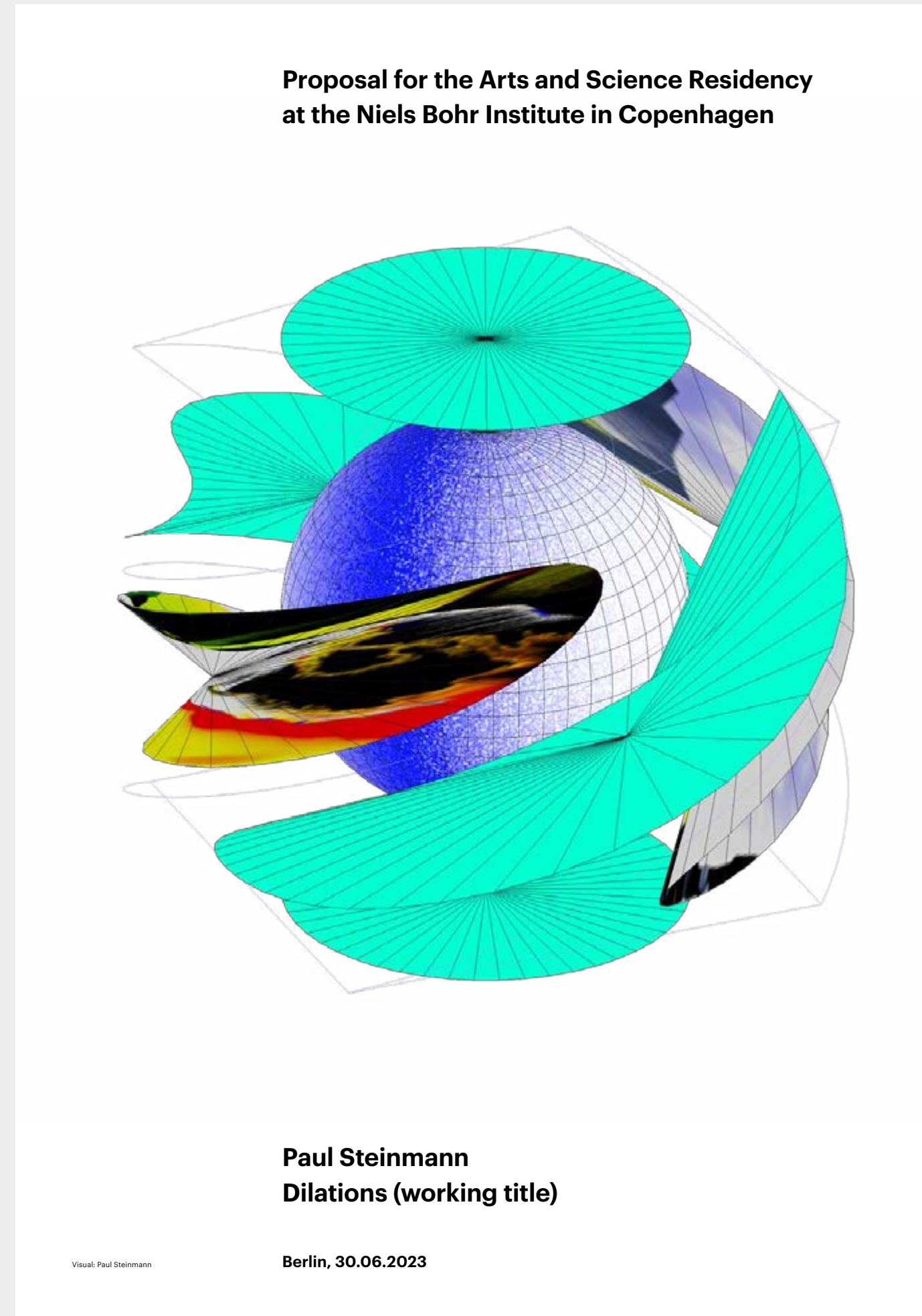


# Dilations (working title)

As a multidisciplinary artist, musician, designer and teacher, I am concerned with exploring content and facilitating a transfer of that content to various formats of medial expression. In my practice I turn to phenomena that can be visually extracted and artistically elevated.

My goal is to bundle results of artistic research and to make them sensually experienceable. In doing so, I follow an open-ended process that allows me to be led by new discoveries. I work in 3D, spatial design, interactive experiences, animation, sound, print, online and design research, including annotative, diagrammatic drawing and writing.

As a glider pilot, I am fascinated with the relation between potential and kinetic energy. By utilizing the forces of gravity, weather and the aircraft, it is possible to cover great distances and fly elaborate figures. The combination of knowledge, instinct and technology makes it possible to experience three-dimensional space physically. This first-hand exploration of our planet's body is a constant inspiration for me to think beyond the confines of our atmosphere. By mediating between art and science, this experience will open new perspectives and stimulate public engagement with the wonders of gravitational phenomena.



Abstract: Merge art and science by exploring gravitational phenomena and formats of scientific annotations in order to create a unique artistic spatial experience that reflects on concepts such as time dilation, energy-momentum relation, and hyperbolic motion.

LEHRFORMAT

# Digitalisierung und Apokalypse

Wissenstechniken

Transfer

Webdesign

Interface

Editorial Design

Typografie

Bewegtbild

Experimentelles Lehr- und Lernsetting, Innovative Lehre

Hochschule für Künste Bremen, Kunst & Design  
Integriertes Design, BA, 2. Semester, Projekt-Seminar

Rolle: Professoraler Lehrauftrag

- Kurskonzept und Kursleitung
- Leitung von Gruppenworkshops online und in Präsenz
- Input Sessions
- Individuelles Coaching/Mentoring

Co-Teaching mit Tania Prill

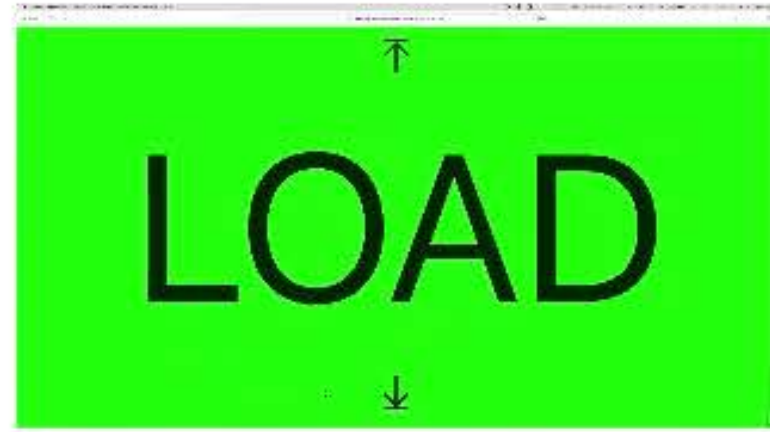
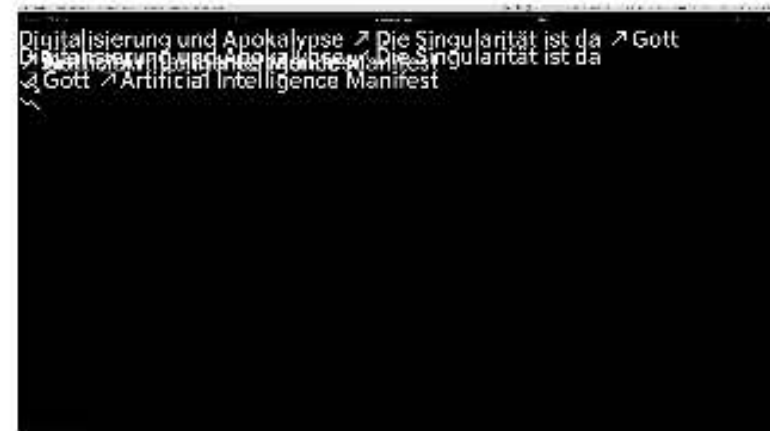




Foto: Raphael Sbrzesny, 2020

[zum Video ↗](#)



© 2024

Dipl.-Des. Paul Steinmann  
Muskauer Str. 8, 10997 Berlin

+491707733901  
mail@paulsteinmann.com

[www.paulsteinmann.com](http://www.paulsteinmann.com) ↗