

>digital sparks<

Wettbewerb studentischer Medienprojekte

>digital sparks< ist ein Wettbewerb für Studierende der Medienkunst, Mediengestaltung und Medieninformatik. Ziel des Wettbewerbes ist es, den medienkulturellen Nachwuchs zu fördern und zugleich einen Einblick in Forschung und Lehre an deutschsprachigen Hochschulen zu geben.

>digital sparks< ist integraler Bestandteil der Internet-Plattform netzspannung.org, dem Wissensportal für mediale Inszenierung, künstlerische Produktion und intermediale Forschung. Das MARS–Media Arts & Research Studies Lab und das Forschungsprojekt CAT, unter der Leitung von Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss am Fraunhofer–Institut für Medienkommunikation, sind verantwortlich für die Konzeption und Durchführung von >digital sparks<. Das Bundesministerium für Bildung und Forschung fördert die Entwicklung von netzspannung.org.

<http://netzspannung.org/digital-sparks>



MARS–Media Arts & Research Studies | Monika Fleischmann |

Schloss Birlinghoven | D-53754 Sankt Augustin |

monika.fleischmann@imk.fraunhofer.de

<http://imk.fraunhofer.de/mars>

Inhalt

Grußwort	>MD Prof. H. R. Friedrich	5
>digital sparks< 2002	>M. Fleischmann / W. Strauss	7
Der Wettbewerb	>Konzept >digital sparks<	9
	>Kunst und Neue Medien in der Hochschule	11
	>Durchführung	13
	>Jury/Vorjury	15
Die Preisträger	>Kommentare der Jury	19
	>actionist respoke	21
	>Korsakow Syndrom	25
	>left 2 dimensions behind	29
	>Terror by Tina	33
Die nominierten Projekte	>Projektliste	37
	>Mediengestaltung	39
	>Medieninformatik	97
	>Medienkunst	107
Die zugelassenen Projekte	>Projektliste	139
	>Statistik	145

**Ministerial-Direktor Prof. Hans R. Friedrich
Leiter der Hochschulabteilung
Bundesministerium für Bildung und Forschung**

Längst ist der Erwerb von fachspezifischer und fachübergreifender Medienkompetenz zu einem entscheidenden Qualitätsmerkmal für die Hochschulausbildung in den meisten Fachbereichen geworden.

Die Entwicklung und breite Durchsetzung multimedialer Lehr- und Lernformen in möglichst vielen Fächern, wie sie die vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderte „Zukunftsinitiative Hochschule“ zum Ziel hat, ist eine Seite der Medaille. Eine andere Seite ist die Förderung der selbständigen Arbeit von Studierenden an multimedialen Projekten. Letzteres ist Anliegen der Aktion „digital sparks“. Sie hat sich bereits beim Probelauf in 2001 bewährt. Der „digitale Funke“ ist auf Studierende und Hochschullehrer übergelungen. 76 Projekte von Studierenden wurden in 2002 zum zweiten Wettbewerb eingereicht. Ein beachtliches Teilnehmerfeld, wenn man die anspruchsvollen Teilnahmebedingungen bedenkt. Neben dem unabdingbaren Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten braucht man auch ein befürwortendes Statement eines Hochschullehrers.

Mit „digital sparks“ wurde ein Wettbewerb zur Förderung von Studierenden der Medienkunst, Mediengestaltung und Medieninformatik begründet, der mit der virtuellen Präsentation der eingereichten Projekte zugleich einen Einblick in Forschung und Lehre an deutschsprachigen Hochschulen geben will.

Grußwort

Erfreulich ist, dass der Wettbewerb für alle Hochschularten offen ist und damit Hürden zwischen Universitäten, Fachhochschulen und Kunsthochschulen abbaut, die bisweilen bei anderen Leistungsvergleichen noch künstlich aufrecht erhalten werden. Der netzbasierte Einblick in das breite Leistungsspektrum des medienkulturellen Nachwuchses fördert den Erfahrungsaustausch, die Reflexion von Ausbildungsergebnissen und hilft Maßstäbe für Lehre und Forschung zu bilden.

Möglich wurde diese Form des Wettbewerbs und seine absehbare nachhaltige Wirkung durch den Aufbau von netzspannung.org, einer multifunktionalen Informations-, Kommunikations- und Produktionsplattform für den Bereich der Medienkunst. Die positive Reaktion der Studierenden und Lehrenden zeigt, dass ein vernetzter digitaler Wissens- und Aktionsraum praxisrelevant und notwendig ist. Die Entwicklung der Plattform www.netzspannung.org wird seit 1999 vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert und vom Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation engagiert vorgebracht. Ich danke vor allem Herrn Prof. Dr. Reiser, Frau Monika Fleischmann und Herrn Wolfgang Strauss für die in den letzten Jahren gemeinsam mit den Mitarbeitern und vielen Kooperationspartnern geleistete Arbeit. Ich danke den Studierenden, den Hochschullehrern, Jurymitgliedern, Gutachtern und Experten, die mit ihrer Teilnahme und der Mitgestaltung des Wettbewerbes „digital sparks“ helfen, netzspannung.org als Labor für Medienkunst im Internet mit Leben zu erfüllen.

Ministerial-Direktor Prof. Hans R. Friedrich im Oktober 2002



Monika Fleischmann / Wolfgang Strauss
MARS Media Arts & Research Studies am
Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation

Das Sammeln, Speichern, Archivieren und Kontextualisieren von kulturhistorischen Leistungen mittels digitaler Medien ist unter dem Stichwort Cultural Heritage zur anerkannten und finanzierten Praxis geworden. Das aktuelle medienkulturelle Geschehen hingegen verschwindet allzu leicht wieder aus dem Blickfeld. Neu erworbenes Wissen geht schnell verloren und entzieht sich der Erinnerung. Denn die digitalen Speichermedien entwickeln sich rasant weiter, wobei das darin gespeicherte Wissen nicht auf die jeweils neue Hard- und Software übertragbar ist. Der Innovationsmotor Kultur gerät ins Stottern.

Der Nachwuchsförderwettbewerb >digital sparks< ist eines der aktiven Module der Internet Plattform netzspannung.org, die zum Ziel hat, die aktuelle Entwicklung digitaler Kulturen darzustellen und einen zeitgemäßen und vernetzten Informationsspool der Medienkunst, Wissenschaft und Technologie aufzubauen.

421 Förderpreise werden jährlich für die Bildende Kunst vergeben. Davon entfallen nur 20 auf den Medienkunstbereich und von diesen sind nur weniger als ein halbes Dutzend Nachwuchsförderpreise. Unser Ziel ist es deshalb, mit dem Nachwuchswettbewerb >digital sparks< Studierende der Medienbereiche zu fördern. Mit dem >digital sparks< Konzept wird die klassische Form des Wettbewerbs durch elektronische Kommunikations- und Arbeitsformen zu einem Online-Lern- und Wissensraum erweitert, der im Laufe der Jahre zu einem Archiv

>digital sparks< 2002 - sprühende Funken der Medienausbildung in Deutschland

digitaler Kultur heranwächst. Die >digital sparks< Produktionspreise ermöglichen den Preisträgern die Weiter- oder Neuentwicklung ihrer Projekte. >digital sparks< ist daher mehr als nur ein Wettbewerb. Es ist eine mediale Strategie, um die aktuelle junge Medienkultur nachhaltig zu unterstützen.

Der gesamte Prozess der Einreichung der Projekte, ihre Begutachtung und Archivierung wird online auf der Internetplattform netzspannung.org durchgeführt. Um den Juryprozess für die Studenten fruchtbar zu machen, präsentiert dieses Booklet auch die Kommentare der Gutachter zu den Wettbewerbsbeiträgen. Voraussetzung für die Einreichung eines studentischen Beitrags ist der Kommentar des betreuenden Professors sowie dessen Erläuterungen zum Kontext der Lehre. Dadurch entsteht nicht nur eine Sammlung besonders interessanter Projekte, sondern auch eine Übersicht aktueller Lehrinhalte und eine Würdigung der damit verbundenen Personen.

Die kartographische Darstellung der Ergebnisse des Wettbewerbs zeigt als Landkarte medialer Kompetenz innovative Lehr-, Lern- und Produktionsorte in Deutschland auf. Diese jährlich wachsende Karte der medialen Bildungslandschaft gewährleistet den Zugang zur Information über die Ausbildungspotenziale und erleichtert zukünftigen Studenten die Wahl des Studienplatzes.

Die Jurymitglieder entschieden sich in diesem Jahr für die Vergabe von vier, anstatt wie vorgesehen drei Preisen, aufgrund der überzeugenden Qualität der eingereichten Projekte. Die Autoren der prämierten Arbeiten des >digital sparks< Wettbewerbs erhalten ein Produktionsstipendium in einem der international führenden Media, Art & Technology Laboratorien sowie die Möglichkeit ihre Arbeiten der Öffentlichkeit vorzustellen.

Allen Gutachtern und Juroren möchten wir unseren herzlichen Dank für ihre wertvolle Mitarbeit aussprechen. Namentlich genannt seien hier Ilse Brusis, Präsidentin der Stiftung Kunst und Kultur des Landes Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf; Susanne Jaschko, Kuratorin, Transmediale Festival, Berlin; Dr. Wilhelm Krull, Generalsekretär Volkswagen Stiftung, Hannover; Werner Lippert, Leiter NRW-Forum Kultur und Wirtschaft, Düsseldorf; Tina Mendelsohn, Moderatorin, Redakteurin, Kulturzeit, 3sat, Mainz sowie Dieta Sixt, Leiterin des Goethe- Forums, Goethe-Institut Inter Nationes, München, die gemeinsam einen Tag lang intensiv diskutiert und beraten haben, um sich für die folgenden Preisträger der >digital sparks< 2002 zu entscheiden: Martin Hesselmeier, Fachhochschule Mannheim, Janoschek Michael und Rüdiger Schlömer, Fachhochschule Aachen, Andreas Siefert, Hochschule für Gestaltung Karlsruhe und Florian Thalhofer, Universität der Künste Berlin.

Danken möchten wir auch Herrn Ministerialdirektor Prof. Hans R. Friedrich, Leiter der Hochschulabteilung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung sowie an Herrn Ministerialrat Dr. Wilfried Matanovic, Bundesministerium für Bildung und Forschung, dass sie diese Initiative so engagiert unterstützen und fördern.

Unser besonderer Dank geht schließlich an alle Studenten und Hochschullehrer, die sich in diesem Jahr an >digital sparks< 2002 beteiligt haben, verbunden mit der Hoffnung, dass sie weiterhin engagiert und ideenreich die Entwicklungen der Medienkunst, Mediengestaltung und Medieninformatik vorantreiben!

Der nächste Wettbewerb - >digital sparks< - 2003 steht bereits bevor.

Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss, im Oktober 2002

Konzept >digital sparks<

Wettbewerb studentischer Medienprojekte

Das MARS Media Arts & Research Studies Lab führt den Wettbewerb >digital sparks< zum zweiten Mal durch. Auch in diesem Jahr waren die Hochschullehrer aufgefordert, die Arbeiten ihrer Studierenden zu kommentieren. Im Zusammenspiel studentischer Medienprojekte und der Darstellung der Lehre entsteht ein Bild, wie Professoren und ihre Studenten mediale Gestaltung, die mediale Vermittlung von Bedeutung und spezifische Ansätze im Umgang mit den digitalen Technologien reflektieren und erforschen. Der Wettbewerb >digital sparks< zielt auf die Förderung hervorragender studentischer Arbeiten und schafft darüber hinaus einen detaillierten Einblick in die Lehre an den deutschsprachigen Medienhochschulen. Dies bietet den Studierenden wertvolle Informationen, um sich ihrem Qualifikationsinteresse entsprechende Ausbildungszusammenhänge selbst online suchen zu können. Außerdem erhalten Bildungspolitiker und Unternehmen Einblick in die Qualifikationen der Studierenden.

Teilnahme

Mehr als 120 Hochschulen in Deutschland, Österreich und der Schweiz waren aufgefordert, sich zu beteiligen. Gefragt waren herausragende Studienprojekte des letzten Jahres aus den Bereichen Medienkunst, Mediengestaltung und Medieninformatik; erwünscht waren interaktive oder experimentelle Arbeiten, die einen innovativen Umgang mit Medientechnologien zeigen – Projekte zu ästhetischen, konzeptuellen oder technischen Strategien.

Preise

Vier Gewinner werden mit einem Produktionsstipendium von je 2.500 EURO honoriert und bekommen die Möglichkeit durch Vermittlung von interessanten Partnern, wie Medialabs, Forschungs- und Kulturinstitutionen, Festivals und Medienexperten, ihre Arbeiten weiterzuentwickeln.



Kunst und Neue Medien in der Hochschule

Der Wettbewerb >digital sparks< erstellt eine Kartographie studentischer Arbeiten in den Bereichen der Medienkunst, der Mediengestaltung und der Medieninformatik und gibt damit einen Überblick über Ausbildungsorte und –inhalte.

Der Begriff 'Medienkunst' wird hier für künstlerische Werke gebraucht, die auf digitalen Technologien basieren. Medienkunst hat vielfältigste Wirkungsfelder in Tanz, Theater, der Musik, der Performance und in der bildenden Kunst.

Die eingereichten Arbeiten suchen die ästhetische, künstlerische und die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der Neuen Medien – unter Einbeziehung digitaler Informations- und Kommunikationstechniken. Medienkünstler sind aufgrund des experimentellen Charakters ihrer Arbeit per se an der Entwicklung neuer Kommunikationsformen beteiligt.

Sowohl die interaktive Karte, die online auf netzspannung.org zu finden ist, wie der vorliegende Katalog unterscheiden die Kategorien Medienkunst, Mediengestaltung und Medieninformatik. Ebenso wie der Begriff der Medienkunst entziehen sich die Arbeiten der Studenten jedoch häufig einer eindeutigen Zuordnung. Wenn z.B. die Bedingungen medialer Kommunikation experimentell erprobt oder neue Interfaces entwickelt werden, bewegen sich sowohl die geforderten bzw. geförderten Kompetenzen sowie die entstehenden Arbeiten in Grenzbereichen zwischen den einzelnen Disziplinen.

Auch integrieren einzelne Hochschulen und Fachbereiche die zu erkennenden Grenzbereiche durchaus in die Ausbildung und überschreiten die obsolet gewordenen Grenzen zwischen den Disziplinen, so dass beispielsweise im Bereich der visuellen Kommunikation gleichermaßen freie wie angewandte Arbeiten entstehen.

>digital sparks< kann diese Grenzbereiche nur schwer abbilden. Dennoch ist es notwendig, die Arbeiten entsprechend Ihrem Kontext zu bewerten: vorrangig technisch in der Medieninformatik, auf Aspekte der Kommunikation bezogen in der Mediengestaltung und nach dem Ineinandergreifen von Konzeption und ästhetischer Umsetzung in der Medienkunst.

Im Rahmen des Wettbewerbs wurde versucht, jeder eingereichten Arbeit gerecht zu werden, in dem sie zwei Gutachtern mit den jeweils erforderlichen Fachkenntnissen zugewiesen wurde. In der Publikation orientiert sich die Zuordnung an der Hochschule, dem Fachbereich und dem betreuenden Professor, also am Kontext, in dem die jeweilige studentische Arbeit entstanden ist.

Die Beschreibung der Projekte (Kurzbeschreibung, inhaltliche und technische Beschreibung) wurde von den Online-Eingaben der Autoren übernommen.

Zielgruppe

Ab Mai 2002 reichten Studierende der Medienkunst, Mediengestaltung und Medieninformatik ihre Arbeiten online auf der Internetplattform netzspannung.org ein.

Auch AbsolventInnen dieser Studiengänge waren zum Wettbewerb zugelassen, soweit ihr Abschluss nicht länger als ein Jahr zurücklag.

Einreichungen

Zur Teilnahme benötigten die Studierenden den Kommentar des betreuenden Hochschullehrers, der zum jeweiligen Projekt Stellung nehmen und den Kontext zu Lehre und Forschung herstellen sollte. Der gesamte Prozess einschließlich der anschließenden Begutachtung durch Experten wurde online durchgeführt.

Jury

Jedes Projekt wurde von jeweils zwei Experten begutachtet. Die mit ‚sehr gut‘ bewerteten Projekte wurden der Jury als Nominierungen zur Auszeichnung vorgelegt.

Durchführung

>digital sparks< online

Alle Einreichungen werden auf netzspannung.org präsentiert. Eine interaktive Karte zeigt, welche Projekte 2001 und 2002 an den verschiedenen Hochschulen entstanden sind und nominiert bzw. ausgezeichnet wurden.

Ausblick

>digital sparks< soll auch im kommenden Jahr durchgeführt werden. Perspektivisch wird eine Erweiterung des Wettbewerbs auf europäischer Ebene angestrebt. Dafür werden noch Partner und Fördermittel gesucht.

Team

Konzeption und Leitung

Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss

Organisation und Durchführung

Diane Müller, Felix Schmitz-Justen

Redaktion und Mitarbeit

Gabriele Blome, Katja Heckes, Jochen Denzinger, Stefan Paal

Kontakt

digital-sparks@netzspannung.org

Jury

Auf der Basis der Nominierungen der Gutachter wählte die Jury die drei besten Studentenarbeiten aus Medienkunst, Mediengestaltung und Medientechnik aus.

Staatsministerin a.D. Ilse Brusi

Präsidentin der Stiftung Kunst und Kultur des Landes
Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf

Susanne Jaschko

Kuratorin, Transmediale Festival, Berlin

Dr. Wilhelm Krull

Generalsekretär Volkswagen Stiftung, Hannover

Werner Lippert

Ausstellungsmanager/Leiter NRW-Forum Kultur und
Wirtschaft, Düsseldorf

Tina Mendelsohn

Moderatorin/Redakteurin, Kulturzeit, 3sat, Mainz

Dr. Dieta Sixt

Leiterin des Goethe-Forums, Goethe-Institut Inter Nationes,
München

Vorjury

Für die Beurteilung der 76 Einreichungen von >digital sparks<
2002 konnten folgende Gutachter für die Vorjury gewonnen
werden:

Prof. Dr. Gerhard M. Buurmann

Mediengestaltung, Interaction Design
Hochschule für Gestaltung und Kunst, Zürich

Hans D. Christ

Kurator, Medienkunst
hARTware, medien kunstverein, Dortmund

Prof. Dr. Wolfgang Coy

Medieninformatik
Humboldt-Universität, Berlin

Prof. Alba D'Urbano

Medienkunst
Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig

Ursula Damm

Medienkunst
Kunsthochschule für Medien, Köln

Prof. Arnold Dreyblatt

Medienkunst
Hochschule für Bildende Künste Saar, Saarbrücken

Prof. Dr. Michael Erlhoff

Mediengestaltung
Fachhochschule Köln, Fachbereich Design, Köln

weitere Gutachter

Dr. Reinhold Grether
Medienwissenschaften
Universität Gießen, Gießen

Prof. Dr. Wolfgang Heiden
Medieninformatik
Fachhochschule Bonn-Rhein-Sieg, Sankt Augustin

Benjamin Heidersberger
Netzaktivist
Ponton-Lab GmbH, Hannover

Prof. Res Ingold
Medienkunst
Akademie der bildenden Künste, München

Karl-Heinz Jeron
Medienkunst
Universität der Künste Berlin, Institut für zeitbasierte Medien,
Berlin

Prof. Jörg Lensing
Mediengestaltung
Fachhochschule Design Dortmund, Akustische Kunst,
Dortmund

Susanna Lotz / Emanuele Quinz
Medienkunst
Anomos, Künstlergruppe, Paris

Gideon May
Medienkunst/Informatik
Hochschule für Gestaltung und Kunst, Zürich

Dr. Danièle Perrier
Kunstgeschichte/Medienkunst
Künstlerhaus Schloß Balmoral, Bad Ems

Charlotte Pöchhacker
Medienkultur
Art Image, Leiterin der Biennale für Medien und Architektur, Graz

Prof. Michael Rodemer
Medienkunst
University of Michigan, Ann Arbor

Prof. Giaco Schiesser
Medien- und Kulturtheorie
Hochschule für Gestaltung und Kunst, Zürich

Dr. Christian Schoen
Medientheorie
Lothringer 13, Raum für aktuelle Kunst und Neue Medien,
München

Dr. Holger Schulze
Medienkunst und Kulturwissenschaft
Universität der Künste, Berlin

Prof. Claudia Söller-Eckert

Mediengestaltung

Fachhochschule Darmstadt, Fachbereich Gestaltung und
Fachbereich Media, Darmstadt

Thorsten Stapelkamp

Mediengestaltung

Bergische Universität-GH, Wuppertal

Prof. Dr. Georg Christoph Tholen

Medienwissenschaften

Universität Basel, Institut für Medienwissenschaften, Basel

Prof. Dr. Peter Zec

Mediengestaltung

Design Zentrum NRW, Essen

Interne Gutachter

Gabriele Blome

Medienkunst

Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation, Sankt Augustin

Dipl.-Ing. Daniel Pfuhl

Medieninformatik

Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation, Sankt Augustin

Dipl.-Ing. Architekt Wolfgang Strauss

Medienkunst

Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation, Sankt Augustin

actionist respoke Rüdiger Schlömer, Michael Janoschek

Das graphische Soundinterface überzeugt durch die intuitive Steuerbarkeit vielfältiger und überraschender Soundelemente. Der Interaktionsprozess verbindet sich mit der Eigendynamik des Systems zu einem fesselnden und unterhaltsamen Sounderlebnis. Die Begrenztheit der Arbeit – es lässt sich nur ein Musikstück sampeln - ist Manko und Qualität zugleich: Die Arbeit ist in sich geschlossen und zeigt eine Einheit von gestalterischer Aussage und Anwendung. actionist respoke ist als experimentelles Soundinterface ausbaufähig. Die Arbeit zeigt Potential für weitere Anwendungen.

Korsakow Syndrom Florian Thalhofer

Korsakow Syndrom demonstriert für die nonlineare Filmerzählung einen neuen Ansatz, der dem Betrachter eine enorme Vielfalt an Kombinationsmöglichkeiten der Filmsequenzen ermöglicht. Der vorliegende Demonstrator zeichnet sich durch eine spannende Zusammenstellung der Interviews und einen zeitgemäßen Umgang mit Text und Bild aus. Der Screenaufbau erinnert an die Bildsprache von CNN. Besonders hervorzuheben ist, dass das zugrunde liegende Autoren-Programm von Florian Thalhofer speziell zur Realisierung nonlinearer Filme geschrieben wurde.

Die Preisträger*

Kommentare der Jury

left 2 dimensions behind Andreas Siefert

Die Videoinstallation setzt Raum und Bild akustisch und visuell auf irritierende Weise gegeneinander. Sie spielt mit der Wahrnehmung des Betrachters, der gewohnt ist, Raum und Bild zu einem stringenten Kontinuum zu verbinden, indem sie diese Stringenz auf den ersten Blick verweigert. Die Farbe ist nicht mehr Bildträger, sondern konstituiert im Vorgang des Gießens unterschiedliche Raumkonfigurationen und weist einen fast skulpturalen Charakter auf. Das Fließen der Farbe und Gestaltung des Klangraums bilden ein poetisches audiovisuelles Zusammenspiel. Das Konzept der Videoinstallation ist schlüssig und konsequent umgesetzt.

Terror by Tina Martin Hesselmeier

Ein „Guerilla Projekt“ mit konsequentem designerischen Understatement: Die Arbeit bewegt sich jenseits der „political correctness“, was sie spannend und interessant macht. Schon der Titel ist programmatisch zu verstehen. Trotz einer politischen und ernsthaften Aussage besitzt sie auch Humor und macht Spaß. Das durchgängig schlichte Design der Arbeit unterstreicht ihre inhaltliche Aussage. Als Kommunikationsstrategie bewegt sie sich grenzüberschreitend zwischen Design und Medienkunst.



Experimentelles Sound-Interface für ein Lied der Gruppe

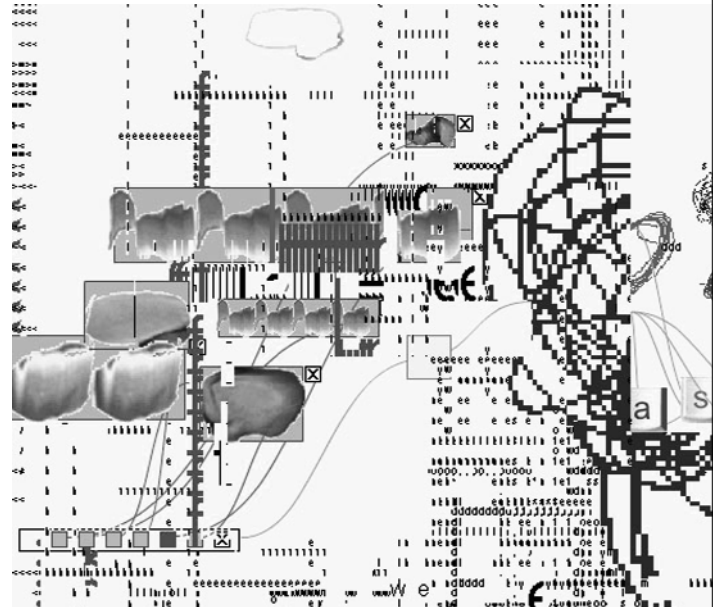
"Mouse On Mars"

CD-ROM

Deutschland, 2001

Autoren: Rüdiger Schlömer, Michael Janoschek

FH Aachen,
 Fachbereich Design,
 6. Semester, Aachen
 Prof. Klaus Gasteier



KURZBESCHREIBUNG

Bei der interaktiven Umsetzung des Stücks Actionist Respoke von "Mouse On Mars" wollten wir ein Interface gestalten, das mit derzeitigen "Instant-Fun" Anwendungen wie "Magix-Music-Maker" bricht. Anstatt dem User das schnelle Erfolgsgefühl zu bereiten, Herr über das Interface (und über die Musik) zu sein, sollte dieser "iClip" nicht so leicht zu erobern und dennoch motivierend und in sich verständlich sein - mit etwas Anstrengung und gutem Willen. Herausgekommen ist eine Mischung zwischen Sequencer und "Sound-Tamagotchi", mit einer gewissen

Autonomie, die nicht nur für den User arbeitet. Die Soundgruppen variieren in ihrer Steuerbarkeit: der Beat wird geloopt; Instrumente/Vocals müssen live ausgelöst werden. Die Sound-Fragmente (in Form eines Buchstabenschwarms) sind überhaupt nicht steuerbar. Sie verhalten sich parasitär bis destruktiv und können das System sogar kippen. Die Schwierigkeit, dieses Sound-"Biotop" in der Balance zu halten, machen den iClip so zu einer Mischung aus Spiel und Sound-Interface.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: gut

Die Ankoppelung an ein audiovisuelles Projekt aus dem Bereich der Popelektronik wie Mouse on Mars und dem dazugehörigen Video von Til Obladen scheint zunächst etwas parasitär. Doch wird nicht einfach nur eine dienende Software präsentiert, sondern vielmehr ein 'Sound-Biotop' (Kurzbeschreibung). Die Klänge werden autonom, können gestört und derangiert werden - es ist mehr als nur eine Remix-Software zum Lobe von Mouse on Mars. Denn : 'Bei zu großer Passivität des Benutzers kann der Schwarm die Anwendung zum Absturz bringen.' (Inhaltliche Beschreibung)

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die Formensprache stammt aus dem amorph-organischen Kosmos von Mouse on Mars und verlässt damit naive Desktopmetaphern. Sie findet Bilder für Klänge, Beats, Sprache, für Verknüpfungen etc., die ungewöhnlich sind und Spaß machen, die die Wahrnehmung von Klängen und ihrer Kombination in einem neuen Licht erscheinen lassen.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: gut

Das Konzept klingt zunächst sehr gut, entbehrt aber eines kritischen Ansatzes in der Steuerbarkeit der Eingriffe auf das Soundmaterial und erweitert stattdessen die interaktive Modularität des gegebenen Songs auf eine spielerische Ebene, wobei die Konsequenzen des eigenen Tuns nur noch bedingt kontrolliert werden können und dem "Tamagotchi-Musikspiel" viel übergeben wird. Die Idee ist von der Game-Seite betrachtet umwerfend gut, von der Seite der musikalischen Konsequenz betrachtet eher fragwürdig. Daher "nur" gut.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Wenn man sich auf die Idee einlässt und obige Bedenken nicht mit berücksichtigt, ist das Resultat sehr gut.

Technische Realisation: sehr gut

Die Handhabung ist erstaunlich einfach, die Benutzerführung höchst intuitiv, die Künstler haben den suchenden Weg eines Neu-Benutzers gut mitbedacht.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Audio-visuelle Collage-Interfaces sind im Gefolge von DJ- & VJ-Culture gängige Genres der Audio-Software. Actionist Respoke geht hier einen ungewöhnlichen und ungewöhnlich anregenden Weg. Es ist mehr ein Spiel als eine Anwendung, mehr eigenständige Lebensform als dienstbares Programm, mehr künstlerische Umsetzung als gestalterische Realisation. Alles in Allem eine beeindruckende Arbeit.

Gesamtbewertung: sehr gut**Technische Realisation: gut**

Die technische Realisation ist sehr gut. Ein Mangel ist nur die Einschränkung auf modernste Computer mit einer Geschwindigkeit ab 600MHz aufwärts und den aktuellsten Betriebssystemen, sowie der neuesten Macromedia Version. Daher leider nur "gut".

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Im Unterschied zu den erwähnten Sequencerprogrammen, wie "Magix Music Maker" erweitert das Programm die spielerische Ebene um eine GAME Komponente. Wer diese Möglichkeit unter dem Aspekt der Improvisation sieht, begreift den Fortschritt im Ansatz und im Vergleich zu herkömmlichen Sequencerprogrammen.

Gesamtbewertung: gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Actionist Respoke ist der Versuch, ein visuelles, interaktives Pendant zu der Musik von "Mouse On Mars" zu finden, sowie einen musikalisch-visuellen Handlungsrahmen zu schaffen, in dem sich eine Eigendynamik entwickeln kann. Gleichzeitig sollten Prinzipien wie die vollständige Kontrolle über das Interface durch den Benutzer in Frage gestellt werden. Muss (ein) Musik(-Interface) immer entgegenkommend sein, oder darf der Rezipient mehr gefordert werden? Darf ein Programm / eine Anwendung destabilisierende Faktoren enthalten? Parasitäre Elemente wie der Buchstaben-Schwarm "stören" bzw. "hacken" zwar die eigentlich stabile Anwendung, formen damit aber gleichzeitig auch eine spannende Ästhetik der Störung / des Zufalls. Je kleiner das Aktionspotential des Benutzers, desto größer wächst der Buchstaben-Schwarm an, bis er schließlich das System kippt. Bedienung: Grundsätzlich sind die Samples in Beat, Instrumente/Vocals, und Sound-Fragmente aufgeteilt.

Die "Beat Engine" besteht aus einem Sequencer-Balken und daran befestigten Lesefenstern. Um ein Fenster zu laden, wird es über einen Beat-Soundkörper gezogen, wo es fest schnappt. Sobald ein oder mehrere Lesefenster geladen sind, ertönen die enthaltenen Sounds. Die Fenster werden entsprechend ihrer Reihenfolge im Sequencer-Balken abgespielt, leere Fenster werden übersprungen. Um einen Sample zu loopen oder zu beschneiden, können Fenster horizontal skaliert werden. Das Ein- und Ausschalten der Beat-Engine erfolgt über die "X"-Taste. Die eingestellte Reihenfolge von Beats wird ständig geloopt. Weitere Samples (Instrumente, Vocals) werden mit den Tasten "A,S,D,F" ausgelöst. Der Buchstaben-Schwarm ist mit Sound-Fragmenten belegt und wächst im Verhältnis zur Aktivität des Benutzers. Als parasitäres Element spielt er seine Samples nur in aktiven Lesefenstern der "Beat Engine" ab. Bei zu großer Passivität des Benutzers kann der Schwarm die Anwendung zum Absturz bringen.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Macromedia-Shockwave Anwendung

Hardware / Software

min. 600MHz Prozessor, Macromedia Shockwave 8 Plug-In

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Mit ihrer Arbeit haben Rüdiger Schlömer und Michael Janoschek auf besondere Weise gezeigt, dass man mit altbekannten Tools (Shockwave) und engen Vorgaben (Wettbewerb mit der Vorgabe, Musik eines Künstlers interaktiv zu interpretieren) das Medium immer wieder innovativ aufs Neue ausreizen kann, so dass die Grenze zum interaktiven Werkzeug fließend geworden ist, ohne mit wesentlich komplexeren, zweckorientierteren Online-Musiktools konkurrieren zu wollen (und zu müssen). Ich habe in diesem Genre lange keine (Shockwave-basierte) Arbeit mehr gesehen, die so viele Freiheitsgrade zulässt und dabei doch ein homogenes, audiovisuell interaktives Werk mit eigener künstlerischer Identität geblieben ist.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit "Actionist Respoke" entstand im Rahmen eines fächerübergreifenden iClip-Seminars im WS 2001/2002 und wurde, wie andere Arbeiten dieses Seminars auch, auf dem iClip-Wettbewerb 2001 erstmalig vorgestellt. Das Seminar war ein Gemeinschaftsprojekt mehrerer Professoren und von ihnen betreuter Studenten mit dem Ziel, innovative und medienadäquate Konzepte für interaktive audiovisuelle Musik-Clips, kurz iClips, im Zeitraum eines Semesters zu entwickeln und sich mit den Ergebnissen anderer Hochschulen im Rahmen eines von MTV ausgeschriebenen Wettbewerbs zu messen.

Forschungsbereich

Interaktive Medien



Ein nonlinearer und interaktiver Dokumentarfilm zum

Thema Alkohol

CD-ROM

Deutschland, 2000 - 2001

<http://www.korsakow.com>

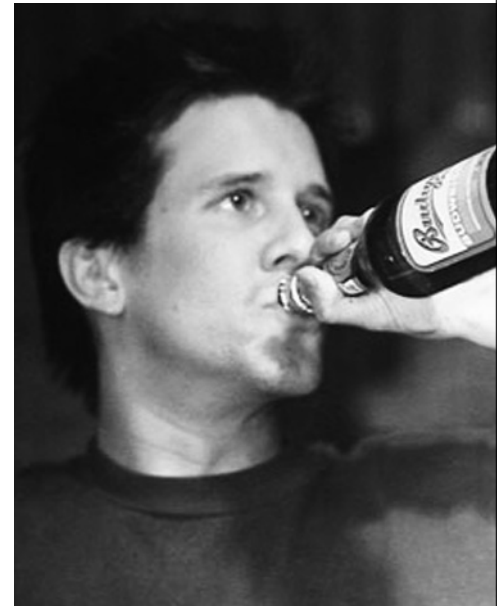
Autor: Florian Thalhofer

Universität der Künste Berlin,

Fachbereich Visuelle Kommunikation,

Diplom / 01 Meisterschüler-Studium,

Prof. Willem Velthoven, Prof. Joachim Sauter



KURZBESCHREIBUNG

Das [korsakow syndrom] ist ein nonlinearer, interaktiver Dokumentarfilm zum Thema Alkohol. Gesuchte und gefundene Geschichten, Interviews und Found Footage. Das [korsakow syndrom] besteht aus ca. 150 kurzen Einzelfilmen, die über eine Datenbank sinnvoll und immer wieder neu in Beziehung gesetzt werden. Während ein Clip läuft, werden aus der Datenbank Links zu thematisch passenden Clips generiert, der Betrachter kann sich einen Link aussuchen und navigiert so durch den Pool an Filmen. Passend zum jeweils aktuellen Film wird ebenfalls über eine Datenbank ein illustrierender Film gesucht. Dieser läuft

gleichzeitig neben dem Hauptfilm. Man stelle sich vor, auf allen Fernsehkanälen laufen unterschiedliche Beiträge zu einem Thema: Alkohol. Zappen erwünscht. In einem Kanal ein Live-Konzert: Jim Avignon trinkt nach jedem Stück einen Vodka und wird zusehends betrunken. In einem anderen Kanal: Anti-Drogen-Spots aus den USA ... Es gibt einen Geschichtenerzähler, der über das Trinken sinnt und Aufnahmen des betrunkenen Boris Jelzin. Das [korsakow syndrom] setzt Geschichten zueinander in Beziehung, datenbankbasiert und für jeden Betrachter neu, in Abhängigkeit von seinen Eingaben.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Als Benutzer ist man gleichzeitig Autor des entstehenden Films. Es handelt sich um ein interessantes und sehr komplexes Konzept, um Filme modular, framegenau und mit zusätzlichem Text zusammenzubringen, um ein Framework aus Datenbank und Interface zu schaffen, zum Editieren für den Autor und die Auswahl des Zuschauers.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: gut

Positiv fällt auf, dass die Verknüpfung eines datenbankbasierten non-linear storytellings als - immer noch interessantes, wenn auch nicht mehr ganz neues - Experimentierfeld mit der Recherche, dem Zusammenstellen und dem klugen Einsatz von eigenem Material erweitert wird. Die inhaltliche Arbeit am und das Durcharbeiten des Themas wird dabei deutlich.

Als Kritik ist zu vermerken, dass (auch) in dieser Arbeit die Lust auf Aktivität auf Seiten des Betrachters vorausgesetzt wird. Inzwischen weiß man, dass dies nicht der Fall ist. Es wäre also eine theoretische Reflexion wie eine Auswertung der Erfahrungen in die Arbeit zusätzlich einzubeziehen. Wenig einsichtig bleibt vor allem, wieso die Wiederholung des Zappens auf dem Computer einen Mehrwert für den Betrachter, die Betrachterin bringen soll.

Ein "gut" erhält die Arbeit dennoch, weil das Thema gut recherchiert, die Umsetzung technologisch komplex und ansprechend in der Gestaltung ist.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Ausgangspunkt des Konzeptes ist eine Multi-View-Darstellung. Ein Film aus 2 unterschiedlichen, parallel laufenden Filminformationsfenstern, der einen nichtlinearen Handlungsverlauf erlaubt. Informationen sind mehrdimensional zu verarbeiten in eine dokumentarische und eine assoziative, kommentierende Ebene. Da das Tool erlaubt, einem dokumentarischen Teil unterschiedliche "kommentierende" Filmsequenzen zuzuordnen, entsteht jeweils eine andere Gesamtaussage.

Technische Realisation: sehr gut

Plattformübergreifendes Tool. Der Ansatz bietet ein Autorensystem für die Gestaltung vielschichtiger Informationsebenen und ein Benutzerinterface, um diese modularen Informationseinheiten explorieren zu können.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Der zweistufige Ansatz: nichtlinearer Film und Mehrdimensionalität leistet Medienintegration von parallelen Bewegtbildern und Text.

Gesamtbewertung: sehr gut**Ästhetische / Formale Qualität: gut**

Kluger Einsatz des fremden und eigenen Materials, das ästhetisch auf einem ansprechenden Niveau ist.

Technische Realisation: gut

Soweit als Anwender beurteilbar: keine Abstürze, smooth running, klare Navigation.

Dass allerdings für eine Netzarbeit nur eine Mac-Version vorliegt ist im Jahre 2002 unverständlich. Denkt man an den Betriebsstandard, mit dem die meisten NetzbenutzerInnen arbeiten, wäre eher eine PC-Variante vordringlich gewesen.

Aktualität / Relevanz: gut

Bezogen auf das Thema Alkohol, selbstverständlich sehr relevant. Bezogen auf das Thema Interaktion: siehe oben.

Gesamtbewertung: gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

"als ich siebzehn Jahre alt war..", Bill Seaman beginnt eine Geschichte aus seiner Jugend zu erzählen. Es geht um eine frühe Begegnung mit Alkohol. Links tauchen auf, auch Ken Como möchte eine Geschichte zum besten geben, oder Christian Bannister: "when I was 14 years old...". Das [korsakow syndrom] ist keine CD-ROM. Dieser "Film"

läuft von der Festplatte. Es gibt eine Demo-CD-ROM. Um das [korsakow syndrom] zu machen habe ich für mich ein Autoren-Programm geschrieben. Eine Weiterentwicklung dieses Programms benutzen wir nun an der UdK, Berlin in der Klasse "interaktive narration". Studenten erstellen damit ihre eigenen Projekte.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

siehe Hardware/Software

Hardware / Software

Das [korsakow syndrom] muss auf die Festplatte eines Macs kopiert werden (ca. 4 GB). Ich verschicke die Vollversion auf Anfrage auf Daten-DVD oder Firewire-Festplatte.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Diese Arbeit ist eine der besten Diplomarbeiten, die bei uns in den letzten Jahren entstanden ist. Es ist eine Database basierte, interaktive Narration, die nicht nur von Konzept, Gestaltung und Programmierung her sehr gelungen ist. Auch die von Florian Thalhofer geführten Interviews, die den Hauptteil der Inhalte bestimmen, sind sehr gelungen.

Forschungsbereich

Interaktive Narration mit filmischen Mitteln.

Seminar / Kurzbeschreibung

Bachelor-Arbeit und Kolloquium

Die Diplomarbeit ist in der Klasse "Gestalten mit digitalen Medien" entstanden. Nach seinem Abschluss macht Thalhofer seinen Meisterschüler bei uns und arbeitet als Lehrbeauftragter in dem Seminar "interactive narration" eng mit mir zusammen.



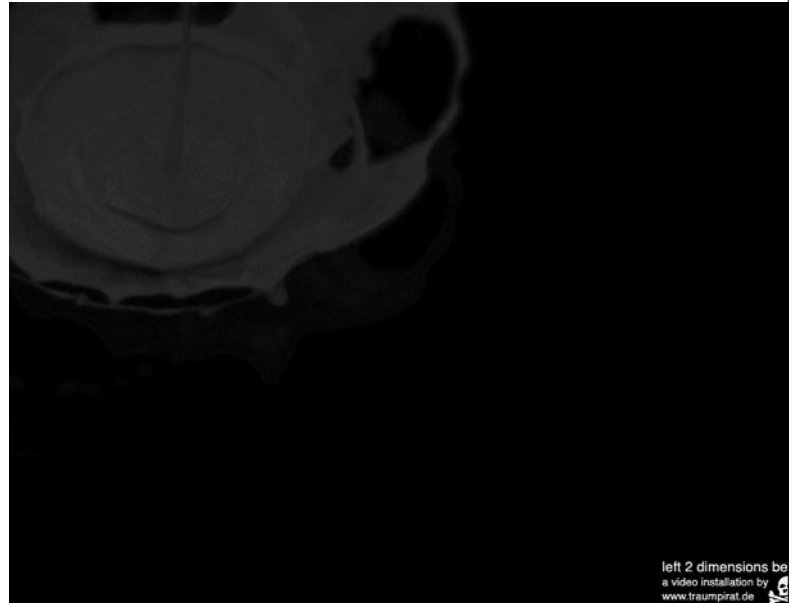
video installation mit 5.1 dolby surround sound

Installation

Deutschland, 2001-2002

<http://www.hfg-karlsruhe.de/~asiefert/deu/projects/installationen/2dimensions/>**Autor: Andreas Siefert**

Hochschule für Gestaltung Karlsruhe,
 Fachbereich Digitale Medien,
 8. Semester,
 Prof. Michael Saup



left 2 dimensions be
 a video installation by
 www.traumpirat.de

KURZBESCHREIBUNG

left 2 dimensions behind ist eine Video Installation, die mit dem gewöhnlichen Sehverhalten eines Betrachters spielt. Ein Monitor/Video Bild wird als dreidimensionales räumliches Abbild der Realität interpretiert, obwohl tatsächlich nur ein zweidimensionales Bild dargestellt wird. Der Betrachter adaptiert unterbewusst anhand von Schatten, Fluchtlinien, etc. vom

gesehenen, zweidimensionalen Bild in die dritte Dimension. Treten Abweichungen auf, die physikalisch unmöglich sind, wird das Bild sofort als "falsch" empfunden, obwohl auch hier keinerlei räumliche Information enthalten ist. Das Auge hat sich diesem Vorgang angepasst und sieht (interpretiert) Räumlichkeit, obwohl sie nicht dargestellt wird.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

Die von Klang begleitete, digitale Installation "left 2dimensions behind" vermag schon im Netz poetische Kraft herauf zu beschwören. Alle Mittel zielen darauf ab, die Wahrnehmung der räumlichen Bezüge zu verunklären: Die verfremdende Aufnahmetechnik des Dripping-Prozesses aus verschiedenen Perspektiven verleiht der einfachen Handlung des Farbvergießens eine magische Dimension und das Einbeziehen der realen Umgebung (Sockel) ins Bild schließt den Raum in den Malprozess mit ein. Dabei entstehen Farbfelder, deren Intensität denen der Farbfeldmalerei nicht nachstehen.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die entstehenden Bilder sind prägnant und poetisch. Subtil, wie der Malprozess vom Bildrand aus eingeleitet wird, wodurch der Fernsehmonitor als Aktionsraum definiert wird, um im nächsten Moment zur Bildfläche zu mutieren. Eindrucksvoll, wie der Klang suggeriert, dass die Farbe in den Sockel fließt und in der nächsten Szene das langsame, seismographische Dripping durch ein Rieseln begleitet.

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

I find this project absolutely worthy of support - the artistic concept is well- thought through and the documentation and planning is superb! This project is neither an exercise in design nor a demonstration of technology but rather an artistic exploration of new media, space, and modes of perception of a high artistic level.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

The supplied information demonstrates a high aesthetic and formal quality.

Technische Realisation: sehr gut

Die relativ komplexe Technik drängt sich nirgends in den Vordergrund. Visual Effects und Animation überzeugen. Der Film als Dokumentation der Installation steht faktisch als eigenständiges Werk. Man könnte sich vielleicht eine noch stringendere Klangsynchronisation vorstellen.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Einbindung des realen Raumes in das Geschehen der Videoarbeit gehört zu den aktuellsten Darstellungsformen. Es wirft auf eine neue Art und Weise die Frage nach dem Bild im Bild auf, wobei sich die Frage auf den Realitätsbezug der beiden Ebenen kristallisiert.

Gesamtbewertung: sehr gut**Technische Realisation: sehr gut**

The included video clip and technical planning show a realistic use of video and sound technology as well as a spatial imagination. I sense here an artist with good ideas who knows how to apply technology within an artistic context.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

As mentioned above, this is an interesting artistic installation project which should be supported. The project demonstrates an intelligent handling of themes which are relevant in the contemporary art world and which reflect on discussions in Science, philosophy and architecture. I recommend supporting this project - it is the most interesting which I have seen within this competition.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

left 2 dimensions behind ist eine Video Installation die mit dem gewöhnlichen Sehverhalten eines Betrachters spielt. Ein Monitor/Video Bild wird als dreidimensionales räumliches Abbild der Realität interpretiert, obwohl tatsächlich nur ein zweidimensionales Bild dargestellt wird. Der Betrachter adaptiert unterbewusst an Hand von Schatten, Fluchtlinien, etc. vom gesehenen, zweidimensionalen Bild in die dritte Dimension. Treten Abweichungen auf, die physikalisch unmöglich sind, wird das Bild sofort als "falsch" empfunden, obwohl auch hier keinerlei räumliche Information enthalten ist. Das Auge hat sich diesem Vorgang angepasst und sieht/interpretiert Räumlichkeit, obwohl sie nicht dargestellt wird. Ein Videobild, welches im Hochformat auf die Glasscheibe eines alten Fernsehers projiziert wird, zeigt eine Hand die flüssige Farben ausschüttet. Die Hand kommt von links oder rechts in das Bild und schüttet die Farben in einen kleinen Eimer. Manche Aufnahmen zeigen die herabstürzende Farbe von unten gefilmt.

Es entsteht der Eindruck, dass die Farbe dem Betrachter entgegen stürzt und auf die Innenscheibe des Fernsehers "klatscht". Veränderungen, die am Videobild vorgenommen wurden, sehen so aus, als ob ab und zu die herabstürzenden Farben, entgegen jeglicher physikalischer Kenntnis, in einem 90 Grad Bogen fließen. Somit also nicht von oben nach unten stürzen, sondern von oben und dann auf einmal rechts oder links im 90 Grad Bogen aus dem Bild wieder verschwinden. Eine grüne Farbe wird Anfangs von oben ausgeschüttet. In der Mitte des Bildes macht sie jedoch einen Knick und stürzt auf einmal dem Betrachter entgegen. Die räumlichen Achsen wurden hier vertauscht. Der Klang bewegt sich jeweils immer im Raum dazu. Am Ende des ca. 5 minütigen Loops wird Farbe ausgeschüttet, die dann aus dem Fernseher heraus in Richtung Fußboden fließt. Dies wird erreicht, indem nun die weiße Sockelfläche, auf dem der Fernseher steht, als Projektionsfläche mit einbezogen wird.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Zwei Podeste stehen im Raum. Ein alter Fernseher auf dem einen, diesem gegenüber ein Videoprojektor im Hochformat. Das Video Bild wird auf die oberflächenbehandelte Glasscheibe des Fernsehers sowie die weiße Fläche des Sockel darunter projiziert. Das Videobild ist so maskiert, dass es genau in den "Rahmen" der Glasscheibe passt. Am Ende des Loops werden Sockel und Fernseher als Projektionsfläche verwendet. Eine Dolby Surround 5.1 Sound Anlage ist im Raum installiert. Das klassische 5.1 Kino Setup wurde verändert mit dem Ziel eine akustische Bewegung von oben nach unten/unten nach oben, von Links nach Rechts/Rechts nach Links sowie von Vorne nach Hinten zu erzeugen. Die Standard front speaker werden an der Decke installiert, jeweils links und rechts vom Fernseher. Die Standard surround speaker werden auf dem Boden links und rechts neben dem Fernseher installiert. Der Standard center speaker wird in der Raummitte in 2.20 m Höhe über dem Projektor installiert; der Subwoofer rechts vom Fernseher-Podest.

Hardware / Software

- 1 alter Fernseher mit oberflächenbehandelter Glasscheibe,
- 1 Video Projektor der sich im Hochformat verwenden lässt,
- 1 Dolby Surround fähiger DVD Player,
- 1 5.1 Dolby Surround Verstärker (5 speakern, 1 subwoofer),
- 1 großes Podest für den Fernseher welches an der Frontseite weiß gestrichen ist, alle anderen Seiten sind schwarz,
- 1 kleines schwarzes Podest für den Videoprojektor.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Andy Siefert hat bereits mit der Installation dropshadow auf sich aufmerksam gemacht. Seine Arbeiten sind minimalistisch und subtil. Die anspruchsvolle Technik dahinter steht dabei nicht im Vordergrund. Ein sehr talentierter junger Künstler.

Seminar / Kurzbeschreibung

digital III interaktion datenfluss und kunst

Forschungsbereich

medienkunst - digitale medien



Ein BOT auf der Suche nach Opfern

Internet

Deutschland, 2002

<http://www.plusfournine.de/bot>**Autor: Martin Hesselmeier**

Fachhochschule Mannheim,

Fachbereich Gestaltung,

9. Semester,

Prof. Kai Beiderwellen

**KURZBESCHREIBUNG**

Sie werden angesprochen, online, von einer Frau namens Tina
Lage, Alter: 22, wohnhaft: New York City, ICQ: 146662458.

Tina (9:50): Hi how are you

Sie antworten (9:53):

Das Projekt beschäftigt sich mit den Auswirkungen von künstlicher Intelligenz in einem Chatprogramm.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: weniger gut**

Der Autor beklagt sich über den Terror im Internet und implementiert ihn nun dort, wo er ihn offensichtlich bisher nicht angegriffen hat.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Texte in Versalien sind schlecht lesbar.

Technische Realisation: gut

Relativ anspruchsvolle Kombination eines Chat-Klienten mit künstlicher Intelligenz.

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

Das Konzept überzeugt - neben dem inhaltlichen Thema "Terror" - dadurch, dass es experimentell auf einen zentralen Aspekt des "Eigensinns" des Mediums Netzwerke einlässt: der Mensch-Maschinen-Interaktion und der Bedeutung des Maschinischen. Allein schon durch diesen Ansatz weist die Projektanlage eine Tiefe aus, die den Arbeiten, die sich auf Computer und Netzwerke als Tools beschränken, abgeht.

Das eigentliche Neue der Medien Computer und Netzwerke liegt aber gerade in der Auslotung der Mensch-Maschinen-Mensch-Interaktion, die der weiteren experimentellen Erprobung und Auswertung bedarf.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Ästhetik bewegt sich, im Rahmen ihres textbasierten Ansatzes schon fast zwingend, in der bekannten ASCII-Ästhetik.

Technische Realisation: gut

Die Verwendung der einfachen Chatprogramme ICQ und AIM funktionierte offenbar problemlos.

Aktualität / Relevanz: gut

Thematisiert artifizielle Identität im Netz.

Gesamtbewertung: weniger gut

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Arbeiten, die das Maschinische als einen der wesentlichen Eigensinne von Netzwerken als Medium erforschen, sind dringlich geboten, da wir in der Entwicklung dieses Mediums (nicht des Tools!) noch immer in den Kinderschuhen stecken.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

"Terror by a BOT" entstand im WS 2001/2002 zu dem Thema "TERROR" im Kurs Human Interface Design an der Fachhochschule Mannheim. Da es auf der Tagesordnung steht, im Internet terrorisiert zu werden, (durch pop-ups, i.p. Adressen mitloggen, als Startseite eintragen) habe ich mir überlegt, den Terror dort zu starten, wo ihn keiner vermutet. Mit einem einfachen Chatprogramm. ICQ oder AIM. Mit Elizatalk ist es möglich, eine Konversation zu starten und verschiedene Chatbenutzer mit immer wechselnden Identitäten anzusprechen. Dieser weiß aber nicht, dass diese Identität keine humane Kreatur ist, sondern ein Programm. Ich erschuf auf der Basis von Elizatalk eine virtuelle Person mit Namen Tina Lage. Tina gibt vor eine 22 jährige Sport-

studentin aus New York zu sein. Tina wurde drei Tage in den Chat ICQ geschickt. Alle entstandenen Dialoge wurden aufgezeichnet und ausgewertet. Die Auswertung wird in einer Gegenüberstellung – anhand, wie weit die kontaktierte Person wahrnimmt, dass es sich um ein Programm handelt – prozentual visualisiert. In meiner Arbeit finden Sie im Bereich humans vs. tina die interessantesten Dialoge. Erstaunlich ist hier, wie manch ein Chatbenutzer sich durch Tina angegriffen fühlte. In der Onlineversion besteht die Möglichkeit ein paar Worte mit Tina zu wechseln. Da auf dem Server der Upload für die Files begrenzt war, ist Tina online nicht ganz so schlau, wie in einem Chatprogramm.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Benutzt wurden Teile von A.l.i.c.e und das Chatprogramm ICQ. Um die Dialoge im Internet zu publizieren wurde Flash 5 benutzt.

Hardware / Software

Browser, Bildschirmauflösung 1024 x 768, Flash 5 Player

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Das Projekt von Martin Hesselmeyer beschäftigt sich auf äußerst interessante Weise mit den Funktionsweisen von künstlicher Intelligenz in einem Chatprogramm. Der Bot "Tina" ist mit der erstaunlichen Fähigkeit ausgestattet, Chat-Teilnehmer immer wieder mit wechselnden Identitäten anzusprechen, bis diese den Dialog entnervt abbrechen.

Die anschließende Untersuchung und Auswertung der Dialoge beleuchtet das Kommunikationsverhalten von Chat-Teilnehmern unter dem besonderen Aspekt der Entstehung von Aggressionen. Martin Hesselmeyer hat hier eine Arbeit vorgelegt, die sein tiefes Verständnis für medienimmanente Kommunikationsstrukturen belegt.

Seminar / Kurzbeschreibung

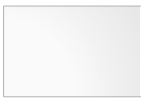
Das Projekt wurde innerhalb des Wahlpflichtfaches Human Interface Design (HID) entwickelt. Dieser projektorientierte Kurs vermittelt das nötige Wissen, um im Spannungsfeld interaktiver Anwendungen, und den damit verbundenen sozialrelevanten Auswirkungen, als Gestalter richtungweisend und praxisrelevant agieren zu können.

Das freie Thema dieses Kurses im Wintersemester 2001 war aus aktuellem Anlass "Terror". Die StudentInnen befassten sich mit unterschiedlichen Ansätzen, kamen aber immer wieder auf das Grundthema der zwischenmenschlichen Kommunikation zurück.

Die vorliegende Arbeit beleuchtet auf interessante Art die Schwachstellen textgebundener Kommunikation im Mensch/Maschine Dialog.

Forschungsbereich

Institut für Interaktive Medien (IAM)



liste der nominierten projekte

	Titel	Studierende	Ausbildungsstätte	Betreuer	Seite
5	200ok.de	Hannes Nehls, Gregor Blahak	UdK Berlin, Institut für zeitbasierte Medien	Prof. Joachim Sauter	41
6	anticipation - the end is where we start from	Patrick Feldmann	Universität Wuppertal, Design	Prof. Dr. Mihai Nadin	45
7	Backup Bewegtbild	Matthias Weber, u.a.	Bauhaus Universität Weimar, Mediengestaltung	Peter Benz	51
8	gruenegedanken.de	Kathrin Lamm	FH Schwäbisch Hall, Mediengestaltung	Prof. Dr. Martin Koepl	55
9	invisible chamber	Arne Beck	FH Pforzheim, Gestaltung	Prof. Philip Pocock	59
10	Lapuco	Patrick Rau	Merz-Akademie (FH) Stuttgart, interaktive Medien	Prof. Salvatore Vanasco	63
11	LOSING A HIGHWAY	Mirko Kubein	Bauhaus Universität Weimar, Mediengestaltung	Nicole Heidtke	67
12	MetaMind	Hartmut Bohnacker, Andrea Feigl	FH Schwäbisch Gmünd, Information/Medien	Prof. Peter Vogt	71
13	RGB Physik	David Krause	FH Dortmund, Design	Prof. Dr. H. Wilharm, Prof. Fons Hickmann	75
14	The-Mount.net	Tilman Zitzmann	FH Nürnberg, Kommunikationsdesign	Prof. Holger Ebert	81
15	Vlight.to // Visualisierung elektronischer Musik	Karsten Blaschke, u.a.	Universität Essen, Kommunikationsdesign	Prof. Peter Wippermann	85
16	www Logbook	Torsten Rehberg	HfK Bremen, Grafik-Design	Prof. Peter Rea	91
17	www.virtuellesmuseum.info	Andrea Geissler	FH Pforzheim, Gestaltung	Prof. Philip Pocock	95
18	Magic Music Hand	Alexander Kläser	FH Bonn-Rhein-Sieg, Angew. Informatik	Prof. Dr. Rainer Herpers	99
19	Pac Man and the Mechanics	Marcel Güttler, Daniel Schulze	HTW Dresden, Mathematik/Informatik	Prof. Dr. S. Strippgen	103
20	Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer	Dorothea Johne	Kunsthochschule Berlin-Weiß., Kommunikationsdesign	Prof. Stefan Koppelkamm	109
21	Die Erschaffung des Neuros	Dorcas Müller	HfG Karlsruhe, Medienkunst	Prof. Uwe Laysiepen	113
22	--digital work	Francis Hunger	HGB Leipzig, Medienkunst	Prof. Helmut Mark	117
23	locomotion	Romeo Grünfelder, u.a.	HfBK Hamburg, Visuelle Kommunikation / Kunst	Prof. Dr. H. J. Lenger	121
24	MultiCultureMolecular Humans	Jaanis Garancs	KHM Köln, Medienkunst	Prof. Frans Vogelaar	127
25	Sommersdorf 49°12' 10°35' - Teil 2	Julia Kamann	HfG Offenbach, Elektronisches Bild	Prof. Bernd Kracke	131
26	Spooky 3D	Sven Forstmann, Julia Herzog	HfG Karlsruhe, Digitale Medien	Prof. Michael Saup	135



Mediengestaltung

200ok.de	41
anticipation - the end is where we start from	45
Backup Bewegtbild	51
gruenegedanken.d	55
invisible chamber	59
Lapuco	63
Losing a highway	67
MetaMind	71
rgb physik	75
the-mount.net	81
Vlight.to//Visualisierung elektronischer Musik	85
www logbook	91
www.virtuellesmuseum.info	95



fight the flashism

Internet

Deutschland, 2001-2002

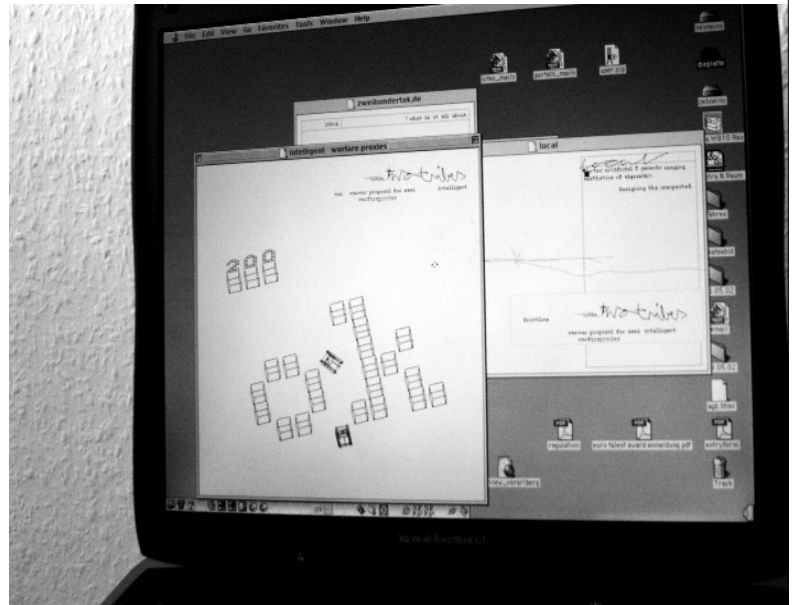
<http://www.200ok.de>**Autoren: Hannes Nehls, Gregor Blahak**

Universität der Künste Berlin,

Institut für zeitbasierte Medien,

9. Semester, Berlin

Prof. Joachim Sauter

**KURZBESCHREIBUNG**

www.200ok.de - fight the flashism initiiert als Selbstdarstellung eigener, nichtkommerzieller Projekte Ideen und konzeptionell unterschiedliche Arbeiten in einem visuell zusammenhängenden Rahmen. 200ok.de wurde zu einem visuellen Manifest gegen die graphische Gleichschaltung des World Wide Web.

Neben dem Menü gelangt der User über das explorative Interface zu den Themenbereichen und von dort weiter. Das explorative Interface wird dabei in Form von selbstorganisierten Punkten dargestellt, die die Struktur der Seitenbesuche dynamisch abbilden.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

Der Versuch, sich der unreflektierten Flash-Begeisterung entziehen zu wollen, ist zumindest schon lobend zu erwähnen. Entgegen den Verhaltensweisen der trendorientierten Flashanwender hinken die Autoren der Technologie nicht hinterher, sondern beherrschen sie. Es ist ein erster wesentlicher Schritt dazu beizutragen, dass so mancher Designer eventuell auch mal die Technologie mitbestimmt, anstatt ihr nur hinterherzuhumpeln. Ihr selbstgestecktes Ziel, entgegen dem gängigen Flashstil zu arbeiten, haben die Autoren somit erfüllt.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die Gestaltung ist sicherlich gewöhnungsbedürftig, hat aber den Charme einer individuellen Arbeit, die sich in erster Linie durch den eigenen Stil der Autoren von dem aktuellen Einheitsdesign unterscheidet. Hier gibt es nur eine klare Entscheidung: Entweder spricht einen die Gestaltung an oder eben nicht. Das ist schon viel wert. Zudem hat es mir die Füllstandsanzeige in Form einer "Kraakellinie" angetan. Trotz des ersten Eindrucks, diese Arbeit würde Chaos repräsentieren, ist das Interaction- und Interfacedesign leicht zu verstehen und erfüllt somit seine Absicht.

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches Konzept: weniger gut**

In diesem System wird mir die künstlerische Kernidee nicht deutlich. Jede gestalterische Arbeit ist prinzipiell ein Statement gegen Bestehendes. Da wird etwas aufgebläht, was also eigentlich selbstverständlich ist.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Umsetzung finde ich sehr interessant, da hier verschiedene freie (z.B. Signaturen) und formale Elemente (z.B. Menü) zusammentreffen, sich überschneiden und visuell miteinander konkurrieren. Die Betrachtung und das Herumspielen macht Spaß, da immer wieder neue Elemente, Seiten und Inhalte auftauchen.

Technische Realisation: sehr gut

Man merkt und sieht, dass die Autoren nicht nur Pixelschieber sind, die im Idealfall zwar zu ästhetisch anspruchsvollen Darstellungen im Stande sind, aber an der technologischen Konzeption und Umsetzung scheitern.

Die Autoren beherrschen auch die Technologie, sprich die Programmierung, was letztenendes zusammen mit der visuellen Gestaltung – und auch gleichberechtigt mit ihr – einen wesentlichen Teil digitaler Arbeiten ausmacht, die von sich behaupten wollen, interaktiv zu sein.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

War mal wieder nötig.

Aalglatte, persönlichkeitsferne Gestaltungen gibt es im Internet genug.

Gesamtbewertung: sehr gut**Technische Realisation: gut**

Die Realisation ist - soweit man das hier prüfen kann - gelungen. Obwohl ich mehrere Abstürze hatte (OSX IE 5.2.1), scheint diese Lösung gelungen und technisch recht anspruchsvoll umgesetzt zu sein.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Viele der hier gezeigten Ideen kennt man aus anderen Arbeiten. Die Art der visuellen Darstellung von Inhalten halte ich für ausreichend bekannt und daher nicht sonderlich innovativ. Wenn wir die Akzeptanz von Seiten durch visuelle Anzeichenfunktionen ohne weitere Hinweise auf die Besuchenden und ihre Motive darstellen, dann ist diese Information höchstens selbstreferentiell.

Gesamtbewertung: weniger gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

www.200ok.de - fight the flashism initiiert als Selbstdarstellung eigener, nichtkommerzieller Projekte Ideen und konzeptionell unterschiedliche Arbeiten in einem visuell zusammenhängenden Rahmen. 200ok.de wurde zu einem visuellen Manifest gegen die graphische Gleichschaltung des World Wide Web.

Neben dem Menü gelangt der User über das explorative Interface zu den Themenbereichen und von dort weiter. Das explorative Interface wird dabei in Form von selbstorganisierten Punkten dargestellt, die die Struktur der Seitenbesuche dynamisch abbilden.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

viel html - viel javascript - viel lingo - viel schweiss -

Hardware/Software

Director 7.0, Bbedit, Photoshop

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Das Projekt 200ok.de ist eine Website der beiden Studierenden Gregor Blahak und Hannes Nehls. In ihrer Ästhetik und Funktionalität geht sie gegen die gängige Visualität des Internets, die hauptsächlich auf Artefakte der aktuellen Tools (wie bsp Flash) beruht, an. Die Site ist bewusst formal reduziert und in manchen Momenten "ungeschliffen" gestaltet und richtet sich an "Internet literierte, geschulte und erfahrene Nutzer". Auf der Website sind u.a. gesammelte Navigationsprinzipien, Links zu wiederum intelligent gestalteten Websites und eigene Projekte zu finden.

Seminar / Kurzbeschreibung

Dynamisch reorganisierbare und vernetzte Informationssysteme. Recherchiert und entscheidet euch für eine(n) zu kommunizierende(n) Information/Datenmenge/Wissensbereich. Entwickelt hierfür eine Interaktions- und Navigationsmethode die es den Nutzern ermöglicht die angebotene Information ihren Bedürfnissen und Fragen entsprechen zu reorganisieren und somit entgegen den klassischen alphanumerischen Organisationssystemen und den klassischen hypertextuellen Linkmethoden in Information zu browsen.

Herauszuheben ist hier das eingereichte Projekt Linktanks.org: Ein intelligentes Browser- und Datenaquisesystem, das es erlaubt Datenmengen dynamisch dem Nutzerinteresse entsprechend zu reorganisieren. Hier kann der Nutzer sich beispielsweise räumlich mit Hilfe Boolescher Operationen zu der Information navigieren die für ihn von Interesse ist, in Informationen zoomen und zudem Informationen selbst in das System einpflegen. Eine beispielhafte und anspruchsvolle Arbeit die den Nutzer nicht nur fördert sondern ihn auch im angemessenen Maße fordert.

Forschungsbereich

Gestalten mit digitalen Medien.



an integrated publication; DVD & Website

CD-ROM

Deutschland, 2001 - 2002

<http://www.anticipation.info>

Autor: Patrick Feldmann

Mitarbeiter: Frank Hegel, Art Direction, Rouven Kroth, Art Direction, Andreas Küpper, Web Design; alle Uni Wuppertal, Computational Design

Universität Wuppertal,
 Fachbereich Design,
 10. Semester, Wuppertal
 Prof. Dr. Mihai Nadin



KURZBESCHREIBUNG

anticipation ist eine E-Learning-Lösung für komplexe Inhalte, die verschiedene Medien zu einem Gesamtkonzept für die multimediale Vermittlung abstrakter Themen verknüpft. Am Beispiel des jungen Forschungsthemas Antizipation werden die aktuellen Möglichkeiten in der Medienintegration und Medienkonvergenz exemplarisch für eine populärwissenschaftliche Darstellung genutzt.

Durch die konsequente Nutzung der DVD-Technologie hat die Applikation Pioniercharakter, da sie in einigen Bereichen eine bisher nicht realisierte, auch unabhängig vom PC nutzbare, Interaktivität bietet. Im PC-Modus können Themen über eine Online-Anbindung aktualisiert werden, die das Forum für eine Knowledge Community darstellt. Ein in diesem Jahr erscheinendes Buch ergänzt die digitalen Medien.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Das Projekt ist wegweisend in seinen beiden Fragestellungen, nämlich wie man auf verschiedenen Ebenen sowohl 1) die interaktiven Möglichkeiten der keineswegs ausgeloteten Medienkonvergenz für ein neues, anschauliches Wissensmanagement ausgestalten könnte und wie man 2) das theoretische Wissen über menschliches, näherhin mimetisches Lernen und über die Logik kreativer Phantasie "visualisieren" könnte.

Das Konzept (DVD, PC-Modus, TV-Modus, Web-Wissensbenutzung und Vertiefung) der Umsetzung und hybriden Verbindung passiver und aktiver Seh- und Wahrnehmungsgewohnheiten, die selbst medial bedingt sind, ist ausgereift und exemplarisch zu nennen für vergleichbare Entwicklungen im E-Learning. Ich betone diese didaktische Qualität, weil wir heute im Bereich der Lehre an Hochschulen vor dem großen Problem der Überlieferung des Wissens zwischen den Generationen (Buchwissen, MediaLiteracy) stehen, das keineswegs gelöst ist.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: gut

Das Konzept finde ich spannend, da hier vorgegebene und neue Inhalte berücksichtigt werden. Das Environment ist daher niemals fertig und erlaubt dem Benutzer die Ergänzung und Weiterführung (textbasiert) des Angebotes.

Das Thema ist spannend. Gerade hier wäre eine weitere Ebene von Interesse, wo der Benutzer seine eigene Intuition testen und im Gebrauch der Seite erfahren könnte.

Zum Theoretischen Konzept: Hervorragend der Versuch, das Konzept der Antizipation, der Einbildungskraft (siehe die wegweisenden Erkenntnisse von Kant und Heidegger hierzu) als Ausgangspunkt des Konzepts zu nehmen. Antizipation, Vorwegnahme, ist die paradoxe Form einer Kraft der Imagination, die - wie das Imaginäre überhaupt für den Menschen - zugleich Gestalten i.w.S. vorwegnimmt, sowie Leerplätze, Freiräume schafft für Noch-Nicht-Gezeigtes, Gehörtes, Gesehenes. Antizipation ist also mehr als Vorausschauen im prognostischen Schema einer Verlängerung des Gegenwärtigen auf das Zukünftige. Das mir vorliegende Konzept schwankt in der Durchführung zwischen dieser anspruchsvollen und für das kommende Wissensmanagement vorbildlichen Definition und einer bloß veranschaulichenden, bebildernenden, manchmal pseudorealistischen Umsetzung des Konzepts. Ich kann hier nicht alle auf der Website anklickbaren Beispiele ausführlich bewerten. Aber drei gelungene Beispiele demonstrieren den Spielraum der beiden Aspekte der Antizipation: vorwegnehmende Einbildung und übersetzende Gestalterfindung, die den Leer-Raum der Einbildungskraft ausnutzt: Collision, Visual (A. Loos) und Videogame. Fast alle anderen Beispiele sind zu naiv, zu didaktisch, manche zu albern, oder zu tautologisch, zu "verdinglicht". Ich bewerte dennoch das Projekt mit dieser besten Note, weil es in struktureller Hinsicht einen erheblichen Beitrag zu einer durchdachten Medienkonvergenz darstellt.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Wie oben dargelegt, sind einige Visualisierungen gelungen und erlauben dem Benutzer, die eigene Einbildungskraft ins Spiel zu bringen. Andere Bilder sind zu direkt bebildernend.

Technische Realisation: gut

Bewertung wie zur ästhetischen Qualität. Es gibt einige leicht implementierbare Elemente der Benutzerführung, die den Prozess dessen, was mit Antizipation gemeint ist, witziger und anschaulicher erläutern könnten. Diese fehlen weitgehend und sollten noch eingebaut werden (wobei ich als Gutachter festhalten möchte: die DVD lag mir nicht vor).

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Siehe Text der Begründung in der Rubrik "Künstlerisches Konzept".

Gesamtbewertung: sehr gut

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Site ist ansprechend und übersichtlich gestaltet. Der Benutzer findet sich schnell zurecht. Die Gestaltung unterstützt den Inhalt.

Technische Realisation: sehr gut

Die Realisation ist gut gemacht und funktioniert.

Aktualität / Relevanz: gut

Die Vermittlung dieses Themas durch eine so nachvollziehbar gemachte Seite ist aus wissenschaftlicher Sicht gut, wenngleich das Konzept der Seite vor der Unergründlichkeit der menschlichen Kreativität in speziellen Situationen zu keinem Moment kapituliert oder uns herausfordert. Es wäre spannend zu fragen, welche diesbezüglichen Fähigkeiten wir uns im Netz erwerben? Etwa wenn wir den Beitrag von 200ok.de besuchen und durchsuchen.

Gesamtbewertung: gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Da die im Folgenden kurz beschriebene Thematik komplex ist, aber gleichzeitig über eine starke gesellschaftliche Relevanz verfügt, wurde eine Lernlösung konzipiert, die komplizierte Themen intuitiver und ohne spezielle Vorkenntnisse erfahrbar macht. Um den Zugang zu einem Bereich, der eine andere Denkweise erfordert, zu ermöglichen, bieten Animationen und Videoszenen mit Interaktion eine konkrete Brücke zu abstrakten Inhalten, die normalerweise eine hohe Einstiegsschwelle aufweisen und umfangreiche Vorkenntnisse erfordern. Der immer noch verhältnismäßig hohe Aufwand für die Erstellung interaktiver Lehrmittel relativiert sich vor dem Hintergrund der Anstrengungen, die für die Aneignung komplexen Wissens bisher notwendig waren, da mit realistischen Beispielen und direkter interaktiver Teilnahme jetzt auch ohne Personal Computer schneller die Brücke vom Bekannten zum Unbekannten geschlagen werden kann.

Antizipation bedeutet Vorwegnahme. Eine Erscheinung, die wir in allen Lebensbereichen vorfinden; mit der wir leben, ohne uns dessen vollkommen bewusst zu sein. Antizipation ist der Motor des Börsengeschehens. Im Sport, z.B. beim Tennis, verläuft der Return eines Profi-Aufschlages nur durch Antizipation erfolgreich. Die Natur entfaltet sich in einem kontinuierlichen antizipatorischen Prozess, stets am Überleben ausgerichtet. Stammzellen-Dynamik veranschaulicht diese Antriebskraft. Kreativität, insbesondere in den Bereichen Kunst und Design, basiert auf Vorwegnahme. Antizipation ist vorausschauendes Denken und Handeln, das über den naturwissenschaftlichen Ansatz von Ursache und Wirkung hinaus geht. Die Fähigkeit, ein Ziel festzulegen und dieses Szenario vorauszudenken, ermöglicht erst das Erreichen desselben: "The end is where we start from," schrieb T.S. Elliot. Der Bogenschütze trifft nur dann ins Schwarze, wenn er den Zeitpunkt des Treffers auf der Zielscheibe vorher im Geiste (Mind) durchspielt.

Mentale Ressourcen kommen beispielsweise durch Erahnen, Vorspüren und Vorstellen als Antizipation zum Ausdruck. Motivationsmechanismen beim Lernen, in der wissenschaftlichen Forschung, Kunst, u.ä. entstehen dadurch, dass ein zukünftiger Zustand - das Ergebnis - den gegenwärtigen bestimmt. Bewusste Antizipation ist eine Voraussetzung für erfolgreiche Didaktik, da sie unsere intuitiven Denkstrukturen besser nutzbar macht und ein Denken in Zusammenhängen und Methoden fördert, das die entscheidende Kulturtechnik zur Strukturierung der wachsenden Informationsmengen ist.

Das Forschungsprojekt Antizipation wurde auf drei Jahre

angelegt. Zusammen mit der Deutschen Forschungsgemeinschaft und Partnern aus der Industrie wird es finanziert. Unser Ziel ist es, am Beispiel Antizipation neue Möglichkeiten der E-Wissensvermittlung aufzuzeigen, die abstrakte Themen für Zwecke innerhalb, aber auch außerhalb der Hochschule einfacher erfassbar machen. Durch die erstmalig über die DVD-Technologie mögliche echte Konvergenz von Medien mit hohen Bandbreiten eröffnen sich vielversprechende Möglichkeiten für individuelles, selbstmotiviertes Lernen zu Hause oder in der Hochschule. Die vorliegende DVD ist nach derzeitigem Kenntnisstand der erste E-Learning-Ansatz dieser Art auf DVD-Basis.

Weil sich hiermit erstmals ohne Speicherprobleme und bei Bedarf auch ohne Personal Computer Bewegtbild mit Interaktion erfahren lässt, können die erwähnten Beispiele und Aspekte von Antizipation auf anschauliche Art erfahrbar gemacht werden. Die Online-Verbindung der DVD bietet neben dem Zugriff auf das Forum, vertiefendes Arbeiten mit Textquellen und Verknüpfungen eine Backtracking-Auswertung, die im nächsten Schritt eine Evaluierung des Lernverhaltens möglich macht.

Am Beispiel des Forschungsthemas Antizipation werden die aktuellen Möglichkeiten in der Medienintegration und Medienkonvergenz erstmalig mit dem neuen Medium DVD für eine populärwissenschaftliche Darstellung komplexer Inhalte genutzt. Die Hauptaspekte des Konzepts:

1. eine intuitive Einführung
2. ein interaktives Erleben
3. eine vertiefende wissenschaftliche Behandlung

Die exemplarische Implementierung dient als Beispiel; Skalierbarkeit und Flexibilität für die Umsetzung bei anderen komplizierten Inhalten wie Quantenmechanik, Medizin oder Genetik wurden berücksichtigt.

Die Herausforderung des Themas bestand in der multimedialen Vermittlung einer anderen Denkweise: Klassische Wissenschaft beantwortet die WIE-Fragen, während Antizipation sich mit den WARUM-Fragen beschäftigt. Kreativität zu erforschen und sich dabei Antizipation bewusst zu sein bedeutet, bestimmte Formen zu erforschen, durch welche Menschen sich außerhalb von Ursache-und-Wirkungs-Sequenzen ausdrücken. Wenn neue Multimedia-Umgebungen entwickelt werden, geht es um eine Antizipation in dem Sinne, dass wir von allen möglichen Optionen schließlich, schon bevor die Zukunft eintritt, diejenige Option wählen, die am Bedeutsamsten ist. Bedeutsam heißt, wir wählen diejenige aus, die am förderlichsten für Interaktion ist.

Die E-Learning-Lösung, die auch eine E-Vermittlung von Wissen ermöglicht, ist konkretisiert auf Begriffe der Antizipation. Somit beeinflusst das Thema die Implementierung, aber nicht den Grundgedanken einer integrierten, medialen Vermittlung. Der Lehransatz basiert auf der These, dass komplexe Inhalte schneller erfasst werden, wenn sie einen intuitiven Zugang ermöglichen. Es geht um eine nie zuvor möglich gewesene Antizipation von Interaktion, die sich ausdehnt vom interaktiven TV bis hin zur interaktiven Erforschung von Wissensquellen im Internet. Und um diese Interaktionen zu ermöglichen, entwickelten wir eine dynamische Schnittstelle, welche die Integration einer DVD, eines Buches, einer Website in eine Publikation erlaubt, die über die Zeit wachsen wird. Medienkonvergenz ist so nicht länger ein technologisches Ziel, sondern eine Realisierung, die auf einem konkreten Inhalt basiert.

1. Didaktisches Konzept

Das Antizipations-Projekt versteht sich als integrierte Publikation, die mit Hilfe des neuen Mediums DVD und der Internet-Anbindung an die Knowledge Community Medienkonvergenz auf einem neuen Niveau bietet.

Um ein komplexes Thema mit Hilfe konkreter Beispiele realitätsnah erfahrbar zu machen, fiel die Entscheidung für die Umsetzung der Inhalte auf interaktives Video und Animation auf DVD. Die Ziele bei der Konzeption der populärwissenschaftlichen DVD waren die Einbettung der Lerninhalte in Beispiele mit Interaktivität und ein spannendes audiovisuelles Design, das die Eigenmotivation des Lernenden gezielt durch Anleihen im PC-Spielebereich und durch dynamische Interaktion fördert. Der Benutzer der Anwendung wird dazu aufgefordert, Bekanntes mit anderen Augen zu sehen. Die DVD macht die Nutzung interaktiven E-Learnings auch für Personen ohne PC möglich. Abspielgeräte sind bei einem großen Teil der Studierenden bereits vorhanden.

Die Ebenen:

- Interesse wecken
- Motivieren
- Informieren

1. Ebene: Sehen und hören / Video konsumieren / Interesse wecken
2. Ebene: Agieren, erleben / Interaktion und Spiele
3. Ebene: Lesen, intellektuelles Verstehen / Texte, Weblinks

Durch Interaktion wird die aktive Verknüpfung neuer Informationen mit bereits vorhandenem Wissen gefördert. Ziel ist eine Situation, in der der Anwender nicht mehr merkt,

dass er mit einem Computer arbeitet. Da Computerspiele es fast als einzige Programmgruppe schaffen, den Benutzer mental vollständig zu involvieren, spielen Sie als Orientierung für die Interaktivität bestimmter Themen eine wichtige Rolle. Die dahinter stehende Dramaturgie und Herausforderung ermöglicht dem Benutzer die Identifikation mit den angebotenen Inhalten.

Die Anwendung gliedert sich in 3 Ebenen:

1. Ebene: Seinen Fernsehgewohnheiten folgend kann der Anwender hier passiv bleiben und einfach nur den Videoclips zuschauen. Vorausgesetzt, dass damit Aufmerksamkeit erzeugt wird und Interesse für eine weitere Fragestellung entsteht, ist interaktiv der Übergang vom Video auf die nächste Ebene der Präsentation möglich. Diese Ebene verfügt im DVD-Videoteil (TV-Modus) über eine höhere Bild & Tonqualität als im DVD-ROM-Teil (PC-Modus).
2. Ebene: Auf der Applikationsebene gibt es umfangreiche Auswahlmöglichkeiten mit unterschiedlichen Interaktivitätsformen. Hier findet man im TV-Modus eine Auswahl interaktiver Beispiele für Antizipation, deren Interaktivität für die Benutzung per Fernbedienung angepasst wurde.
3. Ebene: Auf der dritten Ebene besteht die Möglichkeit der detaillierten fachlichen Information, indem wissenschaftliche Literatur mit Applikationen zur Verfügung gestellt wird. Auch diese Inhalte sind interaktiv vorhanden, d.h. die Datensätze sind mit dem WWW verknüpft. Die Online-Anbindung an einen eigenen Server ermöglicht, dass die Applikation im Laufe ihrer Benutzung wachsen kann und sorgt für die Aktualisierung von Inhalten. Im PC-Modus sind alle Inhalte verfügbar, im TV-Modus eine für DVD angepasste Auswahl. Durch Tracking im ROM-Teil kann eine Evaluierung erfolgen.

2. Technisches Konzept

Interaktive DVD mit ROM- und Videopartition. ROM-Teil als Director-Applikation mit dynamischer Navigation in Flash 5, Textebenen in HTML, zum Abspielen der Videos wird QuickTime 5 vorausgesetzt. Internetanbindung des ROM-Teils an Datenbank und Forum über SQL/PHP-Lösungen.

Die Kombination verbreiteter Basistechnologien bietet durch Skalierbarkeit eine Übertragbarkeit des Ansatzes auf andere Themen und Lernumgebungen. Eine im ROM-Teil aktivierbare Tracking-Funktion dient der Evaluierung des Lernprozesses. Im Videoteil findet man die erste E-Learning-Lösung auf DVD-Basis mit teilweise komplexer

Interaktion, die man bisher nur vom PC kannte, realisiert mit Sonic Fusion. In didaktisch wichtigen Bereichen werden die vollen Interaktionsmöglichkeiten der DVD-Spezifikation für E-Learning-Ansätze genutzt. Interaktives Video in hoher Qualität ist ein Novum im Lernbereich. Eine Online-Anbindung aus dem DVD-Videoteil ist in Planung.

Zielgruppe: Lehr- und Lernziel

Zielgruppe des Projektes sind Lernende und Lehrende, die Antizipation multimedial erfahren können und dadurch eine neue Perspektive für ihre planerischen, methodischen und kreativen Fähigkeiten entwickeln können. Angesprochen

sind auch interessierte Laien aus Wirtschaft, Politik und Kultur, die durch die populärwissenschaftliche Umsetzung der Thematik einen leichteren Zugang zu Inhalten bekommen, aus denen sie mit überschaubarem Zeitaufwand konkreten Nutzen für ihren Alltag ziehen können.

Aktueller Einsatzbereich

Seminare für Hauptstudium und Postgraduierten-Studiengänge; teilweise mit konkreten Aufgabenstellungen aus der Industrie. Weitere Anwendung an der UC Berkeley. Beilage in geeigneten Fachzeitschriften, um Reaktionen und Evaluationen von außerhalb der Hochschule zu erhalten.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Interaktive DVD mit ROM- und Videopartition. ROM-Teil als Director-Applikation mit dynamischer Navigation in Flash 5, Textebenen in HTML, zum Abspielen der Videos wird QuickTime 5 vorausgesetzt. Internetanbindung des ROM-Teils an Datenbank und Forum über SQL/PHP-Lösungen. Die Kombination verbreiteter Basistechnologien bietet durch Skalierbarkeit eine Übertragbarkeit des Ansatzes auf andere Themen und Lernumgebungen. Eine im ROM-Teil aktivierbare Tracking-Funktion dient der Evaluierung des Lern-

prozesses. Im Videoteil findet man die erste E-Learning-Lösung auf DVD-Basis mit teilweise komplexer Interaktion, die man bisher nur vom PC kannte, realisiert mit Sonic Fusion. In didaktisch wichtigen Bereichen werden die vollen Interaktionsmöglichkeiten der DVD-Spezifikation für E-Learning-Ansätze genutzt. Interaktives Video in hoher Qualität ist ein Novum im Lernbereich. Eine Online-Anbindung aus dem DVD-Videoteil ist in Planung.

Hardware / Software

The DVD is compatible with Windows, Mac and standalone DVD players. It allows for two different modes:

- TV set with DVD player, for access to the video components, to be supplemented by excerpts from the interactive ROM. The format is mainly video and addresses the layperson. The interactive dimension is limited to controls available at this level.

- PC-based, for access to the entire DVD-ROM (ca. 4.6 GB), with various interactive tasks at three levels: the general theme (experience), interaction and entertainment (edutain-

ment), and knowledge acquisition (information). Access to the Internet is provided, with the possibility to comment on the examples provided and to communicate, from the DVD, with other users and researchers.

DVD: QuickTime 5 is required for playback of the ROM partition.

Hardware: Apple Mac G4

Software: Director, Flash, Freehand, Photoshop, Sonic DVD, Golive, Cleaner, Soundedit, Aftereffects

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Zur Umsetzung des abstrakten Themas orientierte man sich an Techniken und Mechanismen, die den Nutzer stark in das Geschehen einbinden und die eine hohe Motivation ermöglichen, wie z.B. Videospiele, Animationen und visuelle Lückentexte (Konkretion).

Das vorliegende Ergebnis ist bereits auf positive Resonanz bei Fachleuten gestoßen. Die DVD zeigt z.B. in der zweiten Ebene des DVD-Videoteils eine Form von Interaktivität, die für dieses Medium neuartig ist, und die fast an die Fähigkeiten einer CD-ROM heranreicht. Die Online-Anbindung im ROM-Teil ermöglicht eine Vertiefung des Wissens und sorgt für die Aktualisierung der Inhalte des statischen Mediums

DVD. Sowohl der hochschulinterne Einsatz als flexibles, hardware-unabhängiges Lehrmittel als auch die Nutzung durch interessierte Laien bestätigen, dass der Nutzer bei diesem Konzept viele Möglichkeiten hat, sich Wissen unterhaltsam anzueignen; er kann den Grad seiner Aktivität oder Passivität mitbestimmen. Somit erscheint der immer noch verhältnismäßig hohe Aufwand für die Erstellung einer interaktiven DVD vor dem Hintergrund der hohen Anschaulichkeit der Inhalte, des hohen Selbstmotivationsfaktors der Interfaces und der Übertragbarkeit des Konzeptes auf andere abstrakte Themen als gerechtfertigt.

Seminar / Kurzbeschreibung

Für die Studierenden ging es im Rahmen des Projektes um die Erarbeitung mehrerer Fähigkeiten:

- Verständnis und Anwendung antizipatorischer Prinzipien aus der aktuellen Forschung zur Erweiterung der Methodenkompetenz und zum besseren Verständnis kreativer Prozesse.
- Umsetzung des abstrakten Themas in eine populärwissenschaftliche, allgemein verständliche Form mit Hilfe von Bewegtbild und Animation, um dem Betrachter möglichst realistische Anknüpfungspunkte aus dem Alltagsleben anbieten zu können.
- Das Entwickeln narrativer multimedialer Strukturen mit zielgruppengerechter Dramaturgie zur Umsetzung der Inhalte als Edutainment bzw. E-Learning-Umgebung.
- Die Erstellung geeigneter Interfaces für die Interaktive DVD und das Web-Portal.
- Interdisziplinäre Zusammenarbeit bei der Umsetzung der Medien mit Studierenden und Lehrenden anderer Fachbereiche und mit Profis aus der Berufspraxis.
- Auswahl und Aneignung geeigneter Werkzeuge zur Konzeption und Gestaltung.

Forschungsbereich

Die integrierte Publikation "anticipation" untersucht die verschiedenen Aspekte von Antizipation; ein Thema, das sich mit herkömmlichen Denkweisen und Darstellungsarten nur schwer erschließt. Interessant für den Bereich der Gestaltung ist vor allem die enge Verknüpfung des Phänomens mit dem Verständnis kreativer Prozesse. Aufgrund der Komplexität der Thematik wurde das Projekt auf drei Jahre angelegt. DVD und Homepage dokumentieren und kommunizieren die Ergebnisse der Grundlagenforschung der ersten zwei Jahre; im Weiteren Verlauf wird es jetzt um die Anwendung der gewonnenen Erkenntnisse auf Problemstellungen aus der Praxis gehen.

Bewegtbild-Gestaltung für das Backup-Festival

Neue Medien im Film 2001

Installation

Deutschland, 2001

<http://www.backup-festival.com>

Autoren: Matthias Weber, Alexander Lembke, Jan Gericke,

Martin Kleppe

Mitarbeiter: Claudia Drechsler, Thomas Friedrich

Bauhaus-Universität Weimar,

Fachbereich Mediengestaltung,

6. Semester, Weimar

Dipl. Ing Peter Benz



KURZBESCHREIBUNG

Für backup 2001 arbeitete ein Team von Mediengestaltungs-Studenten der Bauhaus-Universität Weimar konzeptionell und gestalterisch an der Einführung eines bewegten Momentes in die visuelle Identität des Film-Festivals.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Gute Marketingstrategie, gutes Gesamtkonzept, alle Teilspekte sehr gut umgesetzt, vom Trailer über die Intro-Bilder, Werbekampagne, Sponsoring, Pausenfüller etc.

Gute Kombination der verschiedenen Medien (Internet, Magazin, Trailer, Logo, einheitliche Vermarktung).

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Filme sind besser als die Grafik: Der Trailer ist hervorragend; die Grafik arbeitet mit reduzierten Mitteln und könnte aufregender sein. Der Inhalt des Events "Neue Medien und Film" wird nicht über die grafische Gestaltung kommuniziert.

Technische Realisation: sehr gut

Der Trailer wurde mit avancierten Produktionsmitteln und mit professionellem Rat realisiert. Hervorzuheben ist das interaktive Produktionstool zur visuellen Organisation und der Gestaltung aktueller Information für die Veranstaltung.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Der besondere Wert liegt im Aufbau eines professionellen Produktionsumfeldes für die audiovisuelle Kommunikation eines Festivals.

Gesamtbewertung: sehr gut

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: unbedeutend

I find the concept and supporting materials insufficient for support. There is no artistic concept from my point of view.

Ästhetische / Formale Qualität: unbedeutend

The design aspects are conventional and uninteresting.

Technische Realisation: unbedeutend

The materials submitted do not demonstrate the high-tech requirements for realization.

Aktualität / Relevanz: unbedeutend

This project should not be supported because an intelligent artistic concept is lacking. The materials supplied are uninteresting.

Gesamtbewertung: unbedeutend

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Im Sommersemester 2001 entstanden aus der Eigeninitiative einer Gruppe von Mediengestaltungs-Studenten heraus das Bewegtbild für das Weimarer backup Filmfestival.

Nach einer Bearbeitungszeit von fast einem Jahr (Konzeption und Vorplanung eingeschlossen) sind entstanden:

- Ein 35 mm Kinotrailer
- Sechs Trailer für den Festivalbetrieb
- Ein Trailer für den VIVA2 Clipaward
- Eine Kurzfassung des Trailers, der in den S-Bahnen von Leipzig gezeigt wurde
- Soundscapes für den Festivalbetrieb: Pausenatmo, Gong.
- Ein in Flash programmiertes und animiertes Titel- und Pausengestaltungs Tool

Ziel des Projektes war es, eine angemessene Präsentationsform zu schaffen, welche die Besonderheiten des Festivals für Neue Medien im Film reflektiert und darstellt. Für die Ankündigungen der Rahmenveranstaltungen sowie für Trailer im Kino und TV kam dazu die digitale Produktion zum Einsatz.

Es sollte aufgezeigt und verdeutlicht werden, wie der Einsatz neuer Medien im Film ein Wegweiser für neue Erzählstrukturen und Sehweisen sein kann.

Die Trailer wurden für die Pausen der Wettbewerbsblöcke Rot, Grün und Blau sowie die Ankündigung der Rahmenveranstaltungen lounge, closeup, forum, film und party eingesetzt. Für diese Projektarbeit wurde den Studenten leihweise ein discreet effect option 3 im Rahmen eines deutschlandweit ausgeschriebenem Wettbewerbs zur Verfügung gestellt.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

I. Trailer

Das Material haben wir in den MCS Studios Erfurt aufgenommen. Es handelte sich dabei um ein komplettes Blue-screen Studio, das normalerweise für Sendungen des Kinderkanals verwendet wird.

Es gab dort einen Kran, der auf einem Dolly frei bewegbar war, die Kamera war durch einen remote head ebenfalls frei steuerbar.

Das gedrehte Material haben wir dann für den Kinotrailer in 2K Auflösung in die Inferno der Bauhaus Universität sowie auf die von discreet zur Verfügung gestellte effect eingespielt.

Die einzelnen Arbeitsschritte bei beiden Systemen waren:

- Keying
- Farbkorrektur
- Tracking
- Morphing
- Logoanimation

II. Titel Tool

Um ein möglichst einheitliches Design des Bewegtbildes zu erreichen, bedienten wir uns eines eigens programmierten Flash Titel Tools.

Dieses Tool kam zwischen den Filmbeiträgen, wenn Regisseur, Titel, usw. eingeblendet wurden sowie bei Reden zum Einsatz.

Wichtig war, dass die Animationen in Flash vorbereitet waren und man den Text frei eingeben konnte, um während des hektischen Festival Betriebs möglichst flexibel arbeiten zu können.

III. Sound

Der Sound sollte in allen Bereichen das Bild möglichst gut unterstützen.

Die Pausen Soundscapes sollten für den Zuschauer unaufdringlich sein und eher im Hintergrund einen Ausgleich zu den experimentellen Videoarbeiten bieten.

Soundscapes wurden während des Festivals live generiert und für jeden Tag angepasst.

Hardware / Software

Für die Trailer:

- Discreet effect option 3, inferno 4.0
- Pro Tools
- Cubase
- AVID

Für das Titel-Tool:

- Macromedia Flash

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Zur Vorgeschichte:

Die Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar veranstaltet seit mehreren Jahren das Backup-Filmfestival für Neue Medien im Film. Nach den ersten Jahren entwickelte sich eine studentische Infrastruktur als Träger und Organisator dieses Festivals, die so leistungsfähig war, dass das Festival zu einem mindestens nationalen, tendenziell internationalen Forum für die diversen Aspekte des Einsatzes von sog. neuen Medien im Medium Film werden konnte.

Einhergehend mit dieser Entwicklung entstand aber auch der Bedarf eines einheitlichen Erscheinungsbildes für dieses Festival, nicht nur um eine effektive Öffentlichkeitsarbeit zu ermöglichen, sondern auch zur Orientierung an den diversen Spielorten und zu den diversen Spielzeiten und nicht zuletzt schlicht als identitätsstiftendes Moment für die daran beteiligten Studierenden.

Eine erste zu bewertende Leistung der Studenten Jan Gericke, Martin Kleppe, Alexander Lembke und Matthias Weber bestand bereits darin, diesen Bedarf zu erkennen, zu formulieren und als eigenes künstlerisch-gestalterisches Studienprojekt zu initiieren.

Zum Projekt:

Ein Punkt auf weißem Untergrund, plötzlich bewegt er sich, die Kamera fährt auf ihn zu, aus dem Punkt entwickelt sich ein Mann, die Kamera schwenkt in einer einzigen fließenden Bewegung um ihn herum, der Mann schreitet voran, löst sich in Bildpunkte auf.

In einem sehr kleinen künstlerischen Format, nämlich in einem Spot von wenigen Sekunden Dauer, gelingt es den

Studierenden ein atmosphärisch dichtes, attraktives Erscheinungsbild des backup-Filmfestivals zu zeichnen. Mit wenigen, genau kalkulierten Mitteln erzeugen die Studierenden hoch komplexe Bewegungen und Erscheinungen von klarer Schönheit, deren kühles Understatement den hohen Grad an Arbeit, persönlichem Engagement und technischem Vermögen, der in dieser Arbeit steckt, kaum erahnen lassen.

(Tatsächlich lässt auch die Dokumentation des Projektes im Netz und auch hier im Rahmen von digital sparks leider nicht die Wirkung zu, die dieser Spot in der Projektion auf der Kinoleinwand mit der entsprechenden Soundunterstützung usw. hat.)

Folgend aus dem "großen" Kinospot (35mm) wurden diverse kleine Spots weiterentwickelt: Trailer fürs Fernsehen, Trailer für die Festival-Spielorte, als Hintergründe für Sonderveranstaltungen etc.

Aus dem Bewegtbildformat wurde ein Konzept für die Printdarstellung, Weberscheinung und Soundscape des Festivals entwickelt inkl. kleinerer, quasi dienender Tools wie den Zwischentiteln zwischen den einzelnen Wettbewerbsbeiträgen usw. Das Konzept des Erscheinungsbildes wurde konsequent durch alle Medien durchgehalten und künstlerisch sicher umgesetzt. Der erreichte Grad der technischen Realisation der Arbeit ist nicht nur im studentischen Kontext hervorragend. Insbesondere hervorzuheben ist aber vielleicht die Komplettheit, mit der die Studenten fast an jede Einsatzsituation für das Erscheinungsbild gedacht haben.

Zum Umfeld:

Neben der rein künstlerisch-gestalterischen Arbeit sind die Umstände der Entstehung bemerkenswert. Durch die Teil-

nahme und Gewinn eines studentischen Wettbewerbs eines Software-Anbieters konnten sich die Studenten die benötigte Software erwerben und sie nach der Beendigung ihrer eigenen Arbeit der Fakultät zur Verfügung stellen.

Ähnlich gelang es ihnen, sich ein adäquat ausgestattetes Profi-Studio zu organisieren, Sponsoren zu begeistern usw. Zu der hohen gestalterischen Perfektion zeugt das Vorgehen zusätzlich von dem hohen Engagement der Studierenden und dem Willen zur Vollendung des eigenen Projekts.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit entstand im Rahmen des Projekts Vorspann/ Abspann im Studiengang Mediengestaltung und wurde vor allem von Prof. Walter Bauer-Wabnegg und der künstlerischen Mitarbeiterin Nicole Heidtke betreut. Das Projekt hatte vorwiegend die Gestaltung von Filmvorspännern zum Thema, wobei sich die o.g. Studenten nicht für die Gestal-

tung einer Verführung zum Film, sondern für die Verführung zum Event, zum Festivalbesuch entschieden haben. Das Projekt hatte die Analyse und eigene Gestaltung eines Film- oder Fernsehvorspanns zum Thema. Genre- und Gestaltungsraster wurden durchgespielt, die Inszenierung vor dem Film für den Film bearbeitet.

Forschungsbereich

Prof. Walter Bauer-Wabnegg leitet das Lehrgebiet Multimediales Erzählen an der Fakultät Medien. Sonst in der Lehre eher mit multilinearen Dramaturgien beschäftigt, mit dem Erzählen unter den Bedingungen der Interaktion, des möglichen Benutzereingriffs, bietet das Vorspann- oder Trailerdesign als Gestaltungsvorhaben die Möglichkeit, anhand

eines überschaubaren, definierten Formats die Erzählqualität visueller und akustischer Gestaltungseffekte aktuellster digitaler Tools zu überprüfen. Welche dramaturgischen Strategien müssen gefunden werden, die immer kürzer währenden Sequenzen mit einer atmosphärischen Dichte und erzählerischen Qualität auszustatten?

eintauchen, auftauchen, treiben lassen - nehmen Sie sich 20

Minuten Zeit und entdecken Sie die grüne Gedankenwelt

Internet

Deutschland, 2001

<http://www.gruenegedanken.de>

Autorin: Kathrin Lamm

FH Schwäbisch Hall,

Fachbereich Mediengestaltung,

8. Semester,

Prof. Martin Koepl



KURZBESCHREIBUNG

gruenegedanken.de macht eine Geschichte für den Besucher interaktiv erfahrbar. Der Besucher taucht ein in die grüne Gedankenwelt des Erzählers und bewegt sich unterbewusst und instinktiv handelnd durch die Geschichte. Dramaturgische Spannung entsteht durch eine rhythmische Gestaltung von user- und

time-driven Abschnitten. Fotografien und Grafiken greifen colla-geartig die Inhalte im Screendesign auf. Der Cursor vermittelt zwischen Besucher und Geschichte und ist Haupt-Akteur der Interaktion, welche zu einem spielerischen Erlebnis wird und die Ebene von Icons und Symbolen verlässt.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Ein wundervolles Projekt, für das man sich zwar ein wenig Zeit nehmen muss, das dann aber in jeder Hinsicht bezaubert.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Das Ziel der Internetseite "gruenegedanken.de" ist die Entwicklung einer interaktiven Geschichte zum Thema "grüner Gedankengänge". Die Arbeit konzipiert einen linearen Ablauf von sieben Episoden, deren Linearität allerdings nicht zu umgehen ist. Innerhalb der Episoden sind interaktive Handlungen (und mit diesen Assoziationen zur Geschichte) möglich. Die Episoden sind allerdings stark vorgedacht und abzuarbeiten. Dadurch erhält die beabsichtigte Phantasiereise einen spielartigen Charakter, der feste Regeln beinhaltet und nur bedingt Raum für Phantasie lässt. In der Ausgangs-Episode, der Reise im Auto, muss der Zuschauer zunächst den Sprung in die Welt der Gedanken schaffen. In der ersten Episode wird der Zuschauer zum Spieler und muss mit dem Cursor eine "Mauer einreißen", die den Blick auf eine Landschaft freigibt. Die Episode der Geschichte wird zum Spiel, welches den Assoziationen wenig Platz einräumt. Trotz unzähliger Versuche ist es mir nicht gelungen "level 2" (das "Abschießen" von CO₂-Molekülen durch Blätter) zu überwinden. Laut inhaltlicher Beschreibung gelangt man im Weiteren wiederum in verschiedene Spiel-Episoden (Mars, Kleewiese, Roulette, Einkauf, Rasenmähen, Waldspaziergang, Tod durch Jäger). Die beabsichtigte Konversation zwischen der Arbeit und dem Spieler mag sich in den ersten Episoden noch

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Eine sehr ansprechende grafische Gestaltung, teils verspielt, teils wieder sehr klar, die aber immer Lust auf Mehr macht.

Technische Realisation: sehr gut

Die Möglichkeiten einer multimedialen Arbeit werden optimal ausgenutzt. Der User wird durch die Maus spielerisch in den Verlauf der Geschichte einbezogen.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Aktualität und Relevanz lassen sich bei einer künstlerischen Arbeit schwer beurteilen.

Gesamtbewertung: sehr gut

nicht richtig einstellen. Der Spieler ist vielmehr auf Spieldynamik und Regeldynamik fixiert, als seinen Gedanken freien Raum zu lassen. Alle Episoden zusammen erzählen eine Geschichte, die Gedankenreise während der Autofahrt.

Gerade die kombinatorische Freiheit zwischen den Konventionen der Narration und den Freiheiten der Interaktion, von denen der Betreuer der Autorin spricht, ist in der Arbeit bzw. in den ersten Episoden nur ansatzweise entwickelt. Ein Wechsel zwischen Assoziationen, bzw. Spiel und Erzählstrang der Geschichte ist nicht möglich. Trotz der erwähnten Schwächen und Schwierigkeiten bei der Anwendung ist die Konzeption der Webseite als sehr innovativ zu bewerten. Möglicherweise wird das gesteckte Ziel, Narration und Interaktion zu verbinden, auch in den weiteren Episoden erreicht, das Konzept lässt dies auf jeden Fall zu.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Arbeit weist eine große formale Sicherheit im Screendesign auf. Fotos, Graphiken Collagen und Text werden geschickt miteinander verknüpft. Die Absicht der Autorin, den Cursor Konversations-Element zwischen Spieler und Geschichte werden zu lassen, gelingt nur bedingt. Der Cursor ist zunächst wie in jeder Anwendung die Schnittstelle zwischen Spieler und Spiel. Das Spiel ist Episode der Geschichte und bringt damit die Geschichte weiter. Der sinnliche Ansatz der Cursor-Funktion und der Cursor-Gestalt jenseits von Menüs und Symbolen ist jedoch innovativ zu bewerten. Das Maß der Interaktionen in den einzelnen Episoden ist unterschiedlich. Die Autorin spricht von user driven und time driven Abschnitten. Der sinnliche Eindruck der ersten Episoden ergibt noch kein geschlossenes Bild. Dieser Eindruck wird erst beim Spielen aller Episoden mit der Erfahrung der gesamten Geschichte wahrnehmbar und bewertbar.

Technische Realisation: gut

Die Arbeit ist als Flash-Lösung realisiert. Die Ladezeiten sind auf Grund der großen Fotos recht groß. Die Programmierung von Spielsequenzen ist mit Flash sehr aufwendig und komplex. Dies ist für eine Bachelor-Abschlussarbeit im Bereich Design eine bemerkenswerte Leistung.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Arbeit besitzt auf Grund der sehr innovativen Konzeption eine hohe Aktualität und Relevanz. Narration und Spiel nähern sich in verschiedenen Bereichen einander an. Hierfür gilt es neue Erzählformen und Interaktionsformen zu entwickeln. Dazu leistet die Arbeit einen wertvollen Beitrag.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Bei dieser Arbeit handelt es sich um eine Website, bei der über Assoziationen zum Thema Grün eine Geschichte erlebt werden kann. Der Gedankenweg führt über kleine Spiele und Einzelgeschichten, die über Bilder und/oder Texte und/oder Geräusche erzählt werden. Die Spiele sind: ein Schießspiel, ein Suchspiel und eine virtuelle Slotmaschine. Das besondere an der Arbeit ist die Navigationsgestaltung. Die Navigation verlässt die symbolhafte, technische Ebene und wird zu einem sinnlichen Erlebnis. Der Cursor als Schnittstelle zwischen Spieler und Anwendung wird in die Gestaltung eingebunden. So öffnet sich die Chance zu einer Konversation zwischen der Arbeit selber und der Gedankenwelt des Spielers. Die Geschichte wird nicht nur erzählt, sie wird interaktiv erfahrbar.

Der Besucher kann eintauchen in die Gedankenwelt des Erzählers und den grünen Gedanken folgen, die über eine Kette von Assoziationen eine Geschichte erzählen. Manchmal muss er auftauchen und Entscheidungen treffen. Es gibt aber auch Momente, in denen er unterbewusst und instinktiv handeln und sich einfach nur treiben lassen kann.

Der Erzähler befindet sich auf einer Reise und lädt den Besucher ein, Spieler auf einer Reise in die "grüne Gedankenwelt" zu werden. In der Gedankenwelt gibt es sieben verschiedene

Abschnitte, die es zu entdecken gilt. Der Spieler muss eine Mauer einreißen, um dem ersten Gedanken Freiheit zur Entfaltung zu geben. Im Photosynthese-Spiel schießt er in Form eines Baumes Blätter auf herankommende CO₂-Moleküle. Ihm wird die Geschichte vom Mars erzählt, bevor er sein Glück auf einer Kleewiese sucht. Findet er es, gewinnt er beim anschließenden Roulette-Spiel und kann mit dem gewonnenen Geld einkaufen. Der Kauf von bereits bekannten Produkten bringt ihn wieder an den Anfang der Gedankenreise. Wählt er das richtige Produkt aus, trifft er auf den Mann, der beim Rasenmähen an seine Freundin denkt und sogleich zu ihr fährt. Die beiden machen einen Waldspaziergang und plötzlich kommt es zu einem tragischen Zwischenfall. Der Mann wird von einem Jäger angeschossen. Für ihn kommt jede Hilfe zu spät. Er stirbt. In der Gedankenwelt seiner Freundin kann er weiterleben. An diesem Punkt endet die Gedankenreise mit einem Hesse-Zitat dort, wo sie begann: auf dem Beifahrer-Sitz in einem Auto auf der Autobahn. Der anfangs ins Bild gefallene Gedanke verschwindet wieder. Es erscheint die E-Mail-Adresse sagmir@gruenegedanken.de. Der Cursor nimmt wieder seine gewohnte Form und Funktion an.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

siehe Hardware/Software

Hardware / Software

Das Projekt wurde in Macromedia Flash Version 5 am PC realisiert. Außerdem gebrauchte ich Adobe Photoshop und Adobe Premiere. Die Fotografien entstanden zum Teil mit einer Spiegelreflexkamera, zum Teil mit einer digitalen Kamera von Canon. Die Aufnahmen für die Animation wurden mit einer Sony DV-Kamera gemacht.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Die Arbeit "gruenegedanken.de" von Kathrin Lamm ist eine im Stil fast alltäglich surreale Geschichte und Phantasieerei, die sich unter dem Dach der grünen Gedankengänge interaktiv entwickelt zwischen den beiden Gestaltungspolen "Interface-Design" und "Interactive Story Telling". In deren Zwischenraum nimmt die assoziative Freiheit der Narration Gestalt an. Zwischen den Konventionen des traditionellen Geschichtenerzählens und den Codes der Navigation, die in der Multimediavergangenheit einzelne narrative Fragmente zu einem jeweils verschiedenen, doch geschlossenen Muster verband, eröffnete sich immer schon eine kombinatorische Freiheit. Diese wurde aber besonders am Pol der Interaktion und Navigation eng. Im extremen, aber häufigen "Point and Click" (plus Derivaten) und der damit verbundenen Wahrnehmungskanalisation hin auf

klickbare visuelle Objekte verging das spielerische Spiel, und wurde zum kontrollierten oder wenigstens exakt kontrollierbaren Spielablauf. Das Erlebnis geht dabei oft verloren. Bei "gruenegedanken" webt sich die Geschichte um die bewegte und sich entfaltende Gestalt des Reaktivs der "Hand mit Zeigefinger", webt sich im Rhythmus der einzelnen Story-Segmente und der Collage-Graphik der einzelnen Screens, und webt sich um den Rhythmus des Wechsels zwischen zeit- und spielergetriebenen Abschnitten. Das Erleben kehrt zurück. In Kathrin Lamm's Arbeit wird die Interaktion wieder zur Allegorie, zu gleichzeitig Lösungsansatz und zum Kommentar über das generative Verhältnis von bewegter Gestaltbildung und spielerischer Entfaltung eines offenen assoziativen Geschehens.

Seminar / Kurzbeschreibung

Bachelor-Arbeit und Kolloquium

Forschungsbereich

Visual Design & Interactive Storytelling

**Projekt zur Untersuchung möglicher Auswirkungen von online-
auf offline-Arbeiten**

Internet

Deutschland, 2002

<http://www.invisiblechamber.com>

Autor: Arne Beck

Fachhochschule Pforzheim,

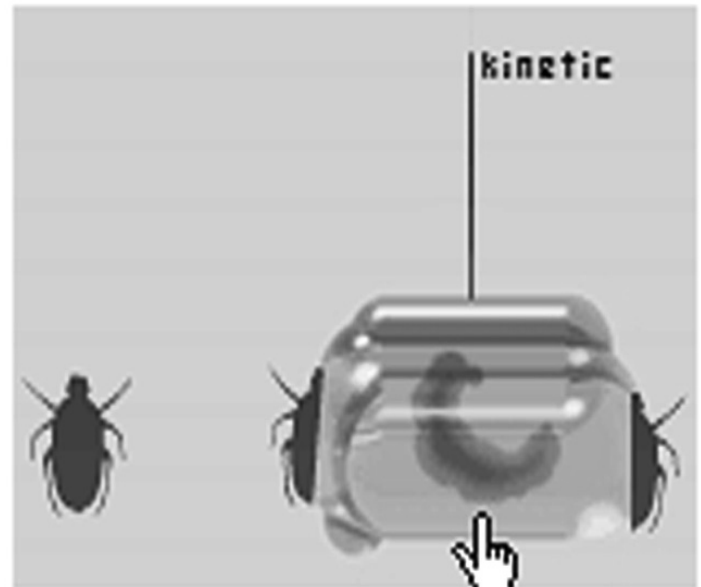
Fachbereich Gestaltung,

8. Semester,

Prof. Philip Pocock

KURZBESCHREIBUNG

Invisible chamber wurde gestartet, um herauszufinden, ob und wie sich das Unterhalten einer Website auf die offline-Arbeit auswirkt. Mit invisiblechamber.com werfe ich Teile meiner eigenen offline-Arbeit quasi als Messinstrument in das online-Geschehen, da dies die Instanz ist, an der ich am genauesten



Veränderungen ablesen kann. Der Inhalt der Seite ist somit beliebig und kann jederzeit durch etwas völlig Anderes ersetzt werden. Die Ergebnisse sollen die Entwicklung des Projekts mitbestimmen und zu gegebener Zeit dokumentiert werden.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: gut

weniger Kunst als Designforschung.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

überzeugend

Technische Realisation: sehr gut

funktioniert fehlerfrei, keine Überraschung.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: weniger gut

Das Netz-Projekt von Arne Beck weist im Detail interessante Programmierungen auf und ist gespickt mit spannenden Visualisierungen. Für eine junge Generation von Künstlern, die den Umgang mit dem Internet pflegen und die dieses Medium als "Inspirationsquelle" nutzen, ist es nicht selbstverständlich dieses Tun zu reflektieren. Insofern ist die selbst auferlegte Messlatte für Arne Beck sehr hoch. Allerdings wird Invisible Chamber dem in der Kurzbeschreibung artikulierten Anspruch, ein "Messinstrument" für die offline-Arbeit zu sein, m.E. nicht gerecht. Letztlich ist es eine wenig netzspezifische Homepage für einen Künstler, der seine Arbeiten im www präsentiert. Der praktikable künstlerische ‚Nutzen‘ oder ‚Mehrwert‘ ist jedenfalls nicht erkennbar.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Seite ist von klarem Aufbau. Die Grafiken animieren zum Navigieren.

Technische Realisation: sehr gut

Das Wechselspiel zwischen einfachen grafischen Elementen und aufwendigen Flash-Animationen ist konsequent und unaufdringlich gelöst.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

wichtiger Beitrag zur Soziologie digitaler und kollaborativer Arbeitsumgebungen

Gesamtbewertung: sehr gut

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Die Arbeit setzt sich nicht nur mit dem Spektrum von virtuellem und realem Schaffen auseinander, sondern auch mit der Privatheit von Kreativität und seiner allgemeinen Verfügbarkeit. Diese Probleme stehen seit dem Anfang der 1990er Jahre im Zentrum des Interesses im Umgang mit dem Internet. Eine innovative Position oder neue Haltung zu diesen kann in der Arbeit 'invisible chamber' nicht festgestellt werden.

Gesamtbewertung: gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Invisible chamber ist ein Projekt zur Untersuchung möglicher Auswirkungen von online- auf offline-Arbeiten. Die Website www.invisiblechamber.com habe ich gestartet, um herauszufinden, ob und wie sich das Unterhalten einer Website auf meine Arbeit auswirkt.

Nachdem ich das Internet seit einigen Jahren als Inspirationsquelle nutze, stelle ich fest, dass meine Aufnahmefähigkeit für visuelle Eindrücke nahezu grenzenlos geworden ist. Gleichzeitig schleicht sich ein gewisser Überdruß selbst an qualitativ hochwertigen oder künstlerischen Arbeiten ein. Selbst das Entstehen neuer Kunstformen scheint etwas Alltägliches zu werden. Dabei wird Kommunikation oft zum Entertainment-Happening. Parallel entstehen im Umfeld

der Web-Nutzer neue, in sich geschlossene Realitäten, die aufgrund ihrer Geschlossenheit kaum hinterfragt werden, andererseits aber auch enorm die kreative Entfaltung ihrer eigenen Erschaffer begünstigen.

Mit invisiblechamber.com werfe ich Teile meiner eigenen Arbeit quasi als Messinstrument in dieses Geschehen, da dies die Instanz ist, an der ich am genauesten Veränderungen ablesen kann. Der Inhalt der Seite ist somit beliebig und kann jederzeit durch etwas völlig Anderes ersetzt werden. Die Ergebnisse sollen jedoch die Entwicklung des Projekts mitbestimmen und zu gegebener Zeit dokumentiert werden.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Internetseite mit wechselndem Inhalt. Bilder, Filme, Flash.

Hardware / Software

Möglichst Internetzugang per DSL+.

MacOS oder Windows.

Optimal: Internet Explorer 5+, Flash-Plugin 5+, QuickTime-Plugin 5+

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Invisible chamber portals the personal changing content of a media art and design student in entertaining daybook form. As an extension of the student's individual visual output and memory, it reflects upon its invisibility as time-based art does and place markers for a private inner experience may. This mode of working crosses the border which network media affords - between public and private screenworlds, between highly individual expression, i.e. homepages, underground amateur flash and other media files, email, while investigating the entertaining promise of mainstream online media. Invisible chamber happens in the space between grassroots and mass visual narrative media.

Seminar / Kurzbeschreibung

Network Media Strategies, comprising user-participatory aesthetics, the art of datastructure and other social media technologies, explores collaborative and individual endeavours in online media cultural production.

Forschungsbereich

cyberdiary, digital video, entertainment, flash, html, hypermedia, internet, navigation, portal, web design



Sozialverhalten und Interaktion in virtuellen Multiuser Umgebungen; Konzeption und Gestaltung eines online Multiplayer Spieles

Internet

Deutschland, 2001 - 2002

<http://www.kunst-stoff.de/lapuco/>

Autor: Patrick Rau

Merz-Akademie Stuttgart (FH),
Fachbereich interaktive Medien,
Diplom seit Feb. 2002,
Salvatore Vanasco



KURZBESCHREIBUNG

-Konzeption und Gestaltung eines online Multiplayer Spieles basierend auf sozialer Interaktion anstelle von Wettkampf und Gewalt.

-Erörterung der Ansprüche welche ein Konzept für ein im TV ausgestrahltes Multiplayer Spiel zu erfüllen hat.

Schwerpunkte:

-Theoretische Erarbeitung der Problematik

-Konzeption eines komplexen Spielverlaufes

-Gestaltung eines Spieles basierend auf den Anforderungen eines Online-Spieles

-virtuelle Identität, Kommunikation und Sozialverhalten

-Untersuchung von Spiele-Communities, deren Zukunft und Marktwirtschaftlichkeit

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: gut

interessantes Konzept

Ästhetische / Formale Qualität: gut

witzig

Technische Realisation: gut

einladend

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: gut

Das Prinzip "Gemeinschaft statt Kampf" kann man nur befürworten. Das Erlernen von Teamfähigkeit im spielerischen Kontext ist eine sehr gute und nachahmungswürdige Idee. Ob das Spiel einen eigenen Nervenkitzel bietet, der die Spieler reizt kann man zu diesem Zeitpunkt nur schwer sagen.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die Umsetzung entspricht dem aktuellen Trend in der Pixelgrafik. Diese ist sehr professionell umgesetzt, wenngleich die Lesbarkeit so mancher Kommentare und Anleitungen durch teilweise zu geringe Schriftgröße und Kontrastarmut leidet. Das Konzept macht aber in allem einen sehr guten Eindruck und gefällt mir sehr gut.

Technische Realisation: sehr gut

Die Realisierung auf dem bisherigen Stand (Demo und Prinzipvorschau) scheint gut gelungen. Das eigentliche Spiel wurde (laut Kommentar des Einreichers) noch nicht entwickelt und kann daher auch nicht beurteilt werden.

Aktualität / Relevanz: gut

Interessanter Studienbereich, online games für eine neue Form der distant creativity.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Für den Homo Ludens ist das Spiel ein Elixier. Sprich: Spiele sind immer gewünscht und die Gemeinde freut sich auf Innovationen. Da die Thematik des Spiels (Spielsinn) erfreulich wenig mit Gewalt zu tun hat, ist es umso relevanter. Ob es sich am Spielmarkt durchsetzen würde, bliebe abzuwarten.

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Abläufe und Möglichkeiten von sozialer Interaktion und Kommunikation basieren im Internet auf den vordefinierten Regeln diverser virtueller Umgebungen.

Die Konzeption des online Multiplayer-Spieles Lapuco beinhaltet die Planung und Gestaltung von sozialen Begegnungen in einer öffentlichen virtuellen Umgebung, in der Interaktion und Kommunikation durch verschiedene Aspekte und Funktionen geschaffen werden.

Welche Bedeutung hat die Erscheinung der virtuellen Identität? Welche Formen der Kommunikation werden geboten? Wie entstehen Interaktion und virtuelles Sozialverhalten? Oder wie die emotionale Stimmung einer virtuellen Gemeinschaft reflektiert werden kann, sind einige der Problematiken für die das Projekt Lapuco eine konzeptionelle und gestalterische Lösung bietet.

Um diese Problematik genauer einzugrenzen, habe ich zunächst eine ausführliche Thesis über die Thematik virtuellen Sozialverhaltens und Interaktion in virtuellen Multiuser Umgebungen erarbeitet.

Diese Thesis habe ich ausführlich auf der Internetseite <http://www.kunst-stoff.de/lapuco/> (Punkt 3) dokumentiert. Die Erfahrungen dieser Arbeit bilden die Grundlage für die Konzeption und Gestaltung des eigentlichen Spieles. Eine ausführliche Ausführung dieser Konzeption findet man unter <http://www.kunst-stoff.de/lapuco/> (Punkt 4).

Da ich bis jetzt noch keine spielbare Version dieses Konzeptes umgesetzt habe, habe ich eine umfangreiche interaktive Trailer-Version des Spieles erstellt.

Den Trailer findet man unter <http://www.kunst-stoff.de/lapuco/lapuco.html> (Flash 5)

Dieser komplexe interaktive Trailer beinhaltet die Visualisierung des Gesamtkonzeptes und der Gestaltung.

Zusätzlich habe ich mich mit dem Research und der Konzeption von Spielen, basierend auf virtuellen Multiuser Umgebungen, im Zusammenhang mit deren Ausstrahlung im TV beschäftigt.

Welchen Anspruch muss ein Spiel erfüllen, um einer breiten Masse als Audienz zugänglich gemacht werden zu können, welche Rolle spielt virtuelle Identität, wie kann ein Computerspiel kommentiert übertragen werden, bzw. welche marktwirtschaftlichen Möglichkeiten existieren innerhalb eines solchen Konzeptes? Dies sind nur einige Problematiken, welche diese Theorie beinhalten.

Die detaillierte Ausführung dieser Arbeit findet man unter <http://www.kunst-stoff.de/lapuco/> (Punkt 5).

Zusammenfassung der Inhalte:

-Sozialverhalten u. Interaktion in virtuellen Multiuser Umgebungen

<http://www.kunst-stoff.de/lapuco/> (Punkt 3)

-Konzeption eines online Multiplayer Spieles

<http://www.kunst-stoff.de/lapuco/> (Punkt 4)

-Interaktive Präsentation des Spiele Konzepts

Internetseite <http://www.kunst-stoff.de/lapuco/lapuco.html> (Flash 5)

-Ausblick: Broadcasting Multiplayer Games

<http://www.kunst-stoff.de/lapuco/> (Punkt 5)

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Konzeption eines Multiuser Environments basierend auf einer Datenbank verbunden mit Flash bzw. Director mit der Möglichkeit der Speicherung von Spielständen. Außerdem Analyse von Sozialverhalten der Spieler durch das System. Visualisierung des Ergebnisses dieser Analyse im Spiel.

Hardware / Software

Photoshop
Flash
Illustrator
3dmax
html

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Lapuco ist ein Online Game Projekt, das sich stark um die Förderung von Kommunikation, und damit sozialem Verhalten in digitalen, virtuellen Gemeinschaften kümmert. Patrick Rau hat eigenständig die Recherche, das Konzept, die technische Realisierbarkeit und auch die Umsetzung erarbeitet. Er tat dies mit dem Wunsch als Gestalter soziale Prozesse zu designen und zu stimulieren. Das Spiel Lapuco ist somit ein Beispiel dafür, dass Online Games durchaus mit Kommunikationsprozessen außerhalb von mittlerweile tradierten Shooter u.a. Spielformen konkurrieren können, da die spielmethodischen Prozesse nicht hinter den Erstaunungs- und Adrenalinpotentialen konkurrierender Spielansätzen zurückfallen und damit das Potential entfalten und jugendliche Online-spieler attraktiv zum Spielen und Lernen einladen. Das Projekt selbst war in seinen Projektphasen gut organisiert und anspruchsvoll entwickelt. Patrick Rau schafft es mit diesem Projekt, auf der Höhe der momentanen Spieleentwicklung zu arbeiten, sowohl in gestalterischer, technologischer und organisatorischer Hinsicht. Ich kann diese Arbeit für Ihren Preis empfehlen.

Seminar / Kurzbeschreibung

Patrick Rau hat dieses Projekt im Zuge seiner Diplomarbeit entwickelt. Das Diplomsemester sieht vor, dass der Student eigenständig sowohl Thema, Inhalt, Technologie, Organisation und Gestaltung entwickelt und produziert. Zusätzlich zur praktischen Projektarbeit schreibt der Student eine Thesis mit mindestens dreißig Seiten, in der er/sie darlegen muss, ob das Thema akademischen Ansprüchen genügt: Er/sie muss erklären, was Ihn/Sie motiviert, sich damit zu beschäftigen und welche kommunikative Absicht damit verbunden ist. Er hat dies in hervorragender Weise erarbeitet, sowohl medientheoretisch als auch kulturtheoretisch belegt und sein Diplom ist mit einer 1,5 bewertet worden.

Forschungsbereich

Technologie, Media, Design



a streaming film - made for fullscreen

Internet

Deutschland, 2002

http://kubein.de/made_for_fullscreen/index.htm**Autor: Mirko Kubein**

Mitarbeiter: Peter Schütz, - Darsteller, Lars Mai, - Ton, Audio-Streaming, Matthias Weber, - Kamera, AFX

Bauhaus Universität Weimar,
 Fachbereich Mediengestaltung,
 6. Semester,
 Nicole Heidtke

**KURZBESCHREIBUNG**

Losing A Highway liegt die Idee zu Grunde, den formalen und ästhetischen Parametern von LiveStreaming entsprechenden erzählerischen Ausdruck zu verleihen. Losing A Highway will ein Film mit dem Medium, aus dem Medium und für das Medium "LiveStreaming" sein. Er reagiert auf die von mir gestellte Forderung, StreamingMedia nicht mehr länger nur als Distributionsweg für Audio und Video zu benutzen, sondern es endlich auch als eigenständiges Medium zu begreifen, dessen narratives Potential erprobt werden sollte.

Ein speziell für LiveStreaming sehr typisches Merkmal ist die "Schleife". Sie entsteht durch die technische Verzögerung des Signals zwischen Sender/Empfänger und Server. Die formalen Eigenschaften des so zu erzeugenden Loops wurden bei Losing A Highway zusätzlich in die endlose Geschichte eines Mannes übersetzt, der ein Ziel hat, es aber nicht erreichen kann, es aber dennoch probiert, bevor er merkt, dass er es tatsächlich nicht schafft und deshalb wieder umkehrt, um es anschließend erneut zu versuchen.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: gut**

Künstlerisches Konzept ist in sich schlüssig, indem das technische Phänomen der Zeitverzögerung zum Bildgegenstand gemacht wird.

Das Prinzip Loop und die Zeitverzögerung bilden ein generatives Verfahren um die Bildfolge entstehen zu lassen. Durch die Thematisierung der medialen Eigenschaften wird das Streaming zum künstlerischen Medium.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Der gewählte minimale Handlungsablauf bildet die Erzählstruktur adäquat zum generativen Verfahren für die Bildsequenzen. Die Motive werden fragmentiert und zu einer rhythmisch alternierenden Struktur verschmolzen.

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

Losing A Highway erreicht eine hohe Äquivalenz von technischer Funktionalität, digital storytelling und automatisierter Komposition.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Künstlerische Strömungen des 20. Jahrhunderts wie Funktionalismus, Surrealismus, Serialismus und Minimalismus erfahren ihre ästhetische Transposition in ein neues Medienformat.

Technische Realisation: gut

Der Autor schafft mit der Verwendung des Bildmischers eine Eingriffsmöglichkeit in ein in sich geschlossenes System (Live-streaming und Loop) und nutzt die technisch bedingte Verzögerung als Mittel zur Bildgestaltung.

Aktualität / Relevanz: gut

Die Arbeit zeigt eine medienadäquate, zeitbasierte Montage-Technik zur sich verändernden Darstellung des Flusses von Informationsströmen.

Gesamtbewertung: gut**Technische Realisation: gut**

Obgleich die visualisierte Selbstreflexion des Streamens überzeugt, ist deren filmische Kaltstellung vielleicht noch nicht der Medienweisheit letzter Schluss.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Im Anschluss an textuelles Streaming (Hamnet Players, Playtext Players) gehört die Entwicklung einer eigenständigen Ästhetik visuellen Streamens zu den vordringlichen Desideraten einer breitbandigeren Netzästhetik.

Gesamtbewertung: sehr gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Die formalen Eigenschaften des StreamingLoops wurden bei Losing A Highway in die Geschichte eines Mannes übersetzt, der ein Ziel hat, es aber nicht erreichen kann, es aber dennoch probiert, bevor er merkt, dass er es tatsächlich nicht schafft und deshalb wieder umkehrt, um es anschließend erneut zu versuchen. Er bewegt sich in einem Loop, nicht jedoch wirklich im Kreis, denn durch die ständige Wiederholung der augenscheinlich gleichen Handlung verändert sich diese von Mal zu Mal. Der Wunsch, sein Ziel zu erreichen, wird für ihn durch das ständige Versuchen und immer wieder Scheitern zu einer Obsession. Diese beherrscht ihn irgendwann so sehr, dass er das eigentliche Ziel seines Wunsches vollkommen aus den Augen verliert und schließlich sich selbst in dem Strudel verliert. Der Mann löst sich auf und übrig bleibt allein seine Obsession.

Beschleunigt wird dieser Prozess, indem bei Losing A Highway der Versuch und das Scheitern ab einem bestimmten

Zeitpunkt übereinander gelegt werden, das Scheitern im Versuch also schon inbegriffen ist, der Mann also ständig am Versuchen ist und gleichzeitig auch ständig am Scheitern. Er widerspricht seinen eigenen Worten und handelt sich zu wider - eine doppelte und doppelte und doppelte Tragödie.

Ästhetische und stilistische Annäherungen sollten an den Film Noir erfolgen. Auch da geht es um Wege die jemand verfolgt, von denen jemand abkommt, Geheimnisse denen jemand auf der Spur ist und Geheimnisse, die am Ende gar nicht mehr so wichtig sind.

Losing A Highway ist 52 Minuten lang. Der Betrachter muss den langen Weg des Mannes quasi mitverfolgen, selbst diesen Weg gehen, selbst müde werden und sich selbst auch auflösen, um zu sehen wo er am Ende, was gar kein Ende ist, herauskommt.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Diesem Projekt vorausgegangen ist die mehr als einjährige, mit RealMedia-Software bewerkstelligte Arbeit in der Webcastgruppe "pingfm", während der mir einige der Eigenschaften von StreamingMedia klar wurden. Auffällig und für alle sichtbar ist bspw. die extrem verringerte Bild- und Tonqualität. Ein speziell für LiveStreaming sehr typisches Merkmal ist die "Schleife". Sie entsteht wenn das Audio und/oder Videomaterial das zum RealServer geschickt wird und aus technischen Gründen erst ca. zwanzig Sekunden später wieder empfangen werden kann, erneut codiert, also wieder zum RealServer gesendet wird.

Nachdem ich die in der Streamingschleife mehr oder weniger deutliche, fest eingeschriebene Handlung entdeckt hatte, ging es darum, konkrete und auf die Unzulänglichkeiten des Mediums angepasste Bilder und Töne zu finden - Bilder also, die trotz verringerter Auflösung und Bildrate

einen Sinn ergeben, Töne die trotz des geringeren Frequenzumfangs verständlich bleiben. Nach der Entwicklung eines detaillierten Storyboards und der genauen Umsetzung dessen auf miniDV, musste das Material auf die genaue Länge der Verzögerung angepasst werden - also exakt 20 Sekunden, wie mehrere Tests ergaben. Diese zweimal 20 Sekunden-Loops wurden dann nacheinander live mit dem RealProducer zum RealServer gestreamt und 20 Sekunden später per RealPlayer auf einem anderen Rechner wieder empfangen, mit Hilfe von Ton- und Videomischern nach und nach geringfügig bearbeitet (es wurden keinerlei Effekte benutzt) und wieder in den RealProducer auf dem anderen Rechner eingespeist. Das Audio/Videosignal wurde so innerhalb der knappen Stunde ca. 170 Mal wiederholt codiert. Nur so entstand mit den Kopien von den Kopien von den Kopien die jetzt vorliegende Geschichte.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Ein Mann in einer Szene wie aus einem Film noir, knipst das Licht an und geht ans Telefon. Sagt etwas: "I can't do that!", legt auf: "But I have to", geht nach draußen, sagt: "I have to do that", läuft: "But I can't" und kehrt wieder um. 40 Sekunden. Dann sieht man das gleiche von vorn. Scheinbar. Eine sich stets wiederholende Handlung eines Mannes und dessen stetiges Passieren von Innen und Außen und Innen von Rot nach Blau und ... wie Sisyphus, der stets den Stein den Berg hinaufrollt, der ihm - oben angekommen - wieder den Berg hinunterrollt.

Ein Konflikt, ein Entscheidungsmoment wird gezeigt, verharrend in der Entscheidungslosigkeit des Abwägens von "Ja" oder "Nein" - 1 oder 0? Gefangen im Augenblick der Entscheidung (und damit der Entscheidungslosigkeit) rückt das Gezeigte aus der Zeit und was man sieht und hört und immer

wieder sieht und hört, wird zu einem Muster, einer Tapete. Doch das Gezeigte verändert sich doch. Der Loop wird gestreamt. Senden, empfangen. Vor allem die Bildqualität verändert sich. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit löst sich auf, von einer Generation zur nächsten, einer Kompression zur nächsten. Einer Kopie von einer Kopie zur nächsten Kopie - 52 Min lang. Schließlich legen sich die Loops übereinander. Nach einer Zeit beginnen sich Rhythmusfiguren herauszubilden und man fängt an sie selbst im Kopf zu variieren.

In der Arbeit "Losing a Highway" wird die Technik und Bedingungen des Streamens als Medium pointiert thematisiert. Konzept und Realisierung zeigen ein hohes Maß an Reflektion über die Verbindung von Erzählung und dem

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit "Losing a Highway" von Mirko Kubein entstand im Projekt "loop" an der Fakultät Medien am Lehrgebiet Multimediales Erzählen. Thematisiert waren der Loop, die Wiederholung, die Rekursion, die Spiegelung. Es ging um den Loop als Thema, als strukturelles und dramaturgisches Element. Um die Unterbrechung im Datenfluss, Anschlussfähigkeit. Und Veränderung durch Variation.

"Da digitale Medien den Film und die Fotografie ersetzen, ist es nur logisch, dass die Schleife des Computerprogramms den eingefrorenen Augenblick der Fotografie und die lineare Erzählung des Films ersetzen sollten. Die Datenbank begünstigt die Schleife als neue Form des digitalen Geschichtenerzählens. Es gibt keinen wirklichen Anfang und kein wirkliches Ende, nur eine Reihe von Schleifen mit ihren endlosen Wiederholungen, die durch die Entscheidung eines Benutzers oder Energiemangel angehalten werden."

(Natalie Bookchin)

Forschungsbereich

Das Lehrgebiet "multimediales Erzählen" beschäftigt sich mit dem Erzählen unter den Bedingungen des möglichen Benutzereingriffs in digitalen Medien, mit der Gestaltung multilinearer Dramaturgien und Navigation. Das Erzählen in einem zeitlichen Nacheinander wandelt sich in eine räumlich organisierte Struktur. Dies betrifft Fiktionen, Spiele wie auch Lernumgebungen bis hin zur Softwaregestaltung. Die Frage ist: Wie können Aufmerksamkeitssteuerung, Zugriff, Vermittlung und Aufbereitung von Inhalten gestaltet werden? - Geschichten ermöglichen den Zugang und Orientierung.

Das Projekt beschäftigte sich mit dem "loop" als narratives Element und dem Bedeutungswandel des Erzählten in der schier endlosen Wiederholung. In "Losing a highway" kommt die ästhetische Modifikation bis hin zur Auflösung in neue, nicht da gewesene neue Muster hinzu.

eine interindividuelle Wissenslandkarte des Internets

Hard/Software

Deutschland, 2001-2002

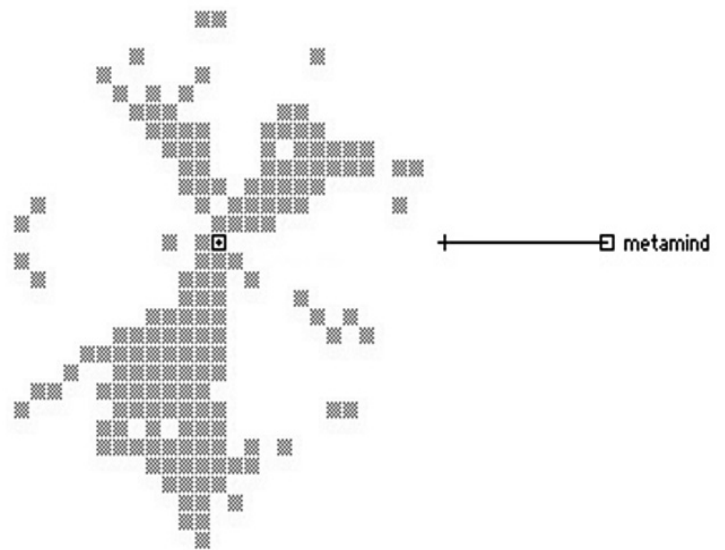
Autoren: Hartmut Bohnacker, Andrea Feigl

FH Schwäbisch Gmünd ,

Fachbereich Information/Medien,

8. Semester,

Prof. Peter Vogt

**KURZBESCHREIBUNG**

Das Internet stellt eine riesige Informationsmenge zur Verfügung, was dazu führt, dass es für den Einzelnen immer schwieriger wird, die für ihn relevante Information herauszufiltern. Über 400 Mio. Menschen nutzen das Internet. Viele von ihnen suchen nach ähnlichen Informationen - die gleiche Arbeit wird tausendfach verrichtet. MetaMind ist ein offenes System, das den Benutzern ermöglicht, ihr Wissen über das Internet - ihre Bookmarks - auszutauschen. Jeder schafft sich eine persönliche Wissensland-

karte des Internets, indem er interessante Websites findet, selektiert, ordnet und bewertet. Es entsteht ein Archiv, das die individuellen Interessen des Nutzers widerspiegelt. Dadurch können Personen mit ähnlichen Interessen gefunden werden und ein Austausch ihres Wissens stattfinden. Das Wissen über das Internet wird von vielen Personen dezentral strukturiert. Indem dieses Wissen kommuniziert wird, ist die Intelligenz der Anderen für den Einzelnen verfügbar.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

Wissen über das Internet nicht nur verbreiten, sondern auch kommunizieren zu wollen ist sehr zu begrüßen. Auch der Ansatz, das die Existenz und Funktion dieses Projektes mit der Anzahl der Teilnehmer und somit der Gewährleistung von Kommunikation und Miteinander erweitert bzw. verhindert wird, ist lobend zu erwähnen. Der Autor ermöglicht damit Interaktion im soziologischen Sinne und nicht im banal funktionalen.

Die Behauptung, die Intelligenz der Anderen wäre für den Einzelnen mit diesem Tool verfügbar ist allerdings zu gewagt.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Der Autor hat eine sehr interessante Form der Darstellung gefunden. Aber der Weg zur Vereinfachung mit der Hoffnung, sowohl ästhetisch als auch funktional zu bestehen, ist noch nicht zu Ende gegangen. Z.B. gibt es keinen Grund Bookmarks als Quadrate darzustellen. Ein Quadrat zwingt den Benutzer es links, rechts, oben oder unten im Verhältnis zu den anderen abzulegen. Des Weiteren lassen sich die Bookmarks nicht übereinander ablegen, was aber erforderlich ist, wenn die Nähe zum

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches Konzept: unbedeutend**

Keine Kunst. Design.
Tausendmal gesehen.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Sieht gut aus.

Zentrum ihre Bedeutung für den Benutzer repräsentieren soll. In unmittelbarer Nähe des Zentrum lassen sich aber nur 8 quadratische Bookmarks ablegen. Was macht der Benutzer, wenn mehr als acht gleichbedeutend sind. Dies ist nur eines mehrerer Detailmängel, die aber nichts daran ändern, dass der Autor auf dem richtigen Weg ist.

Technische Realisation: sehr gut

Die beabsichtigte Lösung für den tatsächlichen Betrieb und die Wahl von Director als Tool zur Präsentation sind den Möglichkeiten und den Notwendigkeiten entsprechend genau richtig gewählt worden.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Tools dieser Art werden dringend benötigt, weshalb an vielen Instituten daran geforscht wird.

Gesamtbewertung: sehr gut

Technische Realisation: weniger gut

Konnte mich nicht überzeugen.

Aktualität / Relevanz: gut

Das Thema ist spannend, allerdings gibt es zu viele existierende Lösungsansätze.

Gesamtbewertung: unbedeutend

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

[Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf die eingereichten Bilder screen01.jpg - screen14.jpg]

Das Internet stellt eine riesige Informationsmenge zur Verfügung. Der Einzelne sitzt oftmals orientierungslos vor dem Bildschirm und hat kaum Möglichkeiten sich mit anderen Personen auszutauschen. MetaMind ist ein offenes System, das den Benutzern ermöglicht, ihr Wissen über das Internet zu kommunizieren.

Ein großer Teil dieses Wissens über das Internet steckt in den Bookmarks der einzelnen User. Jeder schafft sich eine persönliche Wissenslandkarte der Internets, indem er interessante Websites findet, selektiert, ordnet und bewertet. Es entsteht ein Archiv, das die individuellen Interessen des Nutzers widerspiegelt.

[screen01.jpg: das zugeklappte Archiv]

MetaMind ist eine Software, mit der Bookmarks archiviert und gesucht werden können. Indem sich der User im System anmeldet, sind seine gesammelten Bookmarks für ihn bearbeitbar. Sie werden von ihm angezogen und kommen damit in seine Reichweite.

[screen02.jpg: aufgezoogenes Bookmarksystem]

Die Bookmarks sind in einer hierarchischen Ordnungsstruktur organisiert. Die Menge der Bookmarks ist stets sichtbar und bildet die persönliche Wissenslandkarte. Die Gruppierungsinformation der tieferen Ebenen wird erst sichtbar, wenn eine Gruppe "aufgeklappt" wird.

[screen03.jpg: Bewertung]

Sobald der User die unterste Ebene erreicht, kann er die enthaltenen Bookmarks bewerten, indem er sie näher oder entfernter zum Zentrum legt. Er drückt dadurch eine generelle Einschätzung der Bookmarks aus.

[screen04.jpg: Detailansicht]

Um einen schnelleren Überblick zu bekommen, bietet das System eine Detailansicht. Innerhalb des Bookmark-Systems stehen dem User alle Funktionen kontext-abhängig zur Verfügung. Wird ein Objekt durch Klick aktiviert, bewegen sich die Funktionen, die in diesem Zusammenhang benutzt werden können, an diese Position.

[screen05.jpg: Synonym-Bildung]

Jeder Benutzer des Systems kann seine Bookmarks nach individuellen Gesichtspunkten ordnen, d. h. er kann eigene Gruppenbezeichnungen verwenden. Der Pfad, unter dem ein Bookmark abgelegt ist, definiert dieses genauer. Er ist sozusagen eine Kurzbeschreibung des Bookmarks in Form von Stichwörtern. Diese Kurzbeschreibung des Bookmarks wird immer genauer und differenzierter, je mehr User dieses Bookmark abgelegt haben. Hier kann es zu Problemen kommen, weil es viele verschiedene Begriffe für ein und dieselbe Bedeutung geben kann, das System aber keinen Zusammenhang zwischen diesen Begriffen erkennt. Wenn ein User einen neuen Gruppennamen benutzt, der bisher noch von niemandem eingeführt wurde, wird dieser aufgefordert, ein Synonym anzugeben. Das System bietet dazu

eine Auswahl von Begriffen an, die schon von anderen Usern als Bezeichnung ihrer Gruppen verwendet wurden. Das System hat von da an die Möglichkeit, beide Begriffe als gleichbedeutend zu betrachten und dadurch den Austausch mit Anderen zu verbessern.

[screen06.jpg: Suche starten]

Die Suche nach Bookmarks, bzw. Webseiten wird gestartet, indem eine Gruppe ausgewählt wird. Der User setzt den Fokus auf die Gruppe und definiert damit das Zentrum der Suche. Die restlichen Gruppen werden geschlossen und lenken die Aufmerksamkeit auf den Suchpfad. Er fordert dadurch das System auf, weitere Bookmarks für diese Gruppe zu suchen.

[screen07.jpg: Suchergebnisse werden angezeigt]

Die vom System gefundenen Bookmarks formieren sich radial um das Suchzentrum. Je näher ein Bookmark zum Zentrum rückt, desto besser entspricht es der Suchdefinition. Das System generiert Stränge aus den Informationen, die es über die Bookmarks hat. Diese Stränge sind als Angebot an den User zu verstehen, in welche Richtung die Suche verfeinert werden könnte. Das kann bedeuten, dass ein Strang explizit ausgeschlossen wird, oder zur Suchdefinition hinzugefügt wird.

[screen08.jpg: Website-Vorschau]

Um beurteilen zu können, ob ein Bookmark für den User nützlich ist, muss es die Möglichkeit geben, die Website anzuschauen. Ein Doppelklick auf ein Bookmark öffnet eine Vorschau auf die Website. Falls die Vorschau ausreicht, kann das Bookmark bei Bedarf in das eigene Archiv abgelegt werden. Andernfalls kann die Website in die Originalgröße aufgezogen werden und ist damit voll funktionsfähig.

[screen09.jpg: Bewertung durch Etiketten]

Nachdem die Suche beendet wurde, befinden sich die abgelegten Bookmarks noch unbewertet in der Gruppe. Durch die generelle Bewertung, repräsentiert durch die Nähe zum Zentrum der Gruppe, kann der User ausdrücken, wie gut er die Website insgesamt findet. Zusätzlich kann er über die Vergabe von Etiketten eine spezifische Bewertung zu bestimmten Aspekten einer Website abgeben. Das Etikett in Volltonfarbe drückt aus, dass bei dem betreffenden Bookmark dieser

Aspekt besonders gut ausgeprägt ist, das schraffierte zeigt dementsprechend eine besonders schlechte Ausprägung an. [screen10.jpg: Suche nach Personen]

Es gibt immer Personen, die sich in einem Gebiet besonders gut auskennen und dazu eine umfangreiche Sammlung von Bookmarks haben. In solchen Fällen ist nicht die bestehende Sammlung interessant, sondern das ständig aktualisierte Archiv dieses Experten.

[screen11.jpg: gefundene Personen]

Die Suche nach Personen wird auf gleiche Weise definiert, wie die Suche nach Bookmarks. Das System vergleicht dann die Gruppen der anderen User mit der Suchdefinition und liefert die User zurück, die möglichst viele passende Bookmarks besitzen.

[screen12.jpg: visuelle Filterung]

Der Suchende hat nun verschiedene Möglichkeiten, das Suchergebnis visuell zu filtern: Er erkennt an der Nähe einer Gruppe zum Suchzentrum, wie passend diese ist. Er sieht, wieviele Bookmarks die anderen User gesammelt haben. Er sieht, wie die Gruppen benannt und weiter unterteilt wurden. Besonders aussagekräftig ist, wie die anderen User ihre Bookmarks bewertet haben.

[screen13.jpg: Website-Vorschau]

Nach wie vor können die angezeigten Bookmarks genauer untersucht werden, indem die Website aufgerufen wird. Bei Bedarf kann nun ein Link auf eine der Gruppen, bzw. User im eigenen Archiv abgelegt werden.

[screen14.jpg: Öffnen des User-Bookmarks]

Wenn ein solches User-Bookmark geöffnet wird, formieren sich die Bookmarks des entsprechenden Users um das aufgezogene Zentrum - das Archiv des anderen Benutzers ist so direkt und stets aktualisiert verfügbar. Obwohl der Einzelne vorrangig nur Interesse an der Pflege und Erweiterung seiner eigenen Bookmarks hat, trägt er doch dazu bei, dass nach und nach das gesamte Internet strukturiert wird. Die enorme Informationsfülle im Internet lässt sich eben nur durch dezentrale Instanzen überschauen. Zusätzlich werden die Inhalte der Websites von denjenigen beurteilt, die sie nutzen, und nicht von ihren Urhebern. Die Intelligenz der Anderen wird für den Einzelnen verfügbar.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Das MetaMind-System basiert auf einer Peer-to-Peer-Architektur. Das heißt, die Bookmark-Archive der einzelnen Benutzer befinden sich entweder auf lokalen, vom Netzwerk zugänglichen Volumes, oder auf einem beliebigen Server. Die Verwaltung der User übernimmt eine zentrale Datenbank, auf der auch die Meta-Informationen über die Bookmarks, also die Stichworte, gesammelt werden. Jedes Bookmark, das von einem der User abgelegt wird, ist in dieser Datenbank mit der Adresse und den Gruppenbezeichnungen, unter denen es abgelegt ist, repräsentiert. Jedes

Bookmark ist so durch eine umfangreiche Liste an Begriffen beschrieben. Zusätzlich werden die semantischen Verknüpfungen der Begriffe auf dieser zentralen Datenbank abgelegt. Auf diese Weise kann die Suche und der Austausch nach Bookmarks und Personen effizienter gestaltet werden.

Hardware / Software

Die Demonstration des MetaMind-Systems wurde komplett in Macromedia Director umgesetzt.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Das feingliedrig gestaltete Organisations-Tool "MetaMind" besticht durch seine raffinierte und nahezu selbstdidaktische Benutzerführung. Unter Verzicht auf überladene, visuell vordergründige Aufregungen, ist es diesen Gestaltern gelungen, dem User sowohl schnelle Übersicht über eigene und "fremde" Bookmarks zu gewähren, als auch sich

feinster inhaltlicher Verästelungen zu bedienen.

Durch Nehmen UND Geben wird es möglich ein globales Informations-Netz aufzubauen, das - ohne finanziellen Aufwand - Allrounder wie Spezialisten zum Organisieren, Stöbern und Erweitern ermuntert. Auch diese Komponente des Projekts ist in Zeiten sozialer Kälte beispielhaft.

Seminar / Kurzbeschreibung

Diplomarbeit

Forschungsbereich

Studiengang Information/Medien,
Schwerpunkt Digitalität/Virtualität

Eine interaktive Reise in die Welt der Bewegung

Software

Deutschland, 2001-2002

Autor: David Krause

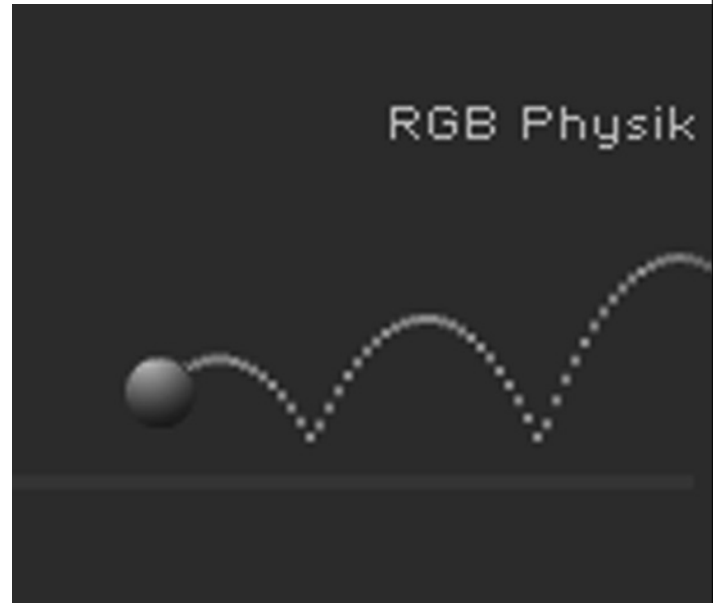
Mitarbeiter: Volker Bertelmann, Musik

Fachhochschule Dortmund,

Fachbereich Design,

Diplom,

Prof. Dr. Wilharm, Prof. Fons Hickmann

**KURZBESCHREIBUNG**

Die Welt der Physik ist für die meisten von uns ein Buch mit sieben Siegeln. Obwohl wir dauernd mit ihr zu tun haben, scheint die Physik den meisten nicht weniger fern als die Mathematik. Voller Gesetze und Formeln, die nicht zu behalten sind.

Doch die Welt der Physik ist nicht nur eine Welt des Geistes und der Abstraktion, sondern auch der Schönheit und Ästhetik. Die CD-Rom "RGB Physik" eröffnet Ihnen im "Lernmodus" und "Expertenmodus" einen sinnlichen Zugang zu dieser Welt, zu ihrer Gesetzmäßigkeit wie zur Ästhetik ihrer Form.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: gut**

Edutainment gewinnt an Bedeutung. Künstlerisch/gestalterische (und spielerische) Ansätze erleichtern den intuitiven Zugang gerade zu physikalischen Themen.

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches Konzept: gut**

Bei der Arbeit handelt es sich um eine CD-ROM (Demo) aus dem Bereich virtueller Lernumgebungen, die mit einer erstaunlichen Reduktion eine lebendige, bisher nur für Experten erfahrbare Welt entfaltet. Dem Autor gelingt es, selbst schwierige Themen der Physik, wie z.B. chaotische Systeme, mit wenigen Worten und anschaulichen Graphiken zu visualisieren. Ein Experte ist erst, wenn er ein Fachgebiet vollkommen durchdrungen hat, in der Lage, dieses einfach und klar zu beschreiben. Dasselbe gilt für den Designer – erst ein langer Denk- und Visualisierungsprozess führt zu derart einfachen und kaum mehr reduzierbaren, aber dennoch aussagekräftigen Anschauungsformen. Die Simulationen entfalten gleichsam einen Raum, der für den Benutzer erlebbar wird und gedanklich durchdrungen werden kann. Wenn auch die Demoversion nur einen Einblick in die vielfältigen Eingriffsmöglichkeiten des Benutzers in die Simulationssteuerung der CD-ROM gewährt, ist das Ausmaß der Interaktionen spürbar. Die physikalischen Phänomene werden greifbar, die Arbeit erhält fast haptische Qualität. Unnötig ist die Einteilung in Lernmodus mit einfachen Phänomenen und Expertenmodus mit komplexeren Phänomenen, da beides gleichermaßen einfach wird.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Ausgezeichnet nachvollziehbare und ästhetisch ansprechende Gestaltung unterstützen das Verständnis. Gleichzeitige Präsentation von Hintergrundinformation, Simulation und Interaktion halten Zusammenhänge erkennbar. Geringfügige Schwächen hinsichtlich der intuitiven Bedienbarkeit offenbaren sich in der Navigation über die Hilfe-Funktion. Ein direkt anwählbarer Bereich für den eigentlichen Start wäre sinnvoller.

Technische Realisation: sehr gut

Die Simulation ist voll funktionsfähig. Interaktion ist möglich, soweit dies die Demo-Version zulässt. Die Informationen passen jederzeit zur Visualisierung. Komplexe physikalische Formeln wurden echtzeitfähig als Skriptfunktionen in Flash umgesetzt. Die vergleichsweise hohen Hardware-Anforderungen (800 MHz) ergeben sich vermutlich aus dem Scripting der Simulationsrechnungen.

Aktualität / Relevanz: gut

Mit dem Beitrag wurde ein jederzeit aktuelles Thema aufgegriffen und sich aktueller Technologie bedient.

Gesamtbewertung: sehr gut**Ästhetische / Formale Qualität: gut**

Die Arbeit besticht durch ihre inhaltliche und formale Einheit. Die Reduktion der Screens, der Tabellen der Menüs und der animierten Objekte eröffnet ein Weite, die den Inhalten Raum gibt. Die Navigationselemente sind an kein Raster gebunden und scheinen trotzdem im Screen des nahezu unendlichen physikalischen Raums ihren Platz gefunden zu haben. Die Typografie ist in dieser Arbeit nur als simple Bildschirmschrift denkbar, die Farbgebung ist mit dunkelgrauem Hintergrund und hellgrauer bis weißer Schrift konsequent einfach. Das Farbkonzept der Kugeln mit rot-grün-blau (RGB) für verschiedene Kräfteinwirkungen (eine Kraft im Bewegungszustand - mehrere Kräfte im Gleichgewicht - ohne Kraft) ist etwas zu symbolisch, aber durch den mäßigen Sättigungsgrad passend. Die Arbeit kommt völlig ohne die üblichen 3D-Effekte vergleichbarer Anwendungen aus, die Bewegungsbahnen werden anschaulich und adäquat visualisiert. Die Interaktionen des Benutzers sind vielfältig und sehr konsequent auf die Inhalte abgestimmt. Der eigens komponierte Sound ist teilweise etwas getragen und wirkt nicht ganz so leicht wie die visuelle Ebene.

Technische Realisation: sehr gut

Die Arbeit ist als Flash-Lösung realisiert, in der die physikalischen Prozesse mit eigenen Algorithmen programmiert sind. Dies ist für eine Diplomarbeit im Bereich Design eine bemerkenswerte Leistung. Die Arbeit macht von der Performance und der technischen Installation für MAC und PC einen professionellen Eindruck.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Virtuelle Lernmedien stellen an interaktive Medien einen hohen Anspruch hinsichtlich didaktischer Qualität, Autorenleistung und multimedialer Qualität. Der Arbeit gelingt es im didaktischen Sinne ein Interesse für das Thema zu wecken. Auf explorierende Weise beginnt sich der Benutzer dem Thema zu nähern ohne schulmeisterliche oder komplizierte Hürden überwinden zu müssen. Die reduzierten, aber doch korrekten Texte weisen eine besonders hohe Qualität auf. Die interaktiven Handlungen des Benutzers und die medialen Elemente sind immer dem Inhalt angemessen und optimal gestaltet. Die Arbeit wirkt insgesamt sehr professionell und ambitioniert.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Die Welt der Physik ist für die meisten von uns ein Buch mit sieben Siegeln. Obwohl wir dauernd mit ihr zu tun haben, scheint die Physik den meisten nicht weniger fern als die Mathematik. Voller Gesetze und Formeln, die nicht zu behalten sind.

Doch die Welt der Physik ist nicht nur eine Welt des Geistes und der Abstraktion, sondern auch der Schönheit und Ästhetik. "RGB Physik" eröffnet Ihnen einen sinnlichen Zugang zu dieser Welt, zu ihrer Gesetzmäßigkeit wie zur Ästhetik ihrer Form.

Darum ist "RGB Physik" bewusst gestaltet. Dem Anliegen, für Einsteiger wie für Experten eine mathematisch präzise, informative und ästhetische Tour durch Grundlegendes und Weiterführendes der Mechanik zu bieten, dient die für "RGB Physik" gewählte, reduzierte Gestaltungsform. Eine Form, die zu den Formeln der Mathematik ebenso passt wie zu den Diagrammen der Kräfte und der Bewegung. Eine Gestaltung, die durch ihre Zurückhaltung die Ästhetik physikalischer Phänomene zur Entfaltung kommen lässt, sowie Physik erlebbar macht, indem normalerweise Unsichtbares sichtbar wird: verschiedene Zustände bzw. Wirkungen von Kräften an Kugeln werden durch eine von drei Kugelfarben visualisiert. - RGB: Rot, Grün, Blau.

Begeben Sie sich also auf eine Reise durch die Welt der Bewegung. Erfahren Sie im "Lernmodus" von "RGB Physik", wie und warum sich Körper bewegen. Lernen Sie interaktiv

die unterschiedlichen Bewegungsarten der Körper verstehen. Testen Sie die Wirkung der Kraft, durch die Bewegung beeinflusst wird, in von Ihnen selbst gesteuerten Experimenten.

Gewinnen Sie im "Expertenmodus" von "RGB Physik" einen sinnlichen Zugang zur Physik. Lehnen Sie sich zurück und lassen Sie sich von den Inszenierungen faszinieren. Kein Gesetz ohne Gestalt. Keine Bewegung ohne Form. Einer musikalischen Komposition vergleichbar - und nicht zuletzt deshalb musikalisch unterlegt. Natürlich können Sie auch in diese Kräfte- und Bewegungsspiele eingreifen, selber spielen oder mit den vielfältigen Elementen dieser Physiksimulation frei experimentieren. Gestalten Sie Ihre eigene physikalische Welt.

Wer sollte sich "RGB Physik" zulegen? Alle, die sich für Physik interessieren, für Kräfte, Bewegungen, mechanische und dynamische Prozesse. Oder für paradoxe Beispiele aus der Geschichte der Physik. Warum konnte Achill die Schildkröte nicht einholen, mit der er um die Wette lief? Auch diejenigen brauchen "RGB Physik", die Physik lernen müssen und nun spielend und selbst organisiert verstehen können, was andernorts trocken und abstrakt verabreicht wird, oder die in der Präsentation ihres Physikunterrichts überzeugende multimediale Demonstrationen zu schätzen wissen. Und nicht zuletzt die, die sich versenken können in die Geheimnisse der Gesetze, die unsere physikalische Welt beherrschen und deren Harmonie nur selten in dieser Weise erlebt werden kann.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

"RGB Physik" basiert auf in Flash 5 entwickelten Simulations-Routinen, denen die physikalischen Formeln der Mechanik - ausgehend vom 2. Newton'schen Axiom - zugrunde liegen.

Hardware / Software

MacOS: ab G4/400Mhz, MacOS 9, Monitorauflösung mind. 1024*768, mind. 32.000 Farben, Soundkarte, Lautsprecher.

Windows: ab 800Mhz, ab Windows 98, Monitorauflösung mind. 1024*768, mind. 32.000 Farben, Soundkarte, Lautsprecher.

Bitte lesen Sie auch die technischen Hinweise in der entsprechenden Datei der "RGB Physik" Demoversion.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

RGB Physik ist der Titel der Diplomarbeit von David Krause am Fachbereich Design der Fachhochschule, University of Applied Sciences, in Dortmund. Es handelt sich um eine Anwendung im Bereich interaktiver Medienproduktion. Sie steht im Kontext experimenteller Arbeiten zum Thema Edutainment/ Infotainment. Dies ist die Voraussetzung, dass mehr passiert als bei einer allein textbasierten, bestenfalls illustrierten Einführung in die Physik oder bestimmte Kapitel der Physik. Ein überzeugendes Theorie- und Programmdesign für die Demonstration exemplarischer Ausschnitte aus der Mechanik verbindet sich harmonisch mit den gestalterischen Formen der Präsentation seiner Inhalte. David Krause erweist sich hier als Multimediaspezialist und überzeugender Screendesigner. Mit RGB Physik gehen wir auf eine interaktive Reise durch die Welt der Bewegung.

Obwohl wir dauernd mit ihr zu tun haben, scheint die Physik als Wissenschaft den meisten von uns nicht weniger fern wie die Mathematik. Nicht von Ungefähr, ist jene doch in ihrer Sprache abgefasst. Voller Gesetze und Formeln, die Mühe machen, sie zu behalten. Allerdings, die Welt der Physik ist nicht nur eine Welt des Geistes und der Abstraktion. Sie ist auch eine Welt der Ästhetik und erscheinender Schönheit. Und das nicht nur, wie man weiß, in den Symmetrien der Natur, sondern eben auch in den Codierungen ihrer Gesetze. RGB Physik will einen sinnlichen Zugang zum Ganzen dieser Welt eröffnen: zu Ihrer Gesetzmäßigkeit wie zur Ästhetik ihrer Form.

RGB Physik ist folglich bewusst 'designed'. Dem Anliegen, für Einsteiger wie für Experten eine solide und verständliche, nichtsdestoweniger mathematisch präzise Tour durch Grundlegendes und Weiterführendes der Mechanik zu bieten, steht zur Seite, dies in einer gestalterisch professionellen, multimedial ansprechenden Form zu präsentieren. Einer Form, die zu den Rechenformeln ebenso passt, wie zu den Diagrammen der Kräfte und der Bewegung. Darum die reduzierte Gestaltung - in Text, Bild und Ton. Die Hauptakteure sind Kugeln und Federn und Zahlen. Gleiche Zustände bzw. Wirkungen von Kräften werden stets durch gleiche Farben visualisiert, rot, gelb, blau: "RGB". Die Tabellen, die jede Veränderung in Echtzeit auf den Monitor bringen, können wir beobachten. Den Spuren der bewegten Objekte können wir folgen. Oder aber auch sofort Einfluss nehmen auf das Geschehen, indem wir einer Kraft Einhalt gebieten, eine Masse beschleunigen oder kontrollierte Kollisionen

auslösen. Und eingreifen können wir mathematisch - durch Eingabe und Veränderung der diversen Parameter - oder intuitiv und spielerisch - durch Mausclicks und Mausebewegungen unmittelbar an den Objekten. Beides geht ausgezeichnet zusammen.

Im Lernmodus von RGB Physik erfährt man, wie und warum sich Körper bewegen. Man lernt interaktiv die unterschiedlichen Bewegungsarten von Körpern verstehen. Man kann sich führen lassen. Oder man kann die Wirkung der Kraft, durch die Bewegung beeinflusst wird, in unendlich vielen, selbst angelegten Experimenten testen.

Im Expertenmodus gewinnt man einen besonders starken sinnlichen Eindruck vom Wirken physikalischer Gesetze. Man möchte sich zurück lehnen und einfach faszinieren lassen von dem Schauspiel auf dem Schirm. Kein Gesetz ohne Gestalt. Keine Bewegung ohne Form. Einer musikalischen Komposition vergleichbar. - Und nicht zuletzt deshalb ist RGB Physik musikalisch unterlegt. Oder aber man greift auch auf dieser Ebene ins Kräfte- und Bewegungsspiel ein, spielt selbst oder experimentiert mit den vielfältigen Elementen dieser Physik-Simulation. Jeder kann sich seine eigene Mechanik-Umgebung bauen. Und da es sich um eine Computersimulation handelt, auch einmal eine solche mit negativen Schwerkraft-Koeffizienten.

Wer sind die Adressaten von RGB Physik? Alle, die sich für Physik interessieren, für Kräfte, Bewegungen, mechanische und dynamische Prozesse. Oder für interessante Geschichten aus der Wissenschaftsgeschichte der Physik. Denn auch die werden an passender Stelle traktiert. Warum nochmal konnte Achill die Schildkröte nicht einholen, mit der er um die Wette lief? RGB Physik ist natürlich auch sehr gut für diejenigen geeignet, die sich für Physik interessieren müssen und nun spielend und selbst organisiert lernen und verstehen können, was andernorts eher trocken und abstrakt verabreicht wird. Schüler also, oder Studierende. Aber auch wer sich in der Präsentation seines Physikunterrichts der Unterstützung überzeugender multimedialer Demonstrationen bedienen möchte, ist mit RGB Physik bestens bedient. Lehrende in Schulen und Hochschulen. Schließlich wird David Krauses Anwendung denen Spaß machen, die nicht mehr wollen, als staunend die Spuren zu verfolgen, welche die Gesetze der Natur hinterlassen und ganz selten nur in solcher Art beobachtet werden können.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Anwendung gehört in den Bereich interaktiver Medienproduktion und steht im Kontext designtheoretischer Überlegungen und experimenteller Arbeiten zum Thema "Edutainment/ Infotainment".

Dabei interessiert die Zusammenführung traditioneller Medien des Lernens, Studierens und Forschens mit den 'flüssigen' Medien der Kunst und Unterhaltung unter dem Einfluss hypermedialer Instrumente. Nicht allein aus Gründen der Motivation von Menschen, die lernen wollen oder sollen, macht es Sinn, diese Engführung auszuloten, sondern ebenso aus Gründen der Ästhetik oder der Form selbst. Denn es ist die Gestalt, die uns die Gegenstände unseres Wissens attraktiv oder unattraktiv macht. Multimediale Präsenz scheint uns den Zugang zu erleichtern - und auch mehr Spaß zu machen.

Forschungsbereich

"Arbeitskreis Multimedia an den Fachhochschulen Nordrheinwestfalens" -

F&E-Schwerpunkt "Multimedia" FH, University of Applied Sciences, Dortmund -

Arbeitsstelle für System- und Umweltdesign (ASUD) am Fachbereich Design der FH Dortmund (Leitung: Prof Dr Heiner Wilharm)

Institut für Integriertes Design (IID) ebendort -

Lehrgebiet Designtheorie, Projektstudium Hyper-/ Multimedia (Prof Dr Heiner Wilharm)



Dynamische Multi-User-Website zur Illustration der Bergpredigt.

Internet

Deutschland, 2001-2002

<http://www.The-Mount.net>

Autor: Tilman Zitzmann

FH Nürnberg,

Fachbereich Kommunikationsdesign,

9. Semester,

Prof. Holger Ebert



KURZBESCHREIBUNG

<http://www.The-Mount.net> ist eine internationale web-basierte Plattform um die Bergpredigt - englisch "The Sermon on the Mount" - zu illustrieren und sich darüber auszutauschen. Und zwar so, dass jeder User über das Internet teilnehmen und seine eigenen Arbeiten einbringen kann. Das heißt, der User kann sich den Text erst einmal in verschiedenen Übersetzungen und Sprachen ansehen. Wenn ihn daraus etwas inspiriert, gestaltet er

eine Grafik, oder eine Zeichnung, ein Gemälde, eine Fotografie, eine Animation, einen Text, oder was auch immer er möchte. Er kommt wieder zurück auf The-Mount.net, logged sich ein, und lässt sich von der Website sein Werk auf den Server hochladen und hängt es an einen bestimmten Vers an, wo es die anderen User sofort ansehen und diskutieren, kommentieren und bewerten können.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Der Gegenstand - die Bergpredigt - ist ein heikles und nicht gerade netztypisches Thema. Das ist die Herausforderung, der sich diese Seite stellt. Sie soll auf eine sympathische, nüchterne, offene Weise eine Gemeinschaft herstellen, die an einem vorgegebenen Text, eben der Bergpredigt, gemeinsam arbeitet - Texte, Bilder, Animationen anfügt, bewertet, diskutiert.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

MOUNT-NET beeindruckt durch eine entspannte, lockere und unaufgeregt funktionale Ästhetik, die algorithmisch gedacht ist (im Sinne von Routinen und Unterrouinen, von Bots und Rekursionen) ohne aber in vordergründiges Geek-tum zu verfallen. Sie nutzt gängige Hilfsmittel auf nonchalante und leicht zugängliche Weise.

Technische Realisation: sehr gut

Die Seite ist erstaunlich schnell zu laden (ein oft unterschätztes Hindernis bei kompliziert gedachten Projekten) und vollkommen intuitiv zu bedienen. Es macht tatsächlich Spaß sich festzulesen - auch bei niedriger Bandbreite.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Sehr klare, themenzentrierte Interaktion über ein religiöses Thema.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Halbwegs intuitives Interface. Schöne, aber nicht zu aufdringliche Effekte.

Technische Realisation: gut

Sinnvolle Realisierung. Könnte schneller sein.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Das Thema des Textes scheint zunächst jeder Aktualität zu widersprechen, doch gelingt es der Realisation es kurz zu schließen mit einer ganzen Reihe von Netzgenres. MOUNT-NET ist gemischt aus Themenseite, Game, Community, Wissensmanagement und Weblog, kollaborativem Schreiben. Es füllt damit das alte, schon als utopische Schimäre abgetane Konzept des Hypertext neu mit Leben! Darin liegt die große kaum zu unterschätzende Qualität & Aktualität dieser Arbeit. Sie präsentiert ein allgemeines, ästhetisch gestaltetes Interface zur gemeinsamen Textarbeit.

Gesamtbewertung: sehr gut

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Frage bleibt, ob unmoderierte Beiträge zu einer inhaltlichen Dichte und Verschärfung führen.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Das Konzept

The-Mount.net ist eine internationale web-basierte Plattform um die Bergpredigt - englisch "The Sermon on the Mount" - zu illustrieren und sich darüber auszutauschen. Und zwar so, dass jeder User über das Internet teilnehmen und seine eigenen Arbeiten einbringen kann.

Was heißt das genau?

Das heißt, der User kann sich den Text erst einmal in verschiedenen Übersetzungen und Sprachen ansehen. Wenn ihn daraus etwas inspiriert, gestaltet er eine Grafik, oder eine Zeichnung, ein Gemälde, eine Photographie, eine Animation, einen Text, oder was auch immer er möchte. Er kommt wieder zurück auf The-Mount.net, logged sich ein, und lässt von der Website sein Werk auf den Server hochladen und hängt es an einen bestimmten Vers an, wo es die anderen User sofort ansehen und diskutieren, kommentieren und bewerten können.

So funktioniert es

Auf der linken Seite steht das Text-Fenster mit dem originalen Bibeltext. Zum Navigieren stehen die drei Menüs am oberen Rand zur Verfügung. Ein Klick auf die sechseckigen Beitragssymbole hinter den Versen öffnet diese auf der rechten Seite. Die einzelnen Beiträge findet man auch übersichtlicher und mit mehr Informationen aufgelistet im rechten Fenster. Auch hier öffnet ein Klick den Beitrag. Diese Ansicht lässt sich auch per Klick auf den Spaltentitel ("related to", "title", "author", "added on", etc.) sortieren.

Die Technik

Hinter der Flash-Oberfläche sorgt ein System aus Flash-Actionscript, PHP-Skripten und einer MySQL-Datenbank dafür, dass die User leicht durch die verschiedenen Arbeiten (möglich sind GIF- und JPEG-Grafiken, Flash-Animationen, Texte und Web-Links) navigieren und die neuen Werke an der richtigen Stelle landen. Die von mir selbst für dieses Projekt entwickelte Programmierung und Benutzerführung waren ein wichtiger Teil der Gestaltung. See and get involved, <http://www.The-Mount.net>.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Hinter der Flash-Oberfläche sorgt ein System aus Flash-Actionscript, PHP-Skripten und einer MySQL-Datenbank dafür, dass die User leicht durch die verschiedenen Arbeiten (möglich sind GIF- und JPEG-Grafiken, Flash-Animationen, Texte und Web-Links) navigieren und die neuen Werke an der richtigen Stelle landen.

Hardware / Software

The-Mount.net läuft auf jedem Webserver (im Moment Apache 1.3.12) mit PHP 4.0 und MySQL

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Die Arbeit von Herrn Zitzmann hat den Status einer Diplomarbeit und wurde mit der Note "Sehr Gut" bewertet. Herr Zitzmann hat den verdienstvollen Versuch unternommen, die "Wüste Internet" (Clifford Stoll) um ein Stück veritabler Kultur zu bereichern. Seine Idee einer "Themenzentrierten Interaktion" (so nennt man in der Psychotherapie ein etabliertes Explorationsverfahren) im WWW stammt aus den Erfahrungen mehrerer Arbeitsaufenthalte im Bereich Web-Interaktion, u.a. in England, Japan und den USA. Zugleich nimmt sie mit ihrem inhaltlichen Kern (Bergpredigt) ein brandaktuelles Thema des Diskurses um Kulturalität und Globalisierung auf.

Auf dieser Grundlage entwirft Herr Zitzmann eine herausragend konzipierte Plattform, die auf hohem Diskursniveau jedem weltweit Interessierten Internet-User eine gleichberechtigte, engagierte Teilnahme erlaubt. Mit der Möglichkeit des bloßen Rankings erlaubt sie jedem Beteiligten zugleich auch ein emotionales Feedback.

Seminar / Kurzbeschreibung

Lehrgebiet Interaktive Systeme, FB Gestaltung, Fachhochschule Nürnberg

Die Aufbereitung der eingereichten Diskussions- und Gestaltungsbeiträge ist funktional, ergonomisch und ästhetisch außerordentlich gelungen. Sie ist bei hoher Verarbeitungskomplexität der Daten nicht überfunktional, einfach verständlich, zugleich aber auch in sehr anregender Weise gestaltet – ganz in der tradierten Design-Maxime des "Weniger ist mehr" (Dieter Rams).

Ästhetisch vermeidet die Arbeit jegliche ideologische Affinität, kann also ihrer beanspruchten Internationalität voll gerecht werden. Tilman Zitzmann ist es damit gelungen, eine eigene Cyber Community ins Leben zu rufen.

Die inhaltliche Relevanz, die kulturelle Spezifität, die umfangreiche und präzise Funktionalität, der enorme Anforderungs- und Diskurscharakter, die gestalterischen Modalitäten bis ins kleinste Detail - alle diese und andere Punkte der Arbeit sind auf gleich hohem Niveau gelöst.

Herr Zitzmann hat den Mut gehabt, ein ebenso schwieriges wie wertvolles und sensibles Thema anzupacken, das er in einführender wie beispielhafter Weise gelöst hat.



// Die Suche nach Möglichkeiten der Visualisierung elektronischer Musik

// Synthese von auditiven und visuellen Sinneseindrücken

Installation

Deutschland, 2001

<http://www.vlight.to>

Autoren: Karsten Blaschke, Stefan Landrock, Theis Müller

Universität Essen,

Fachbereich Kommunikationsdesign,

SS 2001,

Prof. Peter Wippermann



KURZBESCHREIBUNG

VLIGHT.TO ist eine Teamarbeit von Karsten Blaschke, Stefan Landrock und Theis Müller im Studiengang Kommunikationsdesign an der Universität Essen.

Das Diplomprojekt wurde betreut von Prof. Peter Wippermann und Prof. Norbert Bolz.

MUSIK-VISUALISIERUNG

VLIGHT.TO beschäftigt sich mit der Suche nach Möglichkeiten der Visualisierung von elektronischer Musik im Live-Kontext. Als Versuchsfeld wurde der Bereich der elektronischen Tanzmusik gewählt. Ziel ist die Intensivierung von auditiven und visuellen Sinneseindrücken durch eine Echtzeit-Generierung und -Steuerung von Bewegungsbildern in Relation zur Musik. Dabei wurde vor allem in drei Bereichen entwickelt und geforscht.

- ANIMATION UND NONLINEARE NARRATION
- SYNCHRONISATIONSMÖGLICHKEITEN VON TON UND BILD
- INTERFACE-DESIGN UND SOFTWARE-ENTWICKLUNG
- LIVE-PERFORMANCES

Während zahlreicher Live-Auftritte beleuchtete VLIGHT.TO den Dancefloor ausschließlich mit Monitorlicht und Videoprojektionen. Die Live-Erfahrung als Video-Künstler ist dabei das entscheidende emergente Element im Designprozess. In der für Designer untypischen Rolle als "Performer" erfahren wir eine neue Intensität des Gestaltungsprozesses: Vor Publikum werden so neue Anforderungen und Möglichkeiten entdeckt, formuliert und ausprobiert: Der Club wird zum Labor.

INTERFACE-DESIGN / SOFTWARE ENTWICKLUNG

Mit dem Bewusstsein, dass Design und Innovation vor allem durch die jeweils vorhandenen Tools und Programme bestimmt wird, haben wir es uns zur einer Hauptaufgabe gemacht, eben diese Tools zu entwickeln und damit Einfluss auf die Möglichkeiten im Gestaltungsprozess zu nehmen. Wir verankern unsere Gestaltungskonzepte in die von uns entwickelte Video-Mixing Software VLIGHT.MXR, die wir auf unserer Website www.vlight.to frei zur Verfügung stellen.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: gut

Die Idee ist interessant.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Das Vjing, also Bildgenerierungs- und Synchronisationsprozesse, die in Echtzeit analog zu musikalischer Performance stattfinden, prägen mittlerweile die technoide Partyszene. Mit VLIGHT.MXR bewegen sich die Studenten somit zeitgemäß zwischen kommerzieller Technologieentwicklung, Design, Szene-Events und Videokunst. Vjing kann quasi als eine zeitgemäße

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Ein Interface, das nicht zu begutachten war.

Technische Realisation: gut

Man erkennt den Aufwand der hinter dieser Arbeit steckt.

Aktualität / Relevanz: gut

Leider nicht sehr originell.

Gesamtbewertung: gut

Variante eines Bestrebens aufgefasst werden, das traditionell mit dem Begriff des 'Gesamtkunstwerks' beschrieben werden kann... im Sinne einer synästhetischen Erfahrung. Das Programm liefert das frei zugängliche und herunterladbare Tool hierzu und konterkariert damit den elitären Anspruch, der mit dem romantisch verklärten Begriff verbunden ist.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Kaum zu beurteilen.

Technische Realisation: sehr gut

Das Programm ist trotz seiner Komplexität frei im Netz verfügbar. Die Möglichkeiten scheinen groß zu sein.

Aktualität / Relevanz: gut

Die Musikvisualisierung im Live-Kontext sowie die Entwicklung von Hard- und Software-Interfaces zum Realtime-Motion-Processing ist ein wichtiger Beitrag innerhalb des multimedialen Forschungsbereichs. Die Anwendung findet innerhalb der jungen Szene statt und reagiert auf aktuelle Bedürfnisse und spiegelt den Umgang mit an Musik gekoppelten Bildern generell wieder.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

MUSIK-VISUALISIERUNG

VLIGHT.TO beschäftigt sich mit der Suche nach Möglichkeiten der Visualisierung von elektronischer Musik im Live-Kontext. Als Versuchsfeld wurde der Bereich der elektronischen Tanzmusik gewählt. Ziel ist die Intensivierung von auditiven und visuellen Sinneseindrücken durch eine Echtzeit-Generierung und -Steuerung von Bewegtbildern in Relation zur Musik. Dabei wurde vor allem in drei Bereichen entwickelt und geforscht.

- ANIMATION UND NONLINEARE NARRATION
- SYNCHRONISATIONSMÖGLICHKEITEN VON TON UND BILD
- INTERFACE-DESIGN UND SOFTWARE-ENTWICKLUNG
"IF IT MOVES THEY WILL WATCH IT" Andy Warhol

DER CLUB ALS LABOR

Der House-Club bietet für angehende Mitarbeiter der Unterhaltungsindustrie (Benjamin von Stuckrad-Barre 1998, Live-Album) den idealen Ort für visuelle Experimente im Namen der audio-visuellen Synthese.

Ähnlich wie bei den Musiksendern, so ist auch im Club die Musik das prägende Medium. Die Gefahr, dass misslungene visuelle Experimente die Cluberfahrung junger Menschen

nachhaltig verschlechtern wird, ist daher gering. Man kann gewissenlos ausprobieren, niemand wird sich über "schlechte Visuals" beschweren (wohl aber über "schlechte Musik"). Wahrscheinlicher ist es, dass Club-Gäste uns aufgrund unserer LCD-Panels für die Registrierkasse halten und uns Lochkarte oder Geldscheine entgegenreichen.

Aufgrund der Neuheit dieser Kunstform und die beim Publikum noch nicht ausgeprägte kritische Rezeption, ergeben sich große Experimentier-Freiräume, die rein in unserem Sinn genutzt werden: Unser anvisiertes Ziel ist die Steigerung und Intensivierung der auditiven und visuellen Sinneseindrücke durch die Synthetisierung von Bild und Ton. Über den Live-Prozess gewinnen wir wichtige Erfahrungen, doch erst durch die Teilnahme am Workshop der Sommerakademie für AV-Medien mit dem Titel "Performer Computer Interfaces" im Sommer 2001 wurde uns nachhaltig bewusst, dass wir uns in einer für Designer untypischen Position befinden: Wir gestalten zu einem erheblichen Teil nicht im vorhinein und überlassen anschließend das Produkt dem Anwender oder Rezipienten, sondern wir gestalten in einem Prozess face to face mit dem Consumer. Dieses sehr herausfordernde Spannungsfeld zwischen Gestaltung, Entwicklung und Anwendung hat seine Analogie - speziell

bezüglich der Funktionsweise unserer VJ-Software - in den Herstellungsprozessen elektronischer Musik. Hier sind Elemente wie Samplen, Scratches und Sequenzen auf mehreren Ebenen gleichzeitig zu finden, die - übertragen auf unsere Visuals - auch beim VJing Anwendung finden. Man könnte von einem Visual-Synthesizer sprechen, dessen Kombinationsfähigkeit, der von uns erstellten visuelle Module, von entscheidender Bedeutung ist. Um diese Flexibilität zu gewährleisten, müssen die Module eine simplifizierte, fast ikonenhafte Qualität haben. Die hohe Frequenz der Interaktionen während des VJing stellt höchste Anforderungen an alle beteiligten Komponenten: die Hardware, die Software und natürlich die Gestalter. Zudem sind Sets von etwa acht Stunden Dauer nicht selten, so dass auch der Zeitfaktor als Belastung hinzukommt.

Als Performer erfahren wir eine völlig neue Qualität in der Intensität des Gestaltungsprozesses. Daraus resultieren neue Lösungsansätze und neue Anforderungen/Wünsche zugleich. Von entscheidender Bedeutung für wirksame rhythmussynchrone visuelle Beispielungen im Club ist die zum Einsatz kommende Präsentationstechnik. Die enorme Attraktivität einer einzigen großen Projektion erweist sich als problematisch. Diese suggeriert den Bildern eine kinoähnliche Narrativität und führt dadurch zu einer zu starken Aufmerksamkeit und zugleich zu einer unerwünschten Passivität beim Betrachter. Im Vergleich zur großen Aufprojektion liefern eine ausreichende Anzahl Video-Monitore deutlich intensi-

veres Licht. Die mit Kathodenstrahlung arbeitenden Monitore senden ein aktives Licht und sind in der Lage, jegliche andere Beleuchtung für die Tanzfläche zu ersetzen. Der VJ gewinnt hier die absolute Kontrolle über die Lichtsituation im Club.

Die Reise durch die Clubs hat die Entwicklung unserer Hardware- und Software Interfaces maßgeblich vorangetrieben. Erst in Wechselwirkung mit der stetigen Weiterentwicklung der Tools evolvierten die Inhalte und die soundreaktive Qualität der Animationen. Die der elektronischen Musik und ihrer Bebilderung zugrunde liegenden Produktionsprozesse, wie Samplen, Mixen, Sequenzen sind nach unserer Auffassung Vorbild für Handlungsmodelle in interaktiven Medienumgebungen. So betrachtet, stellt der Club das Hochleistungslabor für audiovisuelle und televisuelle Interaktionen dar, die zukünftig nicht nur in der Raumgestaltung sondern auch im Internet und beim interaktivem Fernsehen ihre breite Anwendung finden werden.

VLIGHT.TO //FLASH DESIGN AND DEVELOPMENT PROCESS
A. DESIGNERS TWEEN, DEVELOPERS SCRIPT. AND NEVER THE TWAIN SHALL MEET.

B. SOME OF THE MOST CREATIVE EFFECTS CAN ONLY BE DONE WITH ACTIONSCRIPT.

C. SINCE DESIGN OFTEN PRECEDES DEVELOPMENT, TECHNICALLY CREATIVE OPPORTUNITIES ARE OFTEN LOST.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Live Video Performance

Hardware / Software

Hardware

2 PC (min. 1.600 MHZ)

Mac G4

Videomixer (Panasonic WJ AVE 55)

1 Beamer (6000 Lumen)

12 Monitore (Hantarex)

Software

Vlight.MXR

Vlight.CTRL

Adobe Premiere

After Effects

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Musikvisualisierung im Live-Kontext und Entwicklung von Hard- und Software-Interfaces zum Realtime-Motion-Processing

Das Team Karsten Blaschke, Stefan Landrock und Theis Müller begaben sich mit ihrem Diplomprojekt VLIGHT.TO auf eine Expedition zu einem weitestgehend noch unentdeckten Territorium in der multimedialen Welt. Forschungsobjekt war die Suche nach Möglichkeiten der Echtzeit-Visualisierung von Musik. Das Ziel sollte die Synthese von auditiven und visuellen Sinneseindrücken sein. Als Versuchsfeld wählten Sie den Ihnen vertrauten Bereich der elektronischen Tanzmusik. Das Team VLIGHT.TO machte sich den Club zum Labor. Die Live-Erfahrung als Video-Jockey stellt dabei eine außerordentliche Form der Auseinandersetzung mit den Neuen Medien dar. In der für Designer untypischen Rolle als "Performer" wird eine ganz neue Intensität des Gestaltungsprozesses erfahrbar. So wurden neue Anforderungen und Möglichkeiten entdeckt, formuliert und ausprobiert.

Während Ihrer sechsmonatigen Diplomphase absolvierte das Team von VLIGHT.TO über 20 Live-Auftritte und bereiste u.a. Barcelona, Rotterdam, Berlin und immer wieder Offenbach, wo sie im 'Robert Johnson' regelmäßig die besten Bedingungen für neue audiovisuelle Club-Erfahrungen fanden: Ein schlichter, kleiner Saal der ausschließlich von 6

Fernseh-Monitoren beleuchtet und von satten Deep House Beats beschallt wurde. Mit dem Bewusstsein, dass zeitgemäßes Design vor allem auch durch die jeweils vorhandenen Tools und Programme bestimmt wird, hat es sich VLIGHT.TO zur Hauptaufgabe gemacht, eben diese Tools zu entwickeln und damit Einfluss auf die Möglichkeiten des Gestaltungsprozesses zu nehmen. Gestaltungskonzepte werden in Algorithmen gefasst und zu generischen Prozessen gebündelt. Diese können vom Performer oder durch Soundanalyse gewonnene Impulse gesteuert und 'getriggert' werden. Das Interface zu diesem neuen Möglichkeitsraum stellt die Software VLIGHT.MXR.CTRL dar. VLIGHT.TO machten dieses Tool frei verfügbar und bieten es auf Ihrer Website <http://www.vlight.to> zum Download an. Der intensive Austausch mit anderen Gestaltern und das enorme Feedback auf das Tool beschreiben die drei als eine treibende Kraft für ihre Entwicklungen in den Bereich Animation, Narration und Soundreaktivität.

Die Video-Mixing-Software VLIGHT.MXR.CTRL basiert ausschließlich auf Web-Technologie.

Dadurch beschränkt sich die Einsatzfähigkeit dieser Technologie nicht nur auf den Club-Kontext. Dort ist vielmehr das Hochleistungs-Labor für zukünftige audiovisuelle und televisuelle Interaktionen, die früher oder später im Internet, auf DVDs oder beim Digital Television ihre breite Anwendung finden werden.

Seminar / Kurzbeschreibung

Editorial Design FB4 Universität Essen

Wir können einander nicht verstehen. Jeder lebt in seiner individuellen, konstruierten Wirklichkeit. Wir werden nie wissen, was ein anderer denkt, fühlt oder wie seine inneren Bilder aussehen. Als sozial-emotionale Wesen brauchen wir aber ein Mindestmaß an gewollter Gemeinsamkeit. Was uns hier nutzt, sind geteilte Zeichen, Symbole und Bilder. Damit versuchen wir, die individuellen Landkarten der Welt, die wir in unseren Köpfen von der Wirklichkeit gezeichnet haben, zu vergleichen, abzustimmen und gemeinsam nutzbar zu machen. Hier beginnt die Aufgabe des Kommunikationsdesigners - fernab aller Medientechnologien. Was muss ich als Kommunikationsdesigner lernen? Wie verstehe, simuliere und realisiere ich Botschaften für unterschiedliche Wirklichkeiten? Wie kann ich

Zeichen, Symbole und Bilder bewusst einsetzen? Wie kann Kommunikation gelingen, wenn der Empfänger der Botschaft diese immer wieder völlig neu gestaltet, nach seiner inneren Landkarte neu erfindet?

1. Lerne die Sprache deiner Stilgruppe.

Das ist die entscheidende Aufgabe, die man lösen muss. Beobachte die Symbolwelt, die Zeichen- und Bildsprache deiner Ansprechpartner.

2. Probiere die Sprache im Dialog aus.

Wo befindet sich mein Partner? Wo befinde ich mich? Was sind die Interessen meiner Partner? Was sind meine Interessen? Wo treffen wir uns? Monologe führen ins Leere. Dialoge sind die einzige Form, um festzustellen, ob die Bot-

schaft auch verstanden wird. Kommunikationsdesign ohne Feedbackschleifen ist sinnlos.

3. Entdecke die Welt mit subjektivem Blick.

Entwickle deine eigene höchst subjektive Haltung zu dem, was du mitteilen willst. Es geht darum, den eigenen Standpunkt neu zu finden, den eigenen Blick zu öffnen und sich wieder öffnen zu lernen. Ohne Subjektivität gibt es keine Kreativität. Die Verantwortung für deine Gestaltung beginnt bei dir - und endet bei dir. Wie kann ich Kommunikationsdesign lernen? Gestalten kann, wer gestaltet und wer immer wieder gestaltet. Nicht mehr und nicht weniger. Wo kann ich Kommunikationsdesign, speziell Editorial Design, anwen-

den? Grundsätzlich gilt es, Wahrnehmungsprozesse zu designen, nicht die Medien und ihre Technologien. Editorial Design ist spezialisiert auf die analogen Printmedien wie Bücher, Zeitungen und Zeitschriften. Durch die neuen digitalen On- und Offline-Medien wie CD-ROM und das Internet hat sich der Begriff auch auf das Interface Design erweitert. Hier wird der Begriff Design prozessual zum Designing, zum Programmieren von Software der Wahrnehmung. Welche Voraussetzungen muss ich als Kommunikationsdesigner mitbringen? Neugier und Lust, Initiative und Durchsetzungsvermögen, Kreativität und Ideen. Kurz: Mach einfach das, was du immer schon tun wolltest!



This project deals with the impermanence of the World Wide Web

Internet
Deutschland, 2001-2002

Autor: Torsten Rehberg

Hochschule für Künste Bremen,
Fachbereich Grafik Design,
7. Semester,
Prof. Peter Rea

KURZBESCHREIBUNG

In order to remember past events, people collect all kinds of memorabilia - photographs, notes, rip-outs of newspapers and much more. Something that is quite easy to do in analogue media, for example with photo albums, diaries, files or bulletin boards. Nowadays, we spend more and more time with digital media like the World Wide Web. We see a lot of interesting websites day after day. A great deal of the content of these sites changes continuously. Some sites might even be gone completely



after a short while. When one finds something of particular interest in the web she/he cannot be sure that it will still be there tomorrow. Pages can be saved by downloading them onto a hard-disk. However, that way, a confusing collection of often ambiguously named files quickly grows. Up to now there was no simple way to keep a clear visual archive of website-content as a collection of Internet-memorabilia.

This is where the 'www Logbook' provides a solution.

mediengestaltung

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Interessantes Konzept für neue Benutzeroberfläche und Visualisierung von Inhalten. Es bleibt zu fragen, ob die Zeit für neue Benutzeroberflächen vorbei ist (wie z.B. 3D).

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Ich bin nicht sicher, ob die Oberfläche intuitiv genug ist. Es hat eine Menge von Visualisierungen von Webservern und Inhalten gegeben, die sich nicht durchgesetzt haben.

Technische Realisation: weniger gut

Lingo ist auf Dauer sicher keine tragfähige Implementation.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Ein Designkonzept, um aus der bisherigen Hypertextrealisierung des www herauszukommen, wobei sowohl browsing wie Aufbereitung individuell unterstützt werden soll.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die Anmutung ist sehr ansprechend.

Technische Realisation: gut

Für die Aufgabe sind die vorgestellten Konzepte sehr gut umgesetzt. Die Arbeit ist allerdings noch im Fluss und ich habe nur einen Film über den Stand sehen können. Für die endgültige Bewertung wäre das Programm nötig; dies würde die Endnote entscheidend festlegen. Ich habe hier zugunsten des Autors geurteilt - ohne das fertige Produkt sehen zu können.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die dargestellte Problematik leuchtet ein, allerdings leistet das Tool der 'Sample-Kultur' Vorschub, aber vielleicht ist das ja gewollt.

Gesamtbewertung: gut

Die derzeitigen Darstellungsvarianten komplexer Informationsverbände sind festgefahren. Hier wird ein neuer Weg beschritten.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Um sich an vergangene Geschehnisse zu erinnern, sammeln Menschen allerlei Erinnerungsstücke – Fotografien, Notizen, Zeitungsausschnitte und vieles mehr. Etwas, das in analogen Medien relativ leicht geht, beispielsweise mit Fotoalben, Tagebüchern, Karteien oder Pinnwänden.

Wir verbringen heutzutage allerdings mehr und mehr Zeit mit digitalen Medien wie dem World Wide Web, sehen Tag für Tag eine Menge Internetseiten. Ein großer Teil dieser Seiteninhalte ändert sich ständig. Einige Websites sind vielleicht nach kurzer Zeit komplett verschwunden. Wann immer man etwas Interessantes im Internet findet, kann man nicht sicher sein, dass es morgen noch da sein wird.

Man kann sich einige dieser Inhalte sichern, indem man sie auf seine Festplatte herunterlädt. Allerdings wächst auf diese Weise schnell eine unübersichtliche Sammlung einzelner Dateien mit meist nichtssagenden Namen.

Ziel

Mein Ziel ist es, für folgende Situation eine Lösung zu finden: Bisher gab es keine einfache Möglichkeit, ein geordnetes Archiv von Website-Inhalten, eine persönliche Sammlung von Internet-Erinnerungsstücken anzulegen. Es gibt kein digitales, visuelles Äquivalent zum Sammeln und Anordnen von Reise-Erinnerungsstücken in einem persönlichen Logbuch. Es gibt 'Alben' oder 'web-logs', welche ihre Inhalte als Listen darstellen, nicht jedoch als eine visuelle Anordnung. Diese Listen werden normalerweise durch hinzufügen von neuem Material am Ende einfach nur

verlängert, nicht unbedingt so, wie die Person die das Material sammelt, es gerne hätte. Web-logs sind sehr populär, weil sie unzensiert eine unabhängige Diskussion und Berichterstattung ermöglichen. Sie sind aber öffentlich und nicht privat.

Aufgabenstellung

1. Internet-Benutzern ermöglichen, Texte und Bilder von ihren Reisen zu sammeln.
2. Dem Nutzer ein Mittel bieten, die gesammelten Dinge zu studieren, sie aufzubereiten, Ausschnitte von Ihnen zu behalten, die Folge von Bildern und Texten als Seitenlayouts zu reorganisieren, sie zu betiteln, mit Verweisen zu versehen und sie für die Zukunft zu speichern.
3. Das Hauptziel ist es, den Nutzern des 'www Logbook' zu erlauben, zunächst einmal Erinnerungsstücke privater Natur zu sammeln (so wie man es in Fotoalben tut), aber auch ein Archiv anzulegen, aus dem Inhalte für andere Zwecke genommen werden können.

Zusammenfassung

Die grundlegende Funktion des 'www Logbook' ist, dem Benutzer zu ermöglichen, eine Sammlung von Bild- und Textelementen der Webseiten, die er zuletzt angesehen hat, anzulegen. Diese persönliche Auswahl von Inhalten kann er auf individuell angeordneten Seiten platzieren und als ein strukturiertes und ausbaufähiges Archiv abspeichern.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Das 'www Logbook' wurde komplett mit Macromedia Director entwickelt. Über Lingo-Befehle werden die Inhalte der im 'Internet Explorer' zuletzt gesehenen Websites (Bild und Text) in eine grafische Benutzeroberfläche geladen. Der Benutzer bekommt diese Inhalte erneut ähnlich einem Filmablauf vorgeführt und kann nun die Elemente auswählen, die für ihn von besonderem Interesse sind, und sie

in einem Raster platzieren. Es entstehen so Collagen, die die www-Aktivität und das Interesse des Benutzers widerspiegeln. Das Logbook kann kontinuierlich erweitert und nach diversen Kriterien organisiert und sortiert werden. Viele weiterführende Funktionen sind in der aktuellen Entwicklungsphase noch nicht implementiert.

Hardware / Software

Macintosh G4, mindestens 400 Mhz

Mac OS 9.x

Grafikauflösung 1024x768 Pixel bei millionen Farben

Internetverbindung

Microsoft Internet Explorer 5 mit aktivierter 'History'

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

I have known Torsten Rehberg for more than 4 years, since 1997/8 as one of my students and more lately as a young design colleague who has worked on the University of Arts, HfK, Bremen projects such as the annual Profile Intermedia conferences. He is an excellent student, concerned and focused.

For digital sparks Torsten has developed an apparently simple and from my experience a potentially extremely interesting internet concept: his www.logbook. My own computers now have mega Download folders, full of images from my travels around the net. My hard-copy paper files similarly have trees full of print-outs from the www. Yet I have no way to really organise on my computer the information (and inspiration) often found (or stumbled upon) during surfing or searching or journeying. Torsten has developed an earlier project which he called 'Vortex' into this very useful 'Logbook'. It is not a quick idea but a carefully refined one. Torsten is an assiduous worker, he has good ideas and pursues them steadily to the furthest he can take them. His work deserves recognition since he does not start from the surface aesthetics of his projects but his starting point is to try to make 'designs' useful, to clarify his aims and then to pose possible answers, testing them, revising them until they will function.

I recommend his work to you very strongly.... especially the idea and concept. Don't make the mistake of judging his proposal on the basis of the aesthetic graphic examples which he chose to use to illustrate his Logbook concept.... they were taken from an on-line version of Der Spiegel, just as they were that day when he was reading it.... and he assembled the Logbook as though he wanted to remember points from that day's news. Each user would make their Logbook look different, naturally. It is clear to me that if a user of the www.Logbook were to collect together images then the end results would reflect each user's aesthetic selection and layout taste. My wallboard in my London studio is my choice of photos, postcards, maps, banknotes, ephemera, posters, scribbled notes, pieces of typography and small objects and the layout of all this makes my whole studio wall into a giant collage.

A www.Logbook user can choose, edit and re-arrange their choices in the way that personalises their collection best. Best of all you can remember what you have seen or where you have been by simply opening up the relevant part of your own Logbook.

An extremely interesting project from a very hard-working, caring, student. Torsten has my fullest support.

Seminar / Kurzbeschreibung

Torsten is a member of my New Intermedia Studies team at the Bremen Hochschule für Künste und Design .

New Intermedia Studies

The HfK allows its Professors to write their own curriculum as an extension of their own interests. Mine are in the area of

working across various media... hence 'intermedia studies. I have a loose curriculum that includes various fundamental set assignments such as:

"seeing with your ears";

"hearing with your eyes";

"the pixel project";

"time-based design";
"the time-code project" and
"research for the digital future".

After the fundamental projects the basic study programme encourages students from our 3 main disciplines, art, design and music to:

work together and to cross over between media;

and to "go beyond the borders" (book, published by Springer Verlag) often working in areas less familiar to themselves... learning by doing.

Students can work in teams and on individual projects.

Thereafter, my programme allows me to accept students who propose their own projects to me, at the two main levels of the Bremen Hochschule für Künste Diplom course: that is at Advanced levels and Diplom level. The programme is structured around a "student-led" philosophy which is guided by the professors once we have negotiated suitable project proposals with the student.

We specialise in 'learning by doing' and concentrate on inspiration + theory into practice by working on real life projects or "applied design". Torsten has worked on several such projects, in particular as a member of the international

Profile Intermedia Conference teams held in Bremen each December. (His interest in inspiration + theory into practice has clearly influenced his wish to make his Digital Sparks submission one which is potentially a 'real-life' project).

The full Diplom programme takes approximately 4-5 years and allows students to carry out internships by taking time out, or by working part-time.

The Diplom programme concludes with a major personal project.

Forschungsbereich

This project is an extension to Torsten Rehberg's earlier research studies (looking at the digital future, which is one of the themes of my New Intermedia Studies programme and of the Profile Intermedia Conferences). He has concentrated on the 'gathering together and retaining of information in a digital environment'. His first substantial project called 'vortex' concentrated on that idea, that in a vortex many items are washed up together... www.logbook is a direct applied extension of theoretical research onto a real-life problem.

Ein erweiterbares Archiv zum Thema "Virtuelles Museum"

Internet

Deutschland, 2001-2002

Autorin: Andrea Geissler

MitarbeiterInnen: Michael Geissler, Programmierung

Fachhochschule Pforzheim,

Fachbereich Gestaltung,

8. Semester,

Professor Philip Pockock

www.virtuellesmuseum.info

KURZBESCHREIBUNG

Die Seite entstand als Semesterprojekt Ausstellungsdesign, sollte aber von Anfang an mehr als das sein. Es handelt sich um den Versuch, eine Bestandsaufnahme des Themas Museum und Internet im Jahre 2002 zu machen, und um die Klärung des Begriffes "virtuelles Museum".

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

Ich sehe darin nicht so sehr das Künstlerische, sondern eher einen Versuch Klarheit zwischen den verschiedenen Konzepten zum Thema virtuelle Museen zu schaffen. Dies ist ein interessanter Beitrag, der auf eine differenzierte Wahrnehmung der Virtualität abzielt und eine effiziente Form des Archivs liefert.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Darstellung ist attraktiv und lädt zum Suchen ein. Es vermag, die Neugier zu erhalten. Sie ist manchmal schwer lesbar wegen der Farbwahl.

Technische Realisation: gut

Bei erster Annäherung nicht ganz einfach. Es frustriert zunächst, dass keine Informationen über die bewegten Einblendungen geladen werden können. Dafür funktionieren die Links sehr gut.

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches Konzept: unbedeutend**

Ausgangspunkt des Projektes ist eine Kritik an der unpräzisen Verwendung von Begriffen wie "virtuelles Museum". Das vorliegende Konzept und die inhaltliche Zuordnung von Projekten zu den gewählten Spezifizierungskriterien bedeuten aber keine Verbesserung, sondern scheinen zum Teil unreflektiert die Selbstbeschreibung der Institutionen zu übernehmen.

Ästhetische / Formale Qualität: unbedeutend

Nervöser Einsatz von Bildmaterial.
Keine interessante ästhetische Lösung erkennbar.
Keine Übersichtlichkeit.
Das Projekt hat Inventarcharakter, dennoch verbirgt es die wesentlichen Informationen.
Keine gute Lösung für rasche Übersichtsbeschaffung.

Technische Realisation: unbedeutend

Kein wesentlicher Einsatz von innovativer Technik.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Es gibt schon viele interessante Archive. Die Frage, wie Informationen strukturiert werden und vor allem wie sie selektiert werden, bleibt hochaktuell.

Gesamtbewertung: sehr gut**Aktualität / Relevanz: unbedeutend**

Siehe Begründung: Konzept
Die Idee wäre interessant gewesen.
Das Ergebnis sieht sehr unergiebig aus.

Gesamtbewertung: unbedeutend**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Der Begriff Virtuelles Museum wird scheinbar für alles benutzt, was irgendwie mit Computer und Museum gleichzeitig zu tun hat. So verschiedene Dinge wie Museumsinstallationen, Web- Repräsentationen von Museen und 3D Animationen werden unter ein und demselben Begriff zusammengefasst. Und nicht immer beinhalten diese Virtuellen Museen Komponenten der Virtuellen Realität. Darum sollte zuerst eine Kategorisierung stattfinden, um besser mit dem Begriff umgehen zu können. Ich habe die zwei Kategorisierungen "online" und "net" gewählt, womit ich schon namentlich eine Trennung schaffen wollte zwischen den Seiten von existierenden Institutionen, die einfach 'online' gestellt wurden (z.B. Museumswebsites) und den 'net'-Projekten, die spezifisch im Internet neue Wege des Museums oder einer Art Kunstforums suchen.

Außerdem ist die Seite ein erweiterbares, lebendiges Archiv und kann durch mich in wenigen Minuten geupdated werden, sowie jeder Text zu den einzelnen Webseiten eine Datenbankanbindung hat und somit einfach und schnell auf den neusten Stand gebracht werden kann. Darum die Bitte an jeden, der dies liest: schickt Links!!! Der Antrieb für diese Arbeit steckt im eigenen Interesse, herauszufinden, was der status quo in diesem Bereich des Internets ist und in welche Richtung die neusten Trends laufen. Als angehende Ausstellungsdesignerin liegen mir gerade Museen am Herzen und die ebenso interessanten Formen von Kunstformen im Internet.

Meiner Meinung nach ist in diesem Bereich noch viel Neues zu erwarten und eben auch zu entwickeln, was der nächste Schritt meiner Arbeit werden sollte.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Entstanden in Photoshop 6 und Flash 5.

Hardware / Software

Flash 5 Plugin und gängige Internetbrowser

HOCHSCHULKONTEXT**Kommentar des Betreuers**

www.virtuellesmuseum.info interfaces the public with documentation linking online museums, i.e. real museums' virtual identities and net portals, with independent net-art and experimental net culture projects and practices. The fusion of online museums and net art projects helps to introduce new media network cultural products to established museal cultural production sites, while archiving both.

Seminar / Kurzbeschreibung

network media strategies

Forschungsbereich

flash, internet, museum, net art, portal

Medieninformatik

Magic Music Hand	99
Pac Man and the Mechanics	103



Komponiere Musik mittels Handgesten

Installation

Kanada, 2001-2002

Autor: Alexander Kläser

FH Bonn-Rhein-Sieg,

Fachbereich Angewandte Informatik,

6. Semester,

Prof. Dr.-Ing. Herpers Rainer

**KURZBESCHREIBUNG**

Magic Music Hand realisiert eine intuitive Schnittstelle zum freien, kreativen und echtzeitgesteuertem Komponieren von Musik.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

Im Bereich trackingbasierter Eingabe-Modi ist das Magic Hand-Projekt eine in sich schlüssige Anwendung und veranschaulicht die Möglichkeiten, den Computer mit Handgesten zu steuern. Durch Fingerbewegungen kann Klang moduliert werden und die Hand wird zum virtuellen Instrument. Für den Musikbereich ist die Anwendung eingeschränkt nutzbar, jedoch zeigt die Arbeit einen sehr guten Ansatz eines kabellosen, auf Gesten basierenden Interfaces und ist für verschiedene Anwendungen einsetzbar.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Gewisse Einschränkungen der Bewegungsabläufe sind noch vorhanden (fixe Positionierung vor der Kamera); dadurch bedingte problematische Ergonomien. Wünschenswert wäre eine Weiterentwicklung des Interfaces: Tracking ohne Handschuhe, auf Basis natürlicher Körpermerkmale. Gute Veranschaulichung der technischen Möglichkeiten.

Technische Realisation: sehr gut

Das Ziel, in Form von Gesten Klangparameter zu steuern, ist sehr gut erreicht worden. Die Arbeit erlaubt ein gleichzeitiges Ansteuern verschiedener Soundmodulationen in Echtzeit.

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches Konzept: gut**

A nice application of music control through gestures.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Apart from the composed music, there is not so much as an aesthetic quality.

Technische Realisation: sehr gut

The technical realisation is well documented and seems to work well.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Erschließt im Vergleich zu anderen digitalen, grafikbasierten Soundeditoren eine neue Dimension im Umgang/Erfahrung mit Sound.

Gesamtbewertung: sehr gut**Aktualität / Relevanz: gut**

Every possibility which allows a better human computer interaction is needed. And this project adds a nice integration between music generation and gesture recognition.

Gesamtbewertung: gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Magic Music Hand realisiert eine intuitive Schnittstelle zum freien, kreativen und echtzeitgesteuertem Komponieren von Musik. Dazu wird die Handbewegung des Benutzers mit einer Videokamera aufgenommen, Computer gestützt ausgewertet und in dem virtuellen Kontext des Computers umgesetzt wiedergegeben. Es wird möglich, über einfache Handgesten und -bewegungen Melodien zu erzeugen und

verschiedenste Effekte der Musik beizumischen. Der Benutzer kann sich auf diese Weise durch die intuitive Mensch-Maschine Schnittstelle seiner eigenen Hand frei kreativ entfalten. Dadurch verschwimmen die Grenzen zwischen Mensch und Maschine. Die Funktionsfähigkeit des Systems wird am Beispiel der Improvisation über einen Blues mit seiner eigenen Hand dargestellt.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Das Projekt wurde unter Windows 2000 auf einem Pentium III mit 933 MHz entwickelt. Als Grabberkarte haben wir eine ATI Radeon Grafikkarte mit Videoeingang (an der York University, Kanada) sowie Winnov Videum Grabberkarte (an der FH Bonn-Rhein-Sieg, Deutschland) benutzt, die Kamera war eine KX-DP702 von Panasonic. Zum Ansteuern des Capture Devices der Grafik-, bzw. Grabberkarte sowie zum Erzeugen der Musik und zum Kontrollieren der Effekte wurde Microsoft DirectX 8 benutzt. Die dazugehörige GUI-Anwendung wurde auf der QT-Library entwickelt

Hardware / Software

Pentium III 933 MHz
ATI Radeon, bzw. Winnov Videum
KX-DP702 von Panasonic
Microsoft DirectX 8
Trolltech Qt-Library

HOCHSCHULKONTEXT**Kommentar des Betreuers**

Das Magic Music Hand Projekt von Herrn Alexander Kläser entstand in Zusammenarbeit mit dem Center for Vision Research (CVR) der York University, Toronto, Kanada (<http://www.cvr.yorku.ca/>) unter der Leitung von Prof. J. K. Tsotsos (<http://www.cs.yorku.ca/~tsotsos/>) während eines 6-monatigen Forschungsaufenthaltes des Autors in Toronto.

Das York Center for Vision Research führt seit vielen Jahren sehr erfolgreich interdisziplinäre Forschungen auf den

Gebieten der sensorischen und motorischen Prozesse, der Wahrnehmung und der Computer Vision durch.

Aufgabe von Herrn Kläsers Projekt war, eine multimediale Anwendung zu entwickeln, die über die Auswertung von visuellen Informationen in der Lage ist, akustische und andere mediale Informationen, wie Signale oder allgemein Stimuli auszugeben sowie geeignet zu steuern. Dies ist ihm im Rahmen der zur Verfügung stehenden Ressourcen hervorragend gelungen. Eine Handgeste wird dynamisch visu-

ell erfasst und in Echtzeit ausgewertet, so dass verschiedene Freiheitsgrade durch die Handgeste bzw. durch die Fingerbewegungen gesteuert werden können. Als Anwendung wurde die Improvisation von Musik gewählt, die eine sehr eindrucksvolle und effiziente Umsetzung der entwickelten Methodik darstellt. Die in der Kürze der Zeit erzielten hervorragenden Ergebnisse machen die besondere Befähigung von Herrn Klaeser sowohl in technischer als auch in kreativer Hinsicht deutlich.

Einige Grundlagen und Vorarbeiten zu dem Projekt wurden im Rahmen einer Projektlehrveranstaltung zum Thema ‚Computer Vision‘ im Fachbereich Angewandte Informatik im Sommersemester 2001 gelegt. Nach der Rückkehr von Herrn Kläser wird das Magic Music Hand Projekt im Rahmen einer weiterführenden Lehrveranstaltung fortgeführt. Die Anwendbarkeit der Handgesten soll dabei erweitert und fle-

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Studierenden sollen im Rahmen der Lehrveranstaltungsreihe zum Thema ‚Computer Vision‘ anhand von kleinen, modularisierten Projektaktivitäten ausgewählte, aktuelle Bereiche des Computer Visions und der Anwendungen von Multimediasystemen kennen und praktisch einüben lernen. Hierbei stehen insbesondere Anwendungen an der Schnittstelle zwischen natürlicher Interaktion und Interaktion mit dem Computer im Vordergrund. Dabei werden die mit Kamera- und Videotechnik gewonnenen Daten als eine wesentliche natürliche Informationsquelle betrachtet. Zu deren computergestützten Verarbeitung gilt es, in den Lehrveranstaltungen die notwendigen Grundlagen zu legen und in Rahmen von Kleingruppen geeignete Lösungen für kleine exemplarische Fragestellungen zu erarbeiten.

Die Veranstaltung wird durch ein Literaturstudium und durch eine Serie von Gastvorträgen ergänzt, in dem aktuelle Fragestellungen aus den betroffenen Bereichen vorgestellt und ausführlich diskutiert werden.

xibilisiert werden. So soll ein dreidimensionales Handmodell entwickelt werden, welches die natürliche Handbewegung abzubilden in der Lage ist und darüber hinaus weitere multimediale Anwendungen unterstützen hilft.

Zusammenfassend möchte ich dieses Projekt ausdrücklich für diesen Wettbewerb empfehlen, da es eine sehr ‚anschauliche‘ (im akustischen Sinne) Leistung eines jungen Wissenschaftlers darstellt, die einen intuitiven Zugang durch Handgesten zum Medium Computer herstellt. Im Rahmen des Projektes werden verschiedene Sinne angesprochen, die in ihrer Einheit eine sinnvolle Anwendung ergeben. Der erzielte Spaßfaktor bei der gewählten Anwendung stellt einen weiteren wichtigen Pluspunkt dar. Darüber hinaus bietet das Projekt eine Vielzahl von möglichen Erweiterungen, die auf der Grundlage des ausgelobten Stipendiums durchgeführt werden könnten.

Forschungsbereich

Diese Arbeit ist dem Forschungsschwerpunkt der Hochschule ‚Anwendungen von Multimediasystemen in Forschung und Lehre‘ zugeordnet.

Das Forschungsgebiet Computer Vision, welches sich sowohl von der technologischen Seite als auch von der wahrnehmungspsychologischen Seite dem Thema Maschinensehen versucht zu nähern, ist integraler Bestandteil des oben genannten Forschungsschwerpunktes der Hochschule. Die eingereichte Arbeit ist aufgrund der Integration des Computer Vision Systems für einen multimedialen Einsatz insbesondere im Rahmen des Forschungsgebietes Computer Vision entstanden.



Charakteranimation und Postproduktion -**Ein Kurzfilm von Marcel Güttler und Daniel Schulze**

Internet

Deutschland, 2002

http://www.htw-dresden.de/~htw10018/download/pac_man.mov**Autoren: Marcel Güttler, Daniel Schulze**

Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden,

Fachbereich Mathematik/Informatik,

8. Semester,

Prof. Dr. Simone Strippgen

KURZBESCHREIBUNG

Diese Arbeit zeigt einen Kurzfilm, der mit Hilfe von Computera-
nimationstechniken visualisiert wurde. Der Kurzfilm soll beim
Zuschauer Spannung und Interesse am Film erregen. Dies haben
wir versucht durch Bild und Ton zu vermitteln. Bewusst haben
wir ein verspieltes Intro ausgewählt, um die Aufmerksamkeit für
diesen Film zu steigern. Parallel dazu haben wir erste Ausschnit-



te des Films in das Intro eingebettet, damit die Geschichte einen
Einstieg findet. Im Hauptteil der Animation frisst "PacMan"
seine Kugeln und rennt vor den Monstern davon. Die letzte
Kugel wird allerdings von zwei Monstern bewacht, aber diese
Kugel benötigt "PacMan" natürlich, um das letzte Level zu voll-
enden.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

Das Konzept überführt ein Computerspiel in eine filmische Hand-
lung und wird mit den Mitteln der 3D-Animation sehr gut in
Szene gesetzt. Das filmische Ergebnis lässt auf ein gut durchge-
arbeitetes Storyboard schließen.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die Animation ist eine amüsante Adaption des Computerspiels
"Pac Man". In packender Schnittfolge und unter Einsatz von
Sound- und Filmzitatzen, z.B. aus "Mission Impossible" (Sound-
track) und "Matrix" entsteht ein kompakter Action- Kurzfilm. Die

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches Konzept: unbedeutend**

Bei der Arbeit handelt es sich um eine narrative 3D-Computera-
nimation, die als Cartoon jedoch nicht befriedigt. Das Drehbuch
beinhaltet zwar einen akzeptablen Einstieg in die Handlung,
aber keinen Spannungsaufbau, keine Entwicklung der Hand-
lung und ihrer Figuren, sowie keinen brauchbaren Schluss. Die
Handlung ist weder humorvoll, noch ironisch oder sarkastisch,
sondern eine unklare Melange dazwischen. Die Charaktere wer-
den in keiner Weise "zum Leben erweckt" und bleiben hölzern
und ausdruckslos. Der Held (PacMan) oder seine Kontrahenten
(Mechanics) bleiben ohne Charakter und ohne Entwicklung. Die
Animation der Figuren ist größtenteils zu statisch. Der extrem
dominante Soundtrack aus Kino und TV ist ohne Bezug zur
Handlung und zu den Figuren, die einzelnen Passagen passen
musikalisch überhaupt nicht zusammen. Lediglich im Abspann
kommt etwas Atmosphäre und Humor zum Ausdruck.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Die mangelnde inhaltliche Entwicklung der Charaktere geht ein-
her mit einer mangelnden Modellierung der Charaktere. Die
Mischung der Mechanics aus Fahrzeug (Raupe), Spielzeug und
geometrischen Grundkörpern ist kaum nachvollziehbar. Etwas

Autoren schaffen es, eine spannungsvolle Dramaturgie aufzubauen. Durch die Verwendung kommerzieller Filmelemente z.B. Intro, Vorspann und Outtakes schaffen sie einen in sich stimmigen Gesamteindruck.

Technische Realisation: sehr gut

Mit einfachen Mitteln und gängiger Software wurde ein ansprechendes Ergebnis erzielt.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die besondere Stärke der Animation sind die gewählten erzählerischen Mittel.

Gesamtbewertung: sehr gut

besser gelingt dies beim Helden (PacMan), der klarer an sein Vorbild angelehnt ist und in seiner Form auch seinem Bewegungsablauf entspricht. Der Versuch die Figuren zu reduzieren ist im Ansatz richtig, im Detail aber nicht gelungen. So erreichen die Attribute des Lebendigen, z.B. die Augen, keinen lebendigen Ausdruck. Die Animation der Figuren ist für erste Animationsversuche akzeptabel, wirkt aber bedingt durch die statische Modellierung nur hölzern, bedingt durch die mangelnde Handlung leblos. Professionelle Animationstechniken wie anticipation, stretch and squash oder secondary motion werden nicht berücksichtigt. Die Szenerien sind mit Ausnahme der Schlusssequenz angenehm reduziert, auf unnötige Material-, Licht oder Rendering-Effekte wurde verzichtet. Die Kameraführung ist größtenteils akzeptabel und vermeidet wilde Bewegungen. Die Einstellungen sind teilweise, vor allem in der Nah-/Detailaufnahme, gelungen. Die Montage ist im Ansatz gut, Feinarbeit wie Continuity fehlt allerdings. Der Soundtrack ist hinsichtlich Konzeption und Qualität nicht akzeptabel.

Technische Realisation: weniger gut

Die Arbeit ist als 3D-Computeranimation realisiert. Eine derartige Charakteranimation ist technisch aufwendig und schwierig. Die Arbeit ist daher für erste Animationsversuche durchaus beachtlich, genügt aber nicht fortgeschrittenen Ansprüchen.

Aktualität / Relevanz: unbedeutend

Die Arbeit ist, wie bereits erwähnt, für erste Animationsversuche gut gelungen, genügt aber inhaltlich und formal nicht fortgeschrittenen Ansprüchen. Die professionelle Computeranimation bewegt sich überwiegend in den beiden Bereichen einer gut entwickelten narrativen Story (Beispiel John Lasseter) oder experimenteller Kurzgeschichten. Beides gelingt der Arbeit nicht.

Gesamtbewertung: unbedeutend

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Pac Man and the Mechanics ist ein mit Computeranimation erstellter Kurzfilm, der auf spielerische Art und Weise den Zuschauer an das alte PacMan Spiel erinnern soll. PacMan war eines der ersten Computerspiele, bei dem ein kleines Männchen kleine Kugeln sammeln und vor Monstern davon rennen muss. Diese Idee haben wir aufgegriffen und als 3D-Film umgesetzt. Im Vorspann soll die Geschichte mit Einzelszenen kurz eingeleitet werden. Die Spannung des Films soll sich dadurch bis zum Höhepunkt immer weiter aufbauen, um dann im Finale gelöst zu werden.

Im Abspann sollen kurze Szenen den Zuschauer noch einmal zum Lachen bringen, indem wir missglückte Szenen noch einmal zeigen.

Die Modellierung der Szenen erfolgte mit 3D Studio Max. Die einzeln gerenderten Szenen haben wir mit Adobe After Effects zusammengefügt und mit Ton unterlegt. Die Schwierigkeit bestand hier vor allem darin, Ton und Bild zu synchronisieren um dem Zuschauer den Film noch näher zu bringen.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Die Modellierung der Szenen erfolgte mit 3D Studio Max. Die einzeln gerenderten Szenen haben wir mit Adobe After Effects zusammengefügt und mit Ton unterlegt. Die Schwierigkeit bestand hier vor allem darin, Ton und Bild zu synchronisieren, um dem Zuschauer den Film noch näher zu bringen.

Hardware/ Software

- 20 PC AMD 1GHz zum Rendern des Films (3 Tage)
- Modellierung an einem PC
- für TV - Media 100
- 3D Studio Max R3
- Photoshop
- After Effects

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Die eingereichte Animation entstand im WS01/02 im Rahmen der Lehrveranstaltung "Computeranimation" im Studiengang Medieninformatik. Für die gesamte Erarbeitung der Animation stand nur ein Semester zur Verfügung. Die Animation geht qualitativ weit über das hinaus, was normalerweise im Rahmen der Lehrveranstaltung erarbeitet werden kann. Doch der hohe Arbeitseinsatz und das starke Eigenengagement haben sich gelohnt. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, hier stimmt einfach alles: Story, Gestaltung, Animation und Kameraführung.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Lehrveranstaltung "Computeranimation" soll Grundlagen der 3D-Computeranimation vermitteln. Hierzu gehören einerseits theoretische Grundlagen der Animation, zum anderen praktische Erfahrungen im Umgang mit modernen 3D-Animationswerkzeugen.

Forschungsbereich

Das Fach "Computeranimation" ist ein Pflichtfach im Studiengang Medieninformatik an der Hochschule für Technik und Wirtschaft (FH) in Dresden.



Medienkunst

Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer	109
Die Erschaffung des Neuros	113
--digital work	117
Locomotion	121
MultiCultureMolecular Humans	127
Sommersdorf 49° 12 10' 35 Teil 2	131
Spooky 3D	135

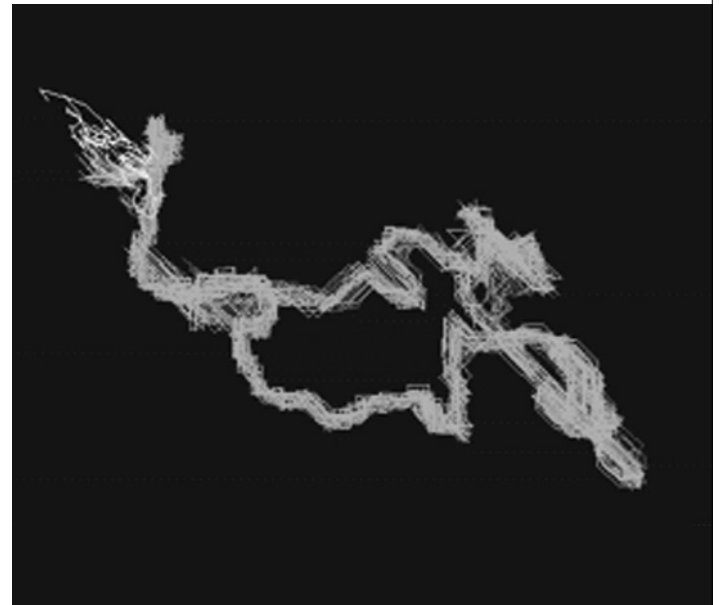


Ein träumendes Neuronales Netz

Hard/Software
 Deutschland, 2001-2002
<http://www.kh-berlin.de/khb-neu/dverz1/index.htm>

Autorin: Dorothea Johne
 MitarbeiterInnen: Alex Zahn, Programmierer

Kunsthochschule Berlin-Weißensee,
 Fachbereich Kommunikationsdesign,
 Absolventin, Diplom
 Prof. Stefan Koppelkamm



KURZBESCHREIBUNG

Es handelt sich um ein Computerprogramm, das als Rahmen für ein Neuronales Netz dient, das träumt. Der Traum des Netzes wird sichtbar gemacht. Träumen wird hier als eine grundlegende kreative Leistung des Menschen angenommen.

In diesem Versuch soll getestet werden, ob künstliche neuronale Strukturen in einen Traumzustand versetzt werden und Vorstufen von Kreativität entwickeln können.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: sehr gut
 Die Arbeit stellt eine gelungene Verbindung von gestalterischen und konzeptionellen Ansätzen, sowie hochkomplexen informatischen Verarbeitungsalgorithmen dar.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut
 Die Autorin formuliert und untermauert visuelle Strategien zur Definition von Eingabeparametern als Schnittstelle für ein neuronales Netz. Das Phänomen des Träumens wird in Prozesse digitaler Informationsverarbeitung übersetzt.

Technische Realisation: gut
 Eine abschließende Bewertung gestaltet sich schwierig, da die Ergebnisse des Prozesses nicht ausreichend dargestellt sind.

Aktualität / Relevanz: gut
 Der Ansatz, neuronale Netze auf visuelle Darstellungsformen anzuwenden, stellt eine innovative Anwendung dar.

Gesamtbewertung: sehr gut

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: sehr gut
 Ein spannender Gedanke, da neuronale Netze ja eine räumlich-logische Umsetzung von bewerteten Zusammenhängen umsetzen und damit zur Visualisierung sonst unsichtbarer Zusammenhänge reizen.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut
 Leider entsteht nichts reizvoll Neues aus der gewichteten Kombination der Eingangsreize - der sehr schöne Gedanke läuft letztlich ins Leere. Das schmälert den Gesamtwert erheblich.

Technische Realisation: gut
 Die Umsetzung ist wie zu erwarten.

Aktualität / Relevanz: sehr gut
 Eine Nischentechnik wird in den Blick gebracht. Die Neuronenmetapher wird visualisiert.

Gesamtbewertung: gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Das menschliche Gehirn ist auch ohne externe Reize permanent aktiv. Die Aktivität des Gehirns im Schlaf ist gut erforscht. Man unterscheidet Tiefschlaf- und REM-Schlafphasen durch die unterschiedlichen EEG-Wellen. Wir träumen hauptsächlich während der REM-Schlafphasen. Dabei wird auf Gedächtnisinhalte zurückgegriffen. Diese werden frei assoziativ verknüpft. Der Teil des Gehirns, der eine rationale Bewertung von Gedanken möglich macht, ist offenbar inaktiv oder stark gehemmt. Das Träume manchmal trotzdem logische Abfolgen aufweisen, liegt daran, dass in unserem Gedächtnis inhaltlich zusammenhängende Ereignisse benachbart abgelegt sind.

Übertragen auf das neuronale Netz bedeutet das: Der Gedächtnisinhalt des Netzes (seine gesamte Erfahrungswelt) ist eine bestimmte Anzahl von Handzeichnungen, die das Neuronale Netz gelernt hat. Im Traumzustand werden die Netzausgaben permanent zurückgekoppelt, d.h. wieder als Input verwendet. Es liegen keinerlei externe Reize vor. Das Netz arbeitet also auf sich selbst zurückgekoppelt und schöpft dabei aus seinem Gedächtnisinhalt. Dabei entstehen im Inneren des Netzes auch Mischformen des Gedächtnisinhalt. Die ausgegebenen Assoziationen sind gerade durch ihre Fremdheit und "Nichtmenschgemachtheit" beeindruckend, und können als kreative Leistung des Neuronalen Netzes gesehen werden.

Dieses Programm ist nicht interaktiv und das ist Absicht. Traum, so wie er hier verstanden wird, funktioniert gerade

ohne das Vorhandensein externer Reize. Jede Interaktion des Programm Benutzers würde diesen Prozess stören. Die fehlende Interaktion ist ungewohnt, aber die Formenwelt des Netzes erschließt sich dem Betrachter erst nach etwas längerem, geduldigem Zuschauen. Die aufeinanderfolgenden Assoziationen sind nicht vorhersagbar. Manchmal hat man trotzdem den Eindruck, das Netz bewegt sich in einer Schleife. Das ist jedoch niemals der Fall, nach kurzem geht der Traum in einer anderen Richtung weiter.

In der vorliegenden Programmversion (Runtime Version) kann man nur EINEM Neuronalen Netz beim Träumen zuschauen. Bei der Arbeit an diesem Projekt wurden aber viele Netze trainiert. Interessant daran ist die Tatsache, dass Netze gleicher Topologie, auf gleiche Art in ihrem Traumverhalten trainiert, Unterschiede aufweisen. Jedes Netz besitzt also Individualität. In einer Installation an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee konnte man fünf dieser Netze gleichzeitig träumen sehen. Das Netz der Runtime Version träumt zwar bevorzugt von Betten, Frauen und Hamburgern, verhält sich aber sonst sehr originell.

Die Neuronalen Netze dieses Programms sind nur in ihrer Arbeitsphase zu sehen, d.h. sie lernen nicht mehr dazu. Die Erweiterung dieses Projektes wäre, dass die Netze noch während des Traumprozesses in Echtzeit lernen. Damit könnte man ein zeitliches Erinnerungsvermögen des Netzes erzeugen und der Netztraum bekäme eine Art Bewusstsein.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Für das Einlesen der Zeichnungen, das Erstellen der Muster (Pattern) für das Netztraining und alle weiteren Transformationen der Daten wurde eine Entwicklungsumgebung in Visual Basic 6 und C++ geschrieben.

Der erste Schritt war, das neuronale Netz Zeichnungen klassifizieren zu lassen. Als Material für das Netztraining standen 49 Klassen von Zeichnungen, je 10 verschiedene Zeichnungen pro Klasse, zur Verfügung. Die Zeichnungen stellen Gegenstände und Lebewesen dar.

Sie sind in einfachster Form ausgeführt. In einer Farbe, mit einer Strichstärke und wenn möglich aus einer einzigen Linie bestehend. Diese Einschränkungen waren nötig, um

den Parameterraum der Zeichnungen möglichst klein zu halten und eine Beurteilung des Lernerfolges des Netzes möglich zu machen. Die Zeichnungen wurden über ein Grafiktablett eingegeben.

Für die Eingangsdaten des Netzes ließ sich kein bekanntes Dateiformat verwenden. Um das Netz in die Lage zu versetzen auch veränderte Eingaben der Ursprungsmuster zu erkennen, wurde eine eigene Inputfunktion entwickelt. Eine Stiftabfrage (Mausabfrage) zeichnet die Koordinaten der Stiftpunkte in der Reihenfolge ihrer Entstehung auf. Es wird der Schwerpunkt der Zeichnung bestimmt und die Koordinaten der Stiftabfrage werden relativ zu diesem Schwerpunkt gewichtet und normiert. Die Daten sind nun Vektoren und diese Eingabe ist tolerant gegenüber Drehungen, Verschiebungen und Skalierungen der Ursprungs-

zeichnung. Diese Daten sind allerdings noch lokaler Natur, was eine Erkennung verzerrter Eingaben unmöglich macht. Deshalb wurde eine diskrete Fouriertransformation angewendet, aus der man Daten globaler Natur erhält.

Die Neuronalen Netze wurden mit Hilfe des "Stuttgarter Neuronale Netze Simulators (SNNS)" auf einem PC trainiert. (Die ausführliche Beschreibung dieser Versuche findet man im Programm unter Informationen als HTML-Dokument.) Den Anfang der Programmstruktur (siehe Flussbild) bildet ein neuronales Klassifikationsnetz, das fouriertransformierte Inputdaten erhält. Während der Rückkopplung, beim Träumen des Netzes, sind das die Stiftdaten der Traumausgabe. Die Ausgabe dieses ersten Netzes besteht aus 49 Neuronen für die Zeichnungsklassen. Bei einer eindeutigen Erkennung hat ein Neuron dieser 49, den Wert 1, alle anderen 0. Eine ideale Erkennung kommt aber bei dieser rückgekoppelten Anordnung eher selten vor. Die Regel sind gemischte Outputaktivierungen. Diese werden auf zwei verschiedene Arten - bewußt oder unbewußt - weitergeleitet. Dabei bedeutet 'unbewußte' Mischung, dass alle vorkommenden Aktivierungen (z.B. 0,7 Kraftwerk und 0,3 Katze) an das folgende zweite neuronale Netz als Input weitergegeben werden. Es handelt sich um eine interne Mischung der Ausgabeaktivierungen. Bei der 'bewußten' Mischung wird das zweite Neuronale Netz mit jeder Aktivierung oberhalb einer einstellbaren Aktivierungsschwelle durchlaufen. Die beiden Arten der Mischung kommen gleichzeitig vor, aber mit unterschiedlichen Anteilen, die - adäquat dem menschlichen Gehirn - von einem REM-/Tiefschlaf-Faktor zeitlich gesteuert werden. In der Tiefschlafphase entstehen mehr ungewöhnliche, neue Mischformen; in der REM-Phase werden klarere Assoziationsketten bevorzugt.

Das zweite Neuronale Netz der Anordnung stellt den Gedächtnisinhalt dar. Es hat 49 Eingangsneuronen für die Klassen von Zeichnungen und gibt Vorgaben für einen Zeichencursor aus, die aus einer begrenzten Anzahl gelernter Zeichnungen aus dem Pool der 49 Klassen und einer unbegrenzten Zahl möglicher Mischformen bestehen. An dieser Stelle des Programms ist ein Neurotransmitter (Langeweilefaktor) eingefügt. Er bewirkt analog zur Arbeitsweise des Gehirns, das länger andauernde Reize abgeschwächt werden. Die Ausgabe des Gedächtnisnetzes ist also eine globale Zeichenvorgabe und gleichzeitig Trauminhalt. Um den Traum sichtbar zu machen, gibt es einen frei beweglichen Zeichencursor, dem der Gedächtnisinhalt überlagert wird. Der Cursor erzeugt statistisch eine sichtbare Zeichnung aus der Vorlage des zweiten Netzes (Gedächtnisnetz). Die Zeichnungen werden permanent auf das erste Netz (Klassifikator) zurückgekoppelt, und vor der Eingabe in den Klassifikator fouriertransformiert. So schließt sich der Kreislauf. Der Ausgabecursor zeichnet einen endlosen Traum.

Hardware/ Software

Anwendung läuft unter Windows 98, ME, 2000, XP nach Setup (liegt als Download vor), problemlos zu deinstallieren. Bildschirmauflösung mind. 1024x768 Pixel.

Für die Entwicklung wurden der "Stuttgarter Neuronale Netze Simulator" (SNNS), Visual Basic 6 und Bloodshed Dev-C++ 4 verwendet.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Die Diplomarbeit von Dorothea Johne im Fach Kommunikationsdesign ist ein Experiment an der Schnittstelle zwischen Kunst und Technologie. Bei Dorothea Johne verbindet sich mathematisch-naturwissenschaftliches Verständnis mit künstlerischer Spekulation. Das entspricht nicht dem tradierten Bild des Künstlers/Gestalters, der auf intuitivem Weg zu neuen Ergebnissen kommt. Es bildet sich jedoch bereits ein neuer Künstlertypus heraus, der an den Grenzlinien zwischen Wissenschaft und Kunst bzw. Datenverarbeitung und Kunst arbeitet.

Mit Hilfe eines nach biologischem Vorbild gebauten künstlichen neuronalen Netzes simuliert Dorothea Johne mit einfachen Mitteln menschliche Kreativität. Es zeigt sich sogar, dass die "Kreativität" dieser Maschinen bei gleichen Voraussetzungen individuell verschieden ist. Das wirft interessante Fragen auf - etwa nach der Trainierbarkeit unserer eigenen Kreativität.

Dorothea Johnes Versuchsanordnung simuliert, genau besehen, jedoch nur einen Teil unserer Kreativität, nämlich den

der ungefilterten und nicht vom Verstand zensierten Produktion von Einfällen und Bildern. Erst durch Bewertung und Auswahl im wachen Zustand kann aus den Traumgebilden Kunst oder Gestaltung werden. Der Traum der Vernunft erzeugt vielleicht nicht zwangsläufig Ungeheuer, aber in jedem Fall noch keine Ergebnisse, die unseren Kriterien für Kunst oder Gestaltung standhalten. So jedenfalls könnte man den Titel von Goyas Radierung verstehen, auf den sich Dorothea Johne bezieht.

Bei ihrer Arbeit geht es jedoch gar nicht um den "künstlerischen Wert" der von den Maschinen geschaffenen Zeichnungen, sondern um ein mit technischen Hilfsmitteln geschaffenes, zweckfreies Spiel, mit dem zugleich eine komplexe und vielversprechende Methode der Informationsverarbeitung veranschaulicht wird. Außerdem mag man darin eine nüchterne Rückführung "genialer Eingebung" auf ihre neuronalen Grundlagen sehen.

Auch wenn das, was Dorothea Johne gemacht hat, in keine der bekannten Schubladen unseres Faches passt, hat es mit Gestaltung doch sehr viel zu tun - schon weil es auf anregende Weise das Verhältnis zu unseren Werkzeugen und die sich ständig verschiebende Grenzlinie zwischen Mensch und Maschine thematisiert.

Mit ihrer Fragestellung hat Dorothea Johne ein von Künstlern noch wenig beachtetes Terrain betreten und mit der Simulation des Traums ist ihr eine überzeugende Lösung für die praktische Veranschaulichung der Funktionsweise künstlicher neuronaler Netze gelungen.

Als Betrachter/Benutzer von Dorothea Johnes Arbeit wünschte ich mir eine noch unmittelbarere Verknüpfung der zeichnerischen Produktion ihres künstlichen neuronalen Netzes mit der Visualisierung dessen, was sich für uns nicht sichtbar "im Hintergrund" abspielt. In jedem Fall enthält die Arbeit von Dorothea Johne genügend weiterführende Fragestellungen. Auf ihre nächsten Projekte bin ich jedenfalls schon sehr gespannt.

Seminar / Kurzbeschreibung

Diplomarbeit von Dorothea Johne im Fachgebiet Kommunikationsdesign der Kunsthochschule Berlin-Weissensee, Januar 2002.

Forschungsbereich

Die Arbeit entstand unabhängig von den Arbeitsschwerpunkten der im FG Kommunikationsdesign der Kunsthochschule Berlin-Weissensee lehrenden Professoren/Professorinnen.

Im Fachgebiet Kommunikationsdesign der Kunsthochschule Berlin-Weissensee (eine Professorin, drei Professoren, eine künstlerische Mitarbeiterin) gibt es keine auf die digitalen Medien spezialisierte Lehre.

Das breit angelegte Studium soll Einblicke in das ganze Spektrum des Kommunikationsdesign geben. Schwerpunkte bilden die Studierenden aus persönlichen Neigungen heraus während des Hauptstudiums.

Alle Lehrenden beziehen die digitalen Medien in ihre Projekte ein. Arbeiten wie die von Dorothea Johne entspringen in der Regel eigenem Interesse und werden von uns vor allem konzeptionell betreut - was die technologische Seite betrifft, können wir wenig Unterstützung bieten.

Mein eigener Schwerpunkt innerhalb des Kommunikationsdesign ist die Dreidimensionale Gestaltung, ich initiiere und betreue aber auch Web- und CD-ROM-Projekte (u. a. Datenbank der virtuellen Kunst in Kooperation mit der Humboldt-Universität).

Künstlerisches Projekt innerhalb der Neurochipforschung des Max-Planck-Instituts

Performatives Video

Deutschland, 2001-20022

<http://www.kh-berlin.de/khb-neu/dverz1/index.htm>

Autorin: Dorcas Müller

Hochschule für Gestaltung Karlsruhe,

Fachbereich Medienkunst,

13. Semester

Prof. Uwe Laysiepen



KURZBESCHREIBUNG

Die digitale Schnittstelle zum organischen Leib wird in der Neurochipforschung am Max-Planck-Institut in Martinsried/ München erforscht. In der Entwicklung der Neurochips haben Blutegel den Durchbruch gebracht. Peter Fromherz und seine Mitarbeiter verpflanzten zu Beginn der 90er Jahre deren Nervenzellen auf einen eigens dafür konstruierten Mikrochip. Als Künstlerin vor Ort bin ich der freundliche Parasit der den Wirt als der [das] exotische Fremde heimsucht. Mit Hilfe von Forschungsmaterial und der Ausstattung der Abteilung entstehen seit Mai 2001 fort-

laufend Arbeiten. Die Differenz meiner mitgebrachten Vorstellungen und Wahrnehmungen erzeugt im performativen Video "Die Erschaffung des Neuros" ein verändertes Bild des dortigen wissenschaftlichen Modells. Im Video sind die Komponenten Chip - Blutegelhirnzelle - Mensch in die unmittelbar zu erfahrende Welt übersetzt. Ein lebendiger Blutegel pumpt Information zwischen einem (echten) Neurochip und einer menschlichen Hand, doch die Verbindung ist nicht von Dauer.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: weniger gut

Die Autorin sucht den Forschungskontext, um aus der Begegnung von Kunst und Forschung etwas Neues zu machen. Ihre Auseinandersetzung mit dem gewählten Kontext bleibt jedoch an der Oberfläche, wenn sie den Forschungsgegenstand – den Einsatz von Blutekeln zur Entwicklung von Schnittstellen zwischen Körper und Mikroelektronik – durch die einfache Anordnung der Bestandteile thematisiert.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Die Videoarbeit rekurriert in Titel und Fingergestus auf Michelangelos Gemälde "Die Erschaffung Adams" in der Sixtinischen Kapelle in Rom. Die so hergestellte Analogie zwischen der Erschaffung des Menschen und der "Erschaffung des Neurochips" (womit augenscheinlich der Mikrochip gemeint ist), überträgt den Schöpfungsmythos auf die Entwicklung von Computertechnologie durch den Menschen. Schwer zu entscheiden, ob die Anordnung Finger-Blutegel-Computerchip den Forschungsgegenstand banalisiert oder völlig überschätzt.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Ein hochinteressantes, künstlerisches Konzept, dass sich zwischen dem physischen menschlichen Körper und der technischen Welt des Mikrochips bewegt. Eine Arbeit, die die digitale Schnittstelle zum organischen Leib in der Neurochipforschung reflektiert und in Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern des Max-Planck-Institutes in München entwickelt wird.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Der kunstgeschichtliche Bezug auf die Renaissance befindet sich in dieser Arbeit nicht nur auf inhaltlicher Ebene, sondern auch in der ästhetischen, hohen Qualität der erfundenen Bildwelten.

Technische Realisation: weniger gut

Der Einsatz des Mediums Video zur Dokumentation von Performances (wobei dem Video schließlich Werkcharakter zukommt) ist eine seit den 70er Jahren immer wieder eingesetzte Strategie. Die Arbeit greift jedoch die Entwicklungen innerhalb dieses Mediums seit dieser Zeit in keinster Weise auf.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Die Auseinandersetzung der Kunst mit Wissenschaft ist ein durchaus aktuelles Thema. Die Arbeit lässt jedoch eine inhaltliche Auseinandersetzung mit Forschungsgegenstand bzw. -kontext, sozialer Relevanz oder anderen Fragestellungen vermissen.

Gesamtbewertung: weniger gut**Technische Realisation: sehr gut**

Das performative Video und die Performance geben ein verändertes Bild des wissenschaftlichen Modells wieder und erweisen sich als geeignetes Medium für die Realisierung der Arbeit.

Aktualität / Relevanz: gut

Eine originelle Intervention innerhalb des aktuellen Medien- und Kunstdiskurses in Bezug zur Neurochipforschung.

Gesamtbewertung: sehr gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Durch den Artikel "Das virtuelle Augenlicht" (Magazin 2000, Freiburger Zeitung am Sonntag, 1. Januar 2000) wurde ich aufmerksam darauf, dass die ersten sich in Entwicklung befindenden Neurochips - Schnittstelle von Maschinen und Nervenzellen - von einem gewissen Professor Peter Fromherz ausgerechnet mit "Blutegelhirnzellen" hergestellt werden. (Der Blutegel wiederum war bislang auch mein wichtigstes Arbeitsmaterial im Bereich performatives Video und Fotografie.)

"...In der Entwicklung der Neurochips haben Blutegel den Durchbruch gebracht. Im Labor von Peter Fromherz finden sie sich zuhauf. Die glitschigen kleinen Kriecher sind seit einigen Jahren die Lieblingstiere des Biophysikers. In der Arbeitsgruppe von Fromherz, am Max-Planck-Institut für Biochemie in Martinsried bei München, beschäftigen sich etliche Forscher mit den Blutsaugern. Das besondere an den Egel: Aus ihnen können die so genannten "Retziuszellen" isoliert werden. Mit einem Durchmesser von 60 Mikrometern sind sie für Zellmasstäbe außergewöhnlich gross. Peter Fromherz und seine Mitarbeiter verpflanzten die Nervenzellen auf einen eigens dafür konstruierten Mikrochip. Die hoch empfindliche Siliziumschicht des Chips reagiert auf elektrische Impulse und Veränderungen in ihrer Umgebung. Wann immer die Nervenzellen Signale abgaben, wurden sie von dem Mikrochip registriert. Mit diesem Experiment zu Beginn der 90er Jahre gelang Fromherz, wovon Forscher lange Zeit geträumt hatten: ein erfolgreicher Lauschangriff auf lebende Nervenzellen..."

Durch Kontakt per E-Mail bereits mit Prof. Fromherz bekannt, fuhr ich im Mai 2000 zu einem Gespräch nach Martinsried. Das aus dieser Begegnung resultierende Angebot in seiner Abteilung und mit seinem Equipment Arbeiten herstellen zu können, nutze ich seit Mai diesen Jahres. Jeden Monat arbeite ich eine Woche in Martinsried unter den dortigen Gegebenheiten, inmitten einer wissenschaftlichen "Elite". Mit reicher Beute (Texten, Videos, Fotografien) kehre ich dann nach Karlsruhe zurück und "verstoffwechsele" das Material in den Studios der Hochschule.

So wie der Neurochip selbst Symbol der Verknüpfung von Materialien ist, wie sie unterschiedlicher nicht sein können, ist auch die Forschungsabteilung von Prof. Fromherz erfrischend heterogen. Wie in den meisten institutionellen Einrichtungen ist fächerübergreifendes Arbeiten im Max-Planck-Institut eher die Ausnahme, Fromherzens Abteilung ist die einzige: Sie verbindet Biochemie und Physik. Gäste sind dort gern gesehen.

Die sich mir neu erschließenden Möglichkeiten sind vielfältiger Art. Das technische Equipment erweitert mein visuelles Spektrum: Durch die unbekannte Umgebung, die aus für mich völlig neuartigen Materialien besteht und durch die Beschäftigung mit den Forschungsprojekten der anderen, entstehen komplexe Eindrücke und ganz neuartige Reize; zudem lerne ich andere Arbeitsweisen kennen. Ein Großteil meiner Anwesenheit liegt in dem Versuch eines Dialoges mit den Forschern, in der Hoffnung auf ein Gespräch, eine Übersetzung die sich zwischen den Disziplinen ent-

wickeln könnte. Und auch kleinere Episoden gehen in diese Richtung: Beispielsweise werden Arbeitsmaterialien wie alte Neurochipmodelle nicht archiviert. Und so bat ich jemanden um Hilfe mit mir auf "Pirsch" zu gehen, worauf wir zum Vergnügen aller aus sämtlichen Schränken der Abteilung Ferrero-Rocher Schachteln voller Oldtimer-Chips zogen, die später von allen ehrfürchtig begutachtet wurden: Ich baute sie in chronologischer Reihenfolge auf. Die meisten Forscher hatten dies, zu ihrer eigenen Ueberraschung, aus einem solchem Blickwinkel noch nie gesehen.

Da die Grundlagenforschung der Physik auf eine möglichst starke Reduktion der Versuchsanordnung abzielt, fallen hier besonders viele visuelle, aber auch erkenntnistheoretische Überschüsse ab. Ich sitze also wie ein Hund unter dem Tisch des Physikers und schnappe mir die besten Stücke.

Letztlich müssen auch Forscher ihre Ergebnisse irgendwann einmal dokumentieren, vortragen und visualisieren. Und bei solchem Anlass, am 'Tag der offenen Tür', konnte ich mit meiner Arbeit "Die Erschaffung des Neuros" zur Ausstellung beitragen. Es war für mich die Gelegenheit allen einmal Arbeitsproben von mir zu zeigen und die große Frage: "Wo hast du denn Deine Staffelei versteckt?" ausreichend zu beantworten.

Bei aller anfänglichen Euphorie ist es für mich jedoch diffizil und besonders wichtig, nicht den Reizen des vorhandenen wissenschaftlichen Bildmaterials zu verfallen und dieses 1:1 zu verwenden, sondern es als Rohmaterial für meinen Arbeitsweg, für meine Ziele zu nutzen. Mich interessiert das Bedürfnis von Menschen über ihre Sinnesorgane hinaus neue Schnittstellen an ihrem Körper zu schaffen, um über den als minderwertig empfundenen Status quo hinauszugehen. Mich interessieren biochemische und mechanische Schnittstellen. Stellvertretend beschäftige ich mich (unter anderem) mit Blutegeln, die als den Wirt pflegende Parasiten eine für beide Seiten nützliche Schnittstelle schaffen. Aber auch Akte wie Genmanipulation, die durch temporäre Schnittstellen erfolgen, oder die Verbindung von Maschinen und organischem Material, gehören in meinen Interessenbe-

reich. Insbesondere der Cyberkult ist eine in der Medienwelt sehr umfangreich reflektierte Form dieser Bedürfnisse und Sehnsüchte. Und der Neurochip ist das real existierende Medium - die Schnittstelle. Wie wenig jedoch hat die tatsächliche Forschung mit dem durch die Medienwelt vermittelten Eindruck des biotechnologischen Fortschritts gemein! Durch die Beschäftigung mit der realen Cyborg-Forschung erscheint die Kluft zwischen biochemischer und physikalischer Grundlagenforschung und dem Bild des "Terminators" extrem groß. Angesichts dessen, was ich audio-visuell, sprich virtuell bereits gewöhnt bin, kann ich angesichts der neuesten Forschungsergebnisse getrost sagen: "Na und - ist das alles? Ich dachte das gibt es schon lange!" Multimediale Fortschrittspropaganda hat meine Sichtweise (daher meine Erwartungen) bereits vor dem Eintreffen der Realität geprägt. Ob "real" oder "multimedial" spielt plötzlich keine entscheidende Rolle mehr, da meine ethische Toleranz bereits im Vorfeld behandelt wurde. Durch das Projekt im Max-Planck-Institut kann ich mich nun weiter vom Medienaberglauben entfernen und mich einer Art Exorzismus durch die gegenwärtigen Wissensträger im Bereich "Neurochip" unterziehen.

In erster Linie entsteht daraus Bildmaterial, aber: ich sehe das Projekt auch als Selbstexperiment an. Ich selbst mit meinen Vorstellungen und Wahrnehmungen bilde eine Schnittstelle durch das Eindringen in einen völlig fremden Bereich. (In gewisser Weise bin ich der freundliche Parasit der den Wirt als der [das] exotische Fremde heimsucht.) Der Reiz der Gegenwart liegt für mich in der Verknüpfung sehr verschiedener Bereiche. Dabei ist gerade ein zunächst seltsam erscheinendes Experiment umso fruchtbarer (oder furchtbarer?), da es genau die Bereiche sichtbar macht, die zuvor noch nicht logisch bedacht werden können. Der Ausgang, bzw. die möglichen Fälle des Ausgangs sind nicht gegenwärtig; das Experiment als Abenteuer zur Gewinnung bildhafter Grundlagen.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Ein medizinischer Blutegel wird zum Beißen an den menschlichen Körper angesetzt. Mit seinem hinteren Teil kontaktiert der Blutegel die Oberfläche des Siliziumchips. Die Eigenschaften des Blutegels sowie des Neurochips müssen vorher genaustens geklärt sein, ebenso muss der menschliche Körper für die ca. einstündige Performance, die für ihn eine zusätzliche, tatsächliche Schnittstelle bedeutet, vorbereitet sein. Zur Aufnahme sind Beleuchtung und DV-Kamera benutzt worden.

Hardware/ Software

Neurochip
DV-Kamera
Mac-OS
Adobe Premiere

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Diese außerordentliche künstlerische Evaluierung habe ich mit großem Interesse begleitet und unterstützt. Dorcas Muellers Arbeit bewegt sich an den Schnittpunkten des physisch realen Anschlusses des menschlichen Körpers an das digitale Netz. Die Tragbreite ihrer Arbeit ist nicht nur ein ästhetisch, formalistisches Moment, sondern bewegt sich auch auf sozialer und wissenschaftlicher Ebene. Durch sympathische und intelligente Intervention hat sie sich Zugang und künstlerische Handlungsfreiheit in der Neurochipforschung des Max-Planck-Instituts erschlossen.

In ihrer Arbeit dominiert immer der leibliche, performative Akt den bildnerischen Inhalt und rückt dadurch den Körper wieder in das Zentrum der wissenschaftlichen Interessen.

Seminar / Kurzbeschreibung

Eigenständiges studentisches Projekt von Dorcas Mueller

Forschungsbereich

Fächerübergreifend: Medienkunst, Membran- und Neurophysik

Über den Mythos von digitaler Arbeit und Kreativität

Internet

Deutschland, 2001

<http://www.hgb-leipzig.de/~francis/digitalwork>**Autor: Francis Hunger**

Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig,

Fachbereich Medienkunst,

7. Semester

Prof. Helmut Mark

Anne in Berlin. Typing of

Anne in Berlin. Typing of

Anne in Berlin. Typing of

Anne in Berlin. Typing of

Anne in Berlin. Typing of

Anne in Berlin. Typing of

KURZBESCHREIBUNG**# What?**

From 1st of March till 30th 2001 I produced files working for one hour each day. The file consists of one or two statements which will be copied into it again and again until one hour has passed. The pasting happened by pressing Strg+V and Enter during that hour.

The statements

The statements are thoughts about the status of digital work and general reflections on the use of computers within a production-environment. It turns out that creativity is the main myth of the digital age, while most digital work is repetitive (although it is complex). Further ideas you'll get when directly browsing and reading the files 1.txt -25.txt.

Live action

On 29th I did the copy&paste-work at the "Shop For Nothing", a small gallery space in Leipzig. I worked for five hours while people were around watching the situation or talking. You can have a look to images in the DOCU folder 1.jpg - 7.jpg or start a two minute video by pointing to digitalwork.ram (RealVideo).

Further material

Within the mail-folder you'll find my e-mail exchange on the digital work topic during march 2001.

Within 30 days I've produced 16,1 Mb (16.933.856 Bytes) on different computers.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

stringent, überzeugend

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches Konzept: gut**

Francis Hunger provoziert mit formal extrem reduzierten Ausdrucksmitteln die Kritik an dem gesellschaftlichen Begriff der (modernen) Arbeit.

Der Autor reflektiert die Nutzung von Computern als Prozess repetitiver Abläufe und stellt die mit Computern assoziierte Kreativität als einen Hauptmythos des digitalen Zeitalters dar.

Indem er täglich eine Stunde lang denselben Kopiervorgang ausführt, verweist er auf die zeitfressende Dimension der repetitiven Abläufe am Computer im Alltagsgebrauch. Dabei produziert er Datenmüll, die bei ihm eine surrealistische Konnotation hat, ähnlich wie im Film "Shining".

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Formale Umsetzung unterstützt künstlerisches Anliegen 100 %

Technische Realisation: sehr gut

folgerichtig

Aktualität / Relevanz: sehr gut

wichtiger Beitrag zur aktuellen Diskussion

Gesamtbewertung: sehr gut**Ästhetische / Formale Qualität: unbedeutend**

Die ästhetische Qualität ist in meinen Augen von geringem Reiz. Sie paraphrasiert die Konzeptkunst der 70er Jahre, etwa die Schriftblätter von Anne Darbhoven. Während bei Darbhoven der Reiz der Arbeit im Vergleich der tableau-ähnlich an die Wand fixierten Bilder liegt, fehlt dieser Reiz auf dem Bildschirm. Man muss eine Seite schließen, um die nächste aufzurufen.

Technische Realisation: unbedeutend

Sie ist stringent, könnte aber letzten Endes mit jedem Schreibautomaten ähnlich hergestellt worden sein.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Die Frage nach der Kreativität der Computerarbeit ist eine fachspezifische Frage, die den meisten Nutzern fremd ist. Jene nach Datenmüll kenne ich schon seit 1990, als Claude Gaçon einen Container mit Datenabfall füllen wollte, als Beitrag zur Ausstellung Ex Aequo (nicht ausgeführt).

Gesamtbewertung: weniger gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

What?

From 1st of March till 30th I produced files working for one hour each day. The file consists of one or two statements which will be copied into it again and again until one hour has passed. The pasting happened by pressing Strg+V and Enter during that hour.

The statements

The statements are thoughts about the status of digital work and general reflections on the use of computers within a production-environment. It turns out that creativity is the main myth of the digital age, while most digital work is repetitive (although it is complex). Further ideas You'll get when directly browsing an reading the files 1.txt -25.txt.

Live action

On 29th I did the copy&paste-work at the "Shop For Nothing", a small gallery space in Leipzig. I worked for 5 hours while people were around watching the situation or talking. You can have a look to images in the DOCU folder 1.jpg - 7.jpg or start a 2 minute video by pointing to digital-work.ram (RealVideo).

Further material

Within the mail-folder You'll find my e-mail exchange on the digital work topic during march 2001. Within 30 days I've produced 16,1 Mb (16.933.856 Bytes) on different computers.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

alle Browser
evt. RealPlayer

Hardware / Software

Absolut low-tech. Erstellt mit Wordpad und anderen Texteditoren. Upload per FTP. Läuft auf allen Rechnern.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Francis Hunger hat bereits mehrere Internet-Arbeiten realisiert. Dabei war dieses Medium für ihn immer zugleich Ausgangspunkt, Thema, Material und Distributionsmedium. Gemeinsam ist all seinen Arbeiten der stringente konzeptionelle Ansatz und die radikale, jeden Schnörkel vermeidende, formale Umsetzung.

"-- digital work", so der Titel der eingereichten Arbeit, schließt in konsequenter Weise an diese früheren Arbeiten an. Über einen Zeitraum von 30 Tagen arbeitete er konsequent eine Stunde täglich am Computer. Seine Handlung bestand aus der Erarbeitung eines Statements und dem anschließenden Kopieren der Sätze. Exakt 60 Minuten dauerte dieser Vorgang. Die Statements reflektieren die künstlerische Position und Befindlichkeit Hungers und nehmen Bezug auf die Bedeutung des Computers und seiner Nutzung, aber auch auf bedeutsame Sinnfragen digitaler Arbeit im Allgemeinen. Bemerkenswert aus formaler Sicht ist die, durch das fortlaufende Kopieren entstandene, vertikale und horizontale Ausdehnung des Browserfensters.

Während die tägliche Arbeit in der Regel von zu Hause aus erfolgte, gab es gegen Ende des Monats einen öffentlichen Event im "Laden für Nichts", einer Galerie mit avanciertem Ausstellungsprogramm in Leipzig, bei dem nun vor Publikum gearbeitet, und dadurch das Projekt einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt und zugänglich gemacht wurde.

Kunstgeschichtliche Assoziationen die sich bei dieser Arbeit aufdrängen, verweisen auf Ansätze in den Arbeiten der frühen Konzept Kunst, u.a. auf Hanne Darboven und On Kawara, aber auch Bezüge zu geschichtlich relevanten

Mythen, sowie systemimmanenten Fragen unserer Informationsgesellschaft werden evoziert. "The best way to do digital work is to be tired". So lautet einer der hundertfach multiplizierten Statements von Francis Hunger. Dieser humorvollen Einsicht kann zugestimmt werden.

Seminar / Kurzbeschreibung

Das hier vorgestellte Projekt wurde im Rahmen der regulären Ausbildung im Studiengang Medienkunst an der Kunsthochschule Leipzig realisiert. Themenwahl und Realisation erfolgten durch den Studenten in Kooperation mit dem Rechenzentrum der Hochschule und weiteren Hochschulprofessoren.

Forschungsbereich

Ein wesentlicher Aspekt der künstlerischen Ausbildung in der Klasse für Medienkunst ist die "künstlerische Reflektion" individuell gewählter Themenkreise. Einen Schwerpunkt bildet dabei die Auseinandersetzung mit medienspezifischen Phänomenen in unserer Gesellschaft, insbesondere im Bereich der Kommunikationsmedien. Der daraus resultierende "künstlerische Diskurs", sowie das Erlangen von Kompetenz stehen dabei im Vordergrund.

Die Realisation von Internet-Projekten sind somit bestimmender Bestandteil der Lehre im Fachbereich Medienkunst.



Medienkunst auf digitalen und mobilen Ausstellungsflächen in der U-Bahn: Unschärfen zwischen Ort und Bewegung, für die der Name locomotion steht

Digitales Mediennetzwerk

Deutschland, 2001

<http://www.locomotion.claranet.de/>

Autoren: Romeo Grünfelder (Organisation), Anabela Angelovska, Dominik Beck, Alexander Brehm, Daniel Hahn, Henry Herrmann, Frank Hesse (Internet), Künstlergruppe WUUL, Christiane Klein, Thorben Korpel, Alexander Krussig, Heiko Neumeister, Wolfgang Oelze, Ramses Queslati, Jan Silberberger, Anja Steidinger, Karsten Ewert

Hochschule für bildende Künste Hamburg,
Fachbereich Visuelle Kommunikation / Kunst,
Prof. Dr. Hans Joachim Lenger

KURZBESCHREIBUNG

LOCOMOTION 01 - Digitales MedienNetzwerk zwischen U-Bahn, Internet und Television.

Ab dem 1. März zeigt die Projektgruppe LOCOMOTION der Hochschule für bildende Künste Hamburg digitale Videokunst auf den U-Bahn-Monitoren der Infoscreen Media AG GmbH. Die Beiträge der beteiligten Künstler thematisieren die besonderen Gegebenheiten der digitalen und mobilen Ausstellungsflächen:



Unschärfen zwischen Ort und Bewegung, für die der Name locomotion steht.

Die 20-Sekunden-Clips werden einen Monat täglich auf 1256 Flachbildschirmen von bis zu 650.000 Fahrgästen zu sehen sein. Zeitgleich werden die Clips an unterschiedlichen Stellen des Fernsehprogramms des Offenen Kanals sowie HH1 ausgestrahlt, sowie in der Galerie KX Hamburg zu sehen sein.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches Konzept: sehr gut

Locomotion ist ein MedienNetzwerk, welches sich die allgegenwärtige Präsenz von Werbung und Informationen im öffentlichen und privaten Raum zunutze macht, um mit künstlerischen Einschaltungen das Medium der Manipulation zugleich zu pervertieren und zu demaskieren. Ihre 20 Sekunden langen Clips werden auf den Monitoren der Infoscreens in der U-Bahn, in diversen Fernsehprogrammen und im Internet zwischen anderen Werbungen eingeschaltet. Sie benutzen die Bildsprache der Werbung und Comics, verfremden aber die Aussage durch Kommentare, die zum Nachdenken anregen (Daniel Hahn), Erzählungen bei denen der Betrachter auf den nicht vorhandenen Schluss wartet (Alexander Krussig), oder ein Reiz zu Phantasien verleitet und abdriftet (z. B. wenn Romeo Grünfelder in "Beach" ein Drache durch die idyllische Meereslandschaft eines Reiseprospektes wandert, explodiert und dadurch das Bild in die Bildwelt der Slotmachines mutiert).

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches Konzept: unbedeutend

Es liegt keine Konzeptbeschreibung der Verfasser vor. Der Kommentar des Projekt-begleitenden Professors ist so abstrakt gehalten, dass sich zwar interessante künstlerische Strategien hinter dem Projekt erahnen lassen, doch für eine Begutachtung ist dies zu wenig ist. Die Begutachtung der einzelnen Videos erlaubt aufgrund des vorliegenden Materials keine Aussage über die Installation - und diese gilt es hier zu bewerten. Da ich eine Bewertung auf Grund der Technik abgeben muss, wähle ich unbedeutend - das entspricht nicht meiner Aussage. Ich möchte keine Bewertung vornehmen, muss jedoch, um meine Meinung abzugeben, auf irgendeine zur Wahl stehende Note klicken. Ein Vorschlag für die Modifizierung des Bewertungssystems wäre die Einführung der Option ein Projekt auf Grund der vorliegenden Materialien als nicht bewertbar einzustufen. Man könnte natürlich argumentieren, dass dies ein Manko der Einreichung ist: Dann würde eventuell die Begründung unbedeutend annehmbar sein. Besser wäre es aber eine Möglichkeit einzuführen, die es zulässt, etwas für nicht bewertbar zu halten. Ansonsten finde ich den Workspace sehr angenehm!

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Das Projekt hat Humor, ist frisch und vielseitig. Die Beiträge sind allerdings nicht alle gleich stringent, weder formal noch inhaltlich. Das Verdienst dieses Werkes liegt im subversiven Umgang mit den Kommunikationsnetzwerken - im öffentlichen und privaten Raum - und der Hinterfragung der Qualität vermittelter Botschaften.

Technische Realisation: gut

Im Einzelnen unterschiedlich gut, aber guter Schnitt.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Das Infiltrieren von Nachrichten welcher Art auch immer im gesamten Netzsystem erscheint zu einer Zeit der Spams hochaktuell. Sie kommen von irgendwo und landen überall. Die Kritik der Mediengesellschaft mit ihren schalen, auf den Konsum ausgerichteten Botschaften, steht in der Folge jener der 60er Jahre, die an die Konsumgesellschaft gerichtet war.

Gesamtbewertung: sehr gut**Ästhetische / Formale Qualität: unbedeutend**

Begründung siehe oben

Technische Realisation: unbedeutend

Begründung siehe oben

Aktualität / Relevanz: unbedeutend

Begründung siehe oben

Gesamtbewertung: unbedeutend

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Insgesamt 16 unterschiedliche Beiträge.

Beschreibungen der einzelnen Beiträge finden sich unter <http://www.locomotion.claranet.de/clips.html>

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Verschiedene Bildbearbeitungssysteme kamen bei der Herstellung zur Anwendung. Kompression für die Monitore der U-Bahn: mpg 2, Kompression für die Ausstrahlung TV BETA SP; Galerie KX Digital Video

Hardware / Software

Verschiedene
mpg Codierung: Astarte MPeck

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Zu den unverzichtbaren Bedingungen, unter denen sich heute "öffentliche Räume" herstellen, gehört das Paradox ihres Verschwindens. Überall beginnen Insignien des Privaten, Intimen und Vertrauten in ihnen zu wuchern - und nichts könnte dies, nach der Invasion des Handys, besser illustrieren als das Auftauchen digitaler Bildschirme in U-Bahn-Waggons. Sie kündigen eine neue Stufe der Television an. Einst staute das analoge Fernsehen seine Konsumenten in die heimische Privatsphäre zurück, verwandelte das Wohnzimmer in einen medial durchstrahlten und deshalb öffentlich gewordenen Raum. Heute setzt sich diese Entwicklung fort, indem sie sich gleichsam umkehrt. Das "Private" wird ins "Öffentliche" entlassen. So verwandelte das Handy die Intimität des Ferngesprächs in eine öffentlichen Inszenierung, die mit der Zurückgezogenheit des Gesprächs auch eine bestimmte Privatheit des Raum obsolet macht. Genauso löst die Entmachtung analoger Bildmedien durch digitale das Fernsehen auf, indem sie das Fernsehen in eine allgegenwärtigen Größe verwandelt. Räume verschieben sich, indem sie sich ineinander spiegeln, sich invertieren und gegenseitig unterbrechen. Das Öffentliche wird privat, das Private öffentlich; und doch sind beide deshalb weder das eine noch das andere. Vielmehr durchläuft eine Art permanenter Mobilmachung diese neuen, in sich gebrochenen Räume. Unablässig gehen sie ineinander über, den Verlaufsformen medialer Datenströme folgend. Wo sich diese Räume noch voneinander unterscheiden, da scheinen ihre Grenzen nur mehr aus Zitaten vergangener Räume zu bestehen.

Diese Mobilisierung, die nicht zuletzt eine des Publikums ist, ist ohne die der Bilder undenkbar. Sie ist selbst bildlich. Technische Standards machen sie nicht nur möglich, sondern fordern sie heraus. Digitale Bilder sind nämlich an keinen besonderen Ort gebunden. Sie bedürfen keiner spezifischen "Abspielorte", und deshalb kann man heute schon auf Kino und Fernsehen zurücksehen wie auf die Artefakte einer versunkenen Epoche. Digitale Bildtechniken lassen die Bilder an jedem beliebigen Ort auftauchen. In jeden Datenstandard konvertierbar, befreit von den engen Grenzen des Zelluloids oder analoger Video-Standards, können sie auf Computerbildschirmen ebenso aufflackern wie bald schon auf den Monitoren neuerer Handys, auf den Displays kleiner Taschenfernseher ebenso wie auf den Info-Screens, mit denen die Fahrgäste öffentlicher Verkehrsmittel zerstreut werden. Ubiquitär geworden, stellen sie auf diese Weise ungeahnte Reisen in Aussicht. Nicht zufällig erfährt Arnold Schwarzenegger in seinem Film Total Recall auf dem mobilen Bildschirm einer U-Bahn von der Möglichkeit einer virtu-

ellen Reise zum Mars, die er dann auch antritt. Jede Reise, jede Ortsveränderung fällt mit jener der Bilder zusammen. Nicht von ungefähr installierte die Telekom auf der Hannoveraner Expo den weltweit größten Digitalbildschirm, um sich dem Publikum als Herrin der Datenströme zu empfehlen. Zwar waren es belanglose Fernsehprogramme, die dann auf diesem überdimensionalen Bildschirm zu sehen waren - Fußballübertragungen etwa, denen sich das Expo-Publikum auch widmete wie den Übertragungen im eigenen Wohnzimmer. Doch darin besteht das Geheimnis. Der T-Digit lässt die Reiseform des Wissens zum digitalen Datenstrom mutieren, der alle Ortsverschiedenheit einebnet. Allein darauf kommt es an. Und nicht anders als diese Bilder von Welt genießen die Reisenden; auch sich als vollendete Abbilder ihrer selbst. Konsequenterweise bleibt in Total Recall bis zum Schluss offen, ob der kantige Held seine Reise zum Mars "tatsächlich" oder "nur" als Bilderfolge genossen hat, die seinem Hirn injiziert wurde.

Das Unentscheidbare, das mit solchen Bildern in der Ökonomie des Visuellen aufbricht, geht unmittelbar aus ihren veränderten Herstellungsbedingungen hervor. Im Computer generiert, haben sie sich von den Gegenständen emanzipiert, die sie vermeintlich darstellen, und von den Orten, für die sie einzustehen scheinen. Genau besehen, kennen diese Bilder gar keine Gegenstände oder Orte mehr, und deshalb kollabiert an ihnen auch das, was man traditionell "Darstellung" nannte. Illustrativen Charakters, illustrieren die Bilder nur sich selbst. Es ist gewissermaßen egal, "was" sie zeigen. Sie erschöpfen sich darin, die technischen Standards ihres eigenen Auftauchens zu kommentieren, an denen sie dann zerfallen. In präziser Weise sind sie sich selbst nur noch Vorwand ihres eigenen Präsent-Werdens. Hauptsache ist ihr Aufblenden und Abblenden, völlig bedeutungslos, ob in den U-Bahnen zwischen den Blenden Nachrichten über die mobilen Screens flackern, ob es Werbespots und Mitteilungen über Haltestellen sind, die auf ihnen hin- und hergeschoben werden, oder ob es sich um belanglose Cartoons handelt, mit denen den Fahrgästen heimgeleuchtet wird. Entscheidend ist allemal die Gegenwart des Bildschirms "selbst", die Reiseform des Visuellen, die sich mit ihm produziert. Denn sie zeigt den Übergang von einem Ort zum andern nur noch an, um die Frage nach dem Ort als einer Differenz zum Visuellen zu löschen. Deshalb produzieren diese Bildtechniken eine Indifferenz, eine Gleichgültigkeit, in der sich ihre Herrschaft vollendet. Der stumpfe, längst apathisch gewordene Blick, mit dem der Fahrgast diese Bilder abzuweisen sich angewöhnt hat, spricht vom Triumph der Gewalt, die diese Bilder

selbst ausüben. Längst aber zerstört die Werbung so auch die Intention ihrer Betreiber; sie entzieht ihrer eigenen Wirksamkeit den Boden, schafft gleichsam eine verbrannte Erde.

All dies jedenfalls gehört zu den Ausgangsbedingungen der Künstlergruppe LOCOMOTION, die in der Hamburger U-Bahn einen ganzen Monat lang, den März über, digitale Filme zeigt. Es handelt sich um Arbeiten, die speziell für diese Aktion hergestellt wurden. Heterogen, wie sie sind, beziehen sie sich doch alle auf Fragen des Ortes und der Bewegung, in der sie auftauchen und in der sie untergehen. Dabei treffen die Künstlerinnen und Künstler auf Bedingungen, die ungünstiger kaum sein könnten. Nicht länger als zwanzig Sekunden dürfen ihre Spots sein. Sie erscheinen zwischen Werbefilmen und Cartoons, zwischen Hinweisen auf Haltestellen und jenen Schlagzeilen, zu denen die Nachrichten regrediert sind. Die Künstler müssen mit einem Publikum rechnen, dessen längst stumpf gewordenen Augen alles mögliche zugemutet werden kann, nur keine Aufmerksamkeit. Und dieser Wahrnehmung muss in aller Gedrängtheit nahe gebracht werden, was man eine "künstlerische Argumentation" nennen könnte. Wie aussichtslos dieser Versuch ist, muss nicht betont werden. Doch um so eindringlicher spricht er von der Situation, in der sich die Bilder heute bewegen, und dies allein schon zeichnet das Experiment von LOCOMOTION aus. Denn worauf trifft es? Der kontinuierliche Strom des Visuellen, der mit den digitalen Techniken zur Herrschaft gelangt, macht das Verhältnis von Ort und Bewegung nicht nur virtuell. Inmitten dieser Virtualität lässt er auch extreme Unbeweglichkeiten auftauchen, Körperzustände von äußerster Immobilität, schwarze Zonen einer Wahrnehmung, die längst unter ihrer eigenen Schwerkraft kollabiert ist. In solchen Bereichen intervenieren die Filme von LOCOMOTION. Sie markieren Differenzen, die zwischen Ort, Bewegung und Bildern zum Verstumme gebracht wurden. Denn alle Kunst ist eine der Differenz. Und wenn die digitalen Filme von LOCOMOTION über die stereotyp gewordenen Bildwelten herfallen, dann nur, um sie sich selbst in ihrem Innersten fremd werden zu lassen oder auf Abwege zu bringen, die sie bereits in sich tragen. Alexander Krussig beispielsweise setzt sich selbst als Fahrgast der U-Bahn ins Bild. Doch unweigerlich erscheint sein Körper deshalb auch in jener Spektralität, die die Bilder auszeichnet - ein animiertes Graphem, das als Gespenst in den Waggons umgeht. Ganz anders, doch eng verwandt Anja Steidinger: ihr Gähnen reizt nicht nur zur Nachahmung, sondern zur Nach-Atmung, die sich als momentane Überbelichtung in jene Bilder einschreibt, von denen das Gähnen ausgeht. Eine ähnliche Selbstunterbrechung des Visuellen befragen Anabela Angelowska und Christine Klein; sie zeigen Luftaufnahmen Hamburgs, auf

die sie den Betrachter wie in einer Bombe herabstürzen lassen: längst besteht die Gewalt von Kriegsbildern nicht mehr darin, diese Gewalt "explizit" zu machen, sondern sie in der Vorstellung des Betrachters oder seiner armierten Wahrnehmung stattfinden zu lassen. Zu Geschossen werden die Embleme der Warenwelt in dem Western von Karsten Ewert: der männlich-weibliche Dialog vor dem Schußwechsel tauscht nur noch Insignien der Werbung aus; aber dies läßt Genres auch interferieren und eine gewisse Ortslosigkeit zwischen ihnen auftauchen. Daniel Hahn und Henry Herrmann lassen diese Ortslosigkeit inmitten völlig geschlossener Aussagen aufbrechen wie der, dass "happiness a German Industrieprodukt" sei oder Inspiration ein German Aktenordner. Alexander Brehm, Ramses Queslati und Jan Silberberger injizieren vollends der Welt des Telefon-Sex jenes Quantum an Nonsense, der sie implodieren lässt: ihr "Party-Schaf" ist tatsächlich über eine 0190er-Nummer zu buchen und biegt so den Unsinn ins Reale zurück. Romeo Grünfelder beschwört in den Bildidyllen der Reiseveranstalter Monstren herauf, die sich nur im Zahlenwert oder im außerirdischen Fremdzeichen, als unlesbare Größe resümieren. Frank Hesse lässt die Comic-Figur CUCU, die aus einer Internet-Bilddatenbank stammt, den Hinweis geben, einige Leute sollten besser mal darauf aufpassen, was sie sagen oder tun. Unspezifiziert, wie dieser Hinweis ist, richtet er sich an niemanden; doch deshalb nomadisiert er nicht nur durch die Bildwelten, sondern durchquert noch sich selbst. Wolfgang Oelze schwenkt langsam über die Fenster eines Bürohochhauses, setzt sie gleichsam in Bewegung und konfrontiert so die Bewegung eines Ortes mit dem Ort einer Bewegung, die fremde Zeiten ins Spiel bringt. Ganz anders, doch dem auch benachbart, Heiko Neumeisters Rekonstruktion eines Aquarells von Paul Klee, das auf einem Grafikprogramm erneut entsteht: Zeiten, Orte und Bewegungen einer klassischen Moderne durchqueren die digitalen Bildgeneratoren, um sich der Frage ihrer Differenz auszusetzen.

Denn Fragen der Differenz und des Ortes oder der Bewegungsweise von Bildern sind Künstlern deshalb vertraut, weil diese Fragen nie wirklich "festgemacht" werden können. Sie brechen nicht erst dort auf, wo es sich um die Paradoxien eines Ortes handelt, der auftaucht, weil er verschwindet. Diese Fragen setzen auch nicht erst ein, wo es um den Ort des Museums, um einen öffentlichen Raum, um das Kino oder den Anachronismus von Kunsthochschulen geht. Allen restaurativen Diktaten zum Trotz, mit denen die künstlerische Frage heute erneut auf solche Orte festgelegt werden soll, hat sie ihre eigenen "Bewegungsformen". Sie lässt sich nicht auf Territorien verpflichten und ebenso wenig auf "Medien". So folgt sie den avancierten Materialien "neuer" Technologien und ihrer anderen Räume nicht,

weil sie exotisch wären und deshalb Erfolge auf dem Kunstmarkt in Aussicht stellen würden. Vielmehr intervenieren künstlerische Fragestellungen in solchen "neuen" Bildtechnologien, weil sich in ihnen eine spezifische Gewalt freisetzt. Nirgends ist die künstlerische Frage mehr am Platz als dort, wo sie sich solchen medialen Gewalten exponiert. Denn hier wird deutlich, was mit den Bildern auf dem Spiel steht. Ihre Gewalt setzt nicht dort ein, wo sie sich in Szenarien der Zerstörung darstellt. Ebenso wenig macht sich der Voyeurismus, den die digitalen Bilder herausfordern, an so etwas wie expliziten Darstellungen sexueller Handlungen fest. Gewalt-sam vielmehr ist, die Bilder zu einem Vorwand ihres eigenen Erscheinens zu machen. Voyeuristisch ist die Transparenz, die Bedeutungslosigkeit, die Maßlosigkeit, mit der die Bilder

erscheinen. Denn sie fordern ein Sehen heraus, das jeder Szene entgegengesetzt ist und deshalb im Wortsinn obszön ist: angestrengt starrt es dem Eintreffen einer Bedeutung entgegen, die stets ausbleibt und sich als Erfüllung nur halluzinieren lässt. Und dies bannt zunächst den Blick, um ihn in sich zu kehren bis zur Apathie, zur Fühllosigkeit und zum Erblinden.

Künstlerisch ist, in solchen Gewalten des Bedeutungslosen, im Voyeurismus der obszönen, entorteten Transparenz eine Differenz zu entziffern, die ihnen entgeht. Und deshalb sprunghaft in ihnen umgeht: ganz so, als könne sich hier eine andere Konstellation von Ort, Bewegung und Bild abzeichnen.

Seminar / Kurzbeschreibung

Philosophie der Medien:

Das Seminar Philosophie der Medien orientierte sich zu Beginn des WS 2000/2001 an Paul Virilios Einführung von Medien, Geschwindigkeit und Krieg. Deren Untersuchung konzentrierte sich auf die Fragestellung, in welchem Ausmaß sie von Paradigmen des Sichtbaren geleitet bleibt, aus denen ihr apokalyptischer Ton entspringt. Im Anschluss daran erfolgte die Auseinandersetzung mit Niklas Luhmanns Systemtheorie der Medien, wobei sich hier die Frage im Vordergrund bewegte, wie sich die Logik der Medien mit einer gewissen Pragmatik der Macht verschränkt, die in sich zirkuläre Formen angenommen hat. Mit Gilles Deleuze wurde gefragt, ob sich die Formation "technischer Medien" nicht in wachsendem Maß einer Grenze aussetzt, die ihr durch ein

anderes Dispositiv gesetzt wird: der Technisierung des Biologischen zur "Bio-Power". Mit Carl von Clausewitz wurde der Krieg als technisch-medialer Aspekt und als anderes Mittel zur Umsetzung politischer Ziele reflektiert und im Zusammenhang der jüngsten Ereignisse vom 11. September diskutiert.

Forschungsbereich

Philosophische Ästhetik:

Prof. Dr. Hans-Joachim Lenger lehrt Philosophische Ästhetik an der Hochschule für bildende Künste in Hamburg



Society as MultiCultureMolecular Virus epidemy

Installation

Deutschland, 2002

<http://www.cellulae.net/humans>**Autor: Jaanis Garancs**

Kunsthochschule für Medien Köln,

Fachbereich Medienkunst,

4(12). Semester

Prof. Frans Vogelaar

**KURZBESCHREIBUNG**

Dynamic scenes of people and their surroundings made of letters, signs and symbols, in various languages. Human bodies morph from details of abstracted 'molecular' figures - to scenes of people crowds, city streets and global maps. The work is mixture of interactive game environment and ambient, autonomously developing VR movie. The immersi-

vity of scenes is enhanced by stereoscopic projection and 3D (XYZ) sound. The work is a cluster of several modules: variants of hardware setup in gallery-like space, alternative interaction devices, database (data mining tools) and Internet interfaces (currently in development). Updates and more material: on the project's website.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

A nice multi user environment which touches upon actual topics.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Funky, visually very appealing.

Technische Realisation: gut

A complex installation which integrates different media in a well thoughtout manner.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Touches upon hot topics in our current society.
Very relevant.

Gesamtbewertung: sehr gut**Gutachter-Kommentar II****Künstlerisches Konzept: weniger gut**

Hochkomplexes interaktives Media Environment mit wenig Verbindung zwischen inhaltlichem Konzept und ästhetischen Entscheidungen.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Interessante ästhetische Lösungen werden durch die Mischung verschiedenen Genres erreicht, eine Kombination zwischen interactive game und VR-movie.

Technische Realisation: weniger gut

Der gesamte technische Überbau ist zu komplex und aufwendig in Bezug zu der gesamten Installation. Dennoch ist eine innovative Anwendung des VRML-Format ersichtlich.

Aktualität / Relevanz: unbedeutend

Das hochinteressante Thema der menschlichen Interaktion - als Austausch und Konflikt zwischen unterschiedlichen Ländern, Ideologien und Kulturen - ist nur in einer ästhetischen Form übersetzt, ohne wirklich vertieft zu werden.

Gesamtbewertung: weniger gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Idea:

The term 'multiculturemolecular virus' is used as a (slightly ironic) metaphor for human physical and mental interaction - through genes, memes and code. This interaction could be also described as sharing, exchange, competition and conflict among various nations, ideologies and cultures.

Forces of human natural life cycles, human passion, the will and spirit are moving the 'multiculturemolecules'. It can be a striving for balance, dominance or survival from individual - to state or whole ethnos scale. Either living in symbiosis with others, adjusting or changing themselves or taking somebody else's place - in various parallel power levels.

Diplomats, tourists, spies, PR agents, guest workers, mixed family children, soldiers, refugees, etc., spread 'viruses' or 'anti-viruses' that bring both 'illnesses' as well as 'cures' to them.

What matters more in the today's context globalisation and mediated reality: culture clashes, economical competition, privacy challenges?

Is it the mass of the combined number of inhabitants, nations gross domestic product, income-per-capita, age-structure? Or - it is the organisation level, cultural vitality or 'spiritual strength' of an individual? This artwork does not give the answer, but tries to show possible bridges (interferences) between mental and physical social ambiances.

The work mood ranges from vision of possibly coming 'dark ages' of digital urbanised society to humorous comment on 'popular ideas' of conspiracy, phobias and euphorias.

Realisation:

The visitor can observe and affect movements of people in the scenes via several joysticks and also mix his body movements via 'avatar' in the scenes.

By moving the figures around, the user can observe collisions and fusion-like effects on 'molecule' behaviour. When one avatar leaves some area, other avatars entering that space 'repaints' that environment with its own molecule traces. The avatar's 'molecular structure' is also affected by presence in environment and interference with other avatars. The avatars are semi-autonomous objects that behave like cells, having the inner and outer zone. The density and activity of avatars in a specific area influence the surrounding (following the rules similar to the Game-of-Life). When one avatar leaves some area, some other avatar entering that space partially 'repaints' that environment with its own 'virus traces'. However, the avatar's 'molecular structure' is also affected by presence in the environment and interference with other avatars. 2-3 users can change viewpoints and density of scenes with 2-3 input devices. By zooming into the characters, they open into small 'molecules', containing fragments of images and movies of cultural icons: country flags, landscape, etc.

The stereoscopic projection and quadraphonic sound creates an audiovisual illusion of ghost-like presence in the room (projected images -'walk in and out' of the screen). The left traces also create an impression of fluid landscape or city.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Stereoscopic projection is combined with visual effects of objects leaving traces in objects movements and metamorphose stages. Video camera signal with night-view, enhanced by infrared light is analysed by motion tracking software. Movements of visitors are applied to abstracted figures of humans. Other movements are generated by morphed coordinates of previously captured motion data of real people.

The database facilitates scene changes and content changes. Various areas in the scene space trigger different parameters for animation, visual and sound effects (like intensity, density, level of details, etc.)

Hardware / Software

- PCs with nVidia graphic chip, 4(6) channel sound cards.
- CRT (RGB) projector(s)
- stereo shutter glasses
- video camera(s)
- custom built electrostatic field (aka "Theremin") interfaces
- MIDI in/out/mix interfaces
- SpaceMouse (i.e. 3-axis or 2 x 2-axis joysticks)

blaxxun Contact VRML client with custom (C++) extensions: MIDI client, SpaceMouse interface, TCP server/client plugin, SQL(ODBC) client.

EyesWeb video tracking/motion analysis software.

Java applets for various specific algorithms.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

project "MultiCultureMolecular Humans"

"MultiCultureMolecular Humans" is a highly complex interactive media environment. It is a combination of an interactive game and an atmospheric Virtual-Reality movie. It is an experiment exploring the borders of perception. The innovative and experimental use of the VRML-format is technically and artistically very interesting.

Seminar / Kurzbeschreibung

seminar: "no-end technology"

Within the seminar "no-end technology" students worked on the development of endless, recyclable, low cost, non-hierarchical, "open-source", "do-it-yourself" technology (robots and interfaces) and experimented with non-hierarchical and non-controllable communication systems.

Forschungsbereich

Kunsthochschule für Medien Köln, Department for "Hybrid Space / Medialer Raum"

The Department for "Hybrid Space / Medialer Raum" at the Academy of Media Arts Cologne (Kunsthochschule für Medien Köln) is a multidisciplinary laboratory for the development of experimental projects on combined analog/digital ("hybrid") space. There, new media artists, designers, architects and urbanists collaborate with soft- and hardware engineers in the development of combined analog and digital, urban/architectural and media spaces.

The scope of the research and development projects ranges from those on the urban scale and the scale of the mobility networks, to architectural interiors and 1:1 industrial design applications and to wearables and interface design.



Rauminstallation

Deutschland, 2001

<http://www.sommersdorf2.de>**Autorin: Julia Kamann**

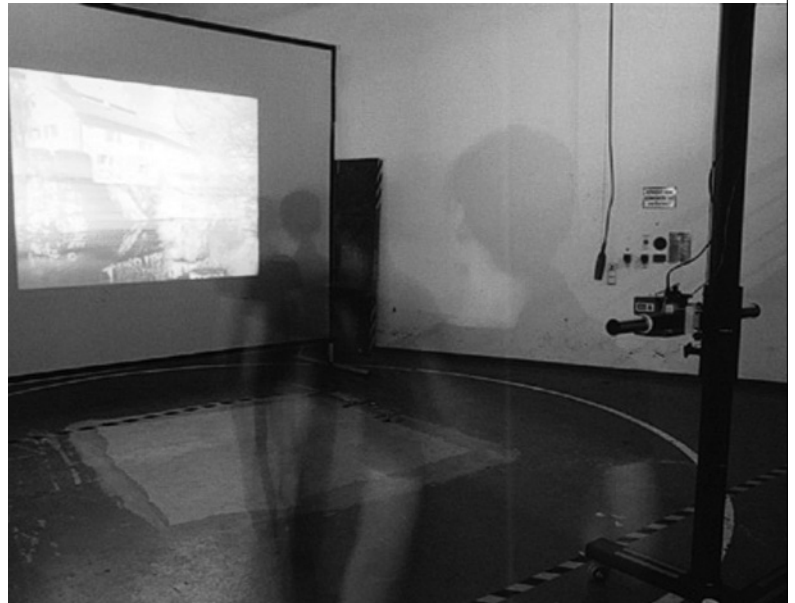
MitarbeiterInnen: Nikolaus Uhl, Programmierung

Hochschule für Gestaltung Offenbach,

Fachbereich Elektronisches Bild,

Diplom

Prof. Bernd Kracke

**KURZBESCHREIBUNG**

Die Bewegung und Position einer Person im Raum ändert den Ausschnitt eines projizierten Panoramas und schafft eine Verbindung zwischen Real- und Bildraum.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

Die Verbindung von Körper mit Raum und Zeit in der Projektion scheint eine sinnvolle Anwendung der Technik zu sein. Natürlich hängt viel davon ab, was inhaltlich dadurch erfahrbar ist; dieser Inhalt geht nicht aus der Vorschau hervor.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Installation würde in einem schwarzen Raum besser wirken, da die Aufmerksamkeit sich dann besser auf das Bild konzentrieren ließe. Sonst ist der schlichte Aufbau gut gemacht. Der Flash-Film sieht in den Auszügen gut aus; es wäre gut, diesen ganz zu sehen.

Technische Realisation: sehr gut

Schlicht und unaufdringlich. Gut.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Wieder eine Arbeit, die sich mit alternativen Eingabesystemen beschäftigt; diese stellt eine Verbindung zwischen dem Raum des Körpers und dem Raum der Information im Flash-Film dar. Alles hängt von der Qualität des Flash-Films ab, denn ein gutes Interface ohne entsprechenden Inhalt ist wenig wert.

Gesamtbewertung: sehr gut**Gutachter-Kommentar II****Künstlerisches Konzept: gut**

"Was mich begeisterte, war der Raum!" (Robert Adrian)
Obwohl heutzutage viele Experimente zum Verhältnis von Raum-Person-Bewegung vorliegen, und das Projekt konzeptionell nicht mit Innovation aufwartet, liegt hier ein klar durchdachtes Projekt vor, das seine Stärke aus der einfachen klaren Anlage und dem lokal eingegrenzten Thema bezieht.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Soweit durch die über das Netz verfügbaren Standbilder beurteilbar, überzeugt die einfache, helle, klare und geräumige Anlage.

Technische Realisation: gut

Anspruchsvolle Anlage, die gut umgesetzt scheint.

Aktualität / Relevanz: unbedeutend

Die direkt erfahrbare Mensch-Bild-Interaktion wird hier so eingesetzt, dass sie die Hemmschwelle auch für nicht-Afficionados deutlich senkt und etwas zur Verbreitung solcher semi-immersiver Räume leisten kann, da die am Thema Interessierten bereit sind, sich dieser Erfahrung in dieser Umgebung auszusetzen.

Gesamtbewertung: gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

"Was mich begeisterte war der Raum! (...) Wenn die Maschinen an sind, und deine Finger auf der Tastatur, dann bist du in Verbindung mit einem Raum hinter dem Monitor. Und dieser Raum ist nur da, wenn die Maschinen an sind. (...)"
Bob Adrian X im Gespräch mit Tilman Baumgärtel

Die Arbeit setzt sich aus drei Teilen zusammen: dem theoretischen Teil "Der Raum in elektronischen Medien", der den Raumbegriff, sein Verständnis und seine Veränderung in und durch elektronische Medien untersucht, und zwei praktischen Arbeiten. Einer in Flash erstellten Online-Anwendung und einer Rauminstallation, beides unter dem Titel "Sommersdorf 49 12' 10 35'", die einen Ort/Raum, das Dorf Sommersdorf, thematisieren.

Die Flashanwendung macht diesen Ort durch eine Navigation aus räumlich-horizontal und zeitlich-vertikal ineinander greifenden Achsen, die eine direkte Auswahl dokumentarischen Bildmaterials ermöglichen, erfahrbar.

In der Rauminstallation findet eine Übertragung in die Dreidimensionalität statt. Die Bewegung einer Person im

Raum ändert den Ausschnitt eines projizierten Panoramas und schafft eine Verbindung zwischen Real- und Bildraum. Die Schnittstelle besteht aus Scanner und Rechner, die die Position des Betrachters erfassen, und spezieller Programmierung (Microsoft Visual Basic, DirectX), die das Bild steuert. Maus und Tastatur werden durch die Bewegung des Körpers im Raum ersetzt. Bewegt sich die Person zum Bild nach rechts, bewegt sich auch die Projektion in diese Richtung, bewegt sie sich nach links, wird das Panorama dasselbe tun. Beim Nähertreten vergrößert sich der sichtbare Bereich des Bildes, beim Entfernen verkleinert er sich, entsprechend dem Blick durch ein reales Fenster.

Alle Panoramen wurden in Sommersdorf, einem kleinen Ort nahe Ansbach in Mittelfranken aufgenommen. Dieser Ort nimmt seit einiger Zeit eine zentrale Position in meiner Arbeit ein.

Meinen Dank an Firma Leuze electronic, die mir den Raumscanner RS4 zur Verfügung gestellt hat, Nicolas Uhl, der für mich die Programmierung entwickelte und Dirk Scholz für Flash und Actionscripting.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

PC, Beamer, Rückprojektionsleinwand,
RS4 Raumscanner

Hardware / Software

PC
Microsoft Visual Basic, DirectX

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

Die Arbeit "Sommersdorf 49° 12' 10" 35'" ist die letzte in einer Reihe von Arbeiten, die den Ort Sommersdorf thematisieren. Entstanden im CrossMediaLab der HfG Offenbach verknüpft sie analoge als auch digitale Medien miteinander und zeigt dabei experimentell-kreativen als auch wissenschaftlich-forschenden Umgang mit ästhetischen Strategien. In der interaktiven Rauminstallation wurden Laser-Mess-Sensoren für die Navigation durch den Bildraum verwendet.

Seminar / Kurzbeschreibung

CrossMediaLab / Digital Storytelling
Einführung in Theorie und Praxis des Digital Storytelling. Parallel zur Entwicklung neuer digitaler und interaktiver Medientechnologien transformieren sich die Formen des Erzählens. Nicht-lineare Strukturen und synthetische Bilderzeugung erfordern neue dramaturgische Strategien. Das CrossMediaLab an der HfG Offenbach widmet sich der Erforschung und Entwicklung des Digital Storytellings als einem Schwerpunkt. Dazu wird ein Lehrverbund angeboten, der die Lehrangebote für Webdesign, Computergrafik / Computeranimation, Medienkunst sowie Videoproduktion und Postproduktion zusammenfasst.

Forschungsbereich

Crossmediale / crosskulturelle Konvergenz

Die wesentlichen Entwicklungslinien der HfG Offenbach sind von dem übergreifenden Phänomen crossmedialer und crosskultureller Konvergenz geprägt. Getrieben von den medientechnologischen Entwicklungen der 80er und 90er Jahre haben Digitalisierung und Virtualisierung alle Entwurfs- und Produktionsprozesse transformiert. 1999 fand die systematische Öffnung der HfG für komplexe medientechnologische Fragestellungen und die daran gebundene Entwicklung zukunftsweisender Forschungsansätze mit der Neubesetzung des Lehrstuhls für Elektronische Medien und der Gründung des CrossMediaLabs - als Schnittstellen-übergreifende

Plattform für die experimentelle Erforschung und Vermittlung crossmedialer Strategien in Kunst und Gestaltung - ihre konsequente Fortsetzung. Digital Storytelling, Interactive Branding, Gaming und E-Learning gehören ebenso zu den wichtigen Themen des CrossMediaLabs wie ubiquitous computing und mobile applications. Übergänge von linearen zu nicht-linearen und von konsumtiven zu interaktiven Medienanwendungen nehmen eine zentrale Rolle ein. Aber auch Ausstellungen, Events und Celebrations als kollektive Erlebnisumfelder medialer Inszenierungen stehen im Fokus der Untersuchung.



Interaktive Video-Installation mit:

Karlsruher Schloss als Wireframe, Echtzeitrendering mit Kamerafahrten, Tracking von Personen, 3D-Visualisierung des Trackingbereichs, Beatdetection mit Fouriertransformation

Installation

Deutschland, 2001

<http://www.wrzstud.rz.uni-karlsruhe.de/~udu7/Spooky3D/>

Autoren: Sven Forstmann, Julia Herzog

Hochschule für Gestaltung Karlsruhe,

Fachbereich Digitale Medien,

10. Semester,

Prof. Michael Saup

**KURZBESCHREIBUNG**

Spooky 3D wurde auf 2 Videobeamern präsentiert, die vom Balkon des Karlsruher Schlosses auf den Boden am Eingang projiziert haben. Die erste Projektion stellte die Trackingzone dar, auf welcher sich darauf befindliche Personen von einem wuselnden Punkthaufen verfolgt wurden. Dies gelang dadurch, dass die Personen auf diesem Feld von einer Infrarotkamera getrackt wurden, welche an einem Computer mit TV-Karte angeschlossen war. Dieser schickte wiederum die getrackten Daten per Midi an die beiden Rechner, auf denen die Computeranimation lief.

Die 2. Projektion war ein komplettes 3D-Demo, das aus der 1. Projektion in 3D- und 2 weiteren Effekten bestand. In dieser sind auch das Karlsruher Schloss und die Pyramide vom Marktplatz als Wireframe-Modelle in verschiedenen Kameraflügen zu sehen. Beide Projektionen waren hardwarebeschleunigt und basieren auf dem OpenGL-API. Das Soundcapturing wurde über den Line-in-Kanal der Soundkarte integriert; um die Beats der Musik zu erfassen, wurde noch eine Fouriertransformation integriert, welche nur auf das untere Frequenzspektrum reagiert.

Gutachter-Kommentar I**Künstlerisches Konzept: weniger gut**

Es ist keine differenzierte inhaltliche Verarbeitung der in den Computer importierten Daten erkennbar. Das Konzept erschöpft sich in Effekt und Vordergründigkeit.

Ästhetische / Formale Qualität: unbedeutend

Die Ästhetik ist 70er Jahre Design der schlechteren Klasse.

Technische Realisation: weniger gut

Die Realisierung mag ganz o.k. sein bzgl. des Stands des Projektes im Augenblick. Allerdings waren die Videos für mich nicht zu öffnen (trotz stundenlangen Versuchens). Es sind keine technischen Neuerungen zu erwarten bei weiterer Arbeit an dem Projekt.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Alles schon mal da gewesen...

Gesamtbewertung: weniger gut

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches Konzept: sehr gut**

An impressive multimedia project, which integrates the environment together with the virtual environment.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Good use of 3D real-time animation with realtime audio processing.

Technische Realisation: sehr gut

A solid implementation of a location based computer installation.

Aktualität / Relevanz: gut

Has no real relevance to any important actual topics, but fits well into the mass media culture.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Spooky 3D wurde auf 2 Videobeamern präsentiert, die vom Balkon des Karlsruher Schlosses auf den Boden am Eingang projiziert haben. Die erste Projektion stellte die Trackingzone dar, auf welcher sich darauf befindende Personen von einem wuselnden Punktehaufen verfolgt wurden. Dies gelang dadurch, dass die Personen auf diesem Feld von einer Infrarotkamera getrackt wurden, welche an einem Computer mit TV-Karte angeschlossen war. Dieser schickte wiederum die getrackten Daten per Midi an die beiden Rechner, auf denen die Computeranimation lief. Die Koordinaten wurden dabei als Midi-Noten mit Pitch-Signa-

len versendet. Die 2. Projektion war ein komplettes 3D-Demo, dass aus der 1. Projektion in 3D- und 2 weiteren Effekten bestand. In dieser sind auch das Karlsruher Schloss und die Pyramide vom Marktplatz als Wireframe-Modelle in verschiedenen Kameraflügen zu sehen. Beide Projektionen waren hardwarebeschleunigt und basieren auf dem OpenGL-API. Das Soundcapturing wurde über Line-in-Kanal der Soundkarte integriert; um die Beats der Musik zu erfassen, wurde noch eine Fouriertransformation integriert, welche nur auf das untere Frequenzspektrum reagiert.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Part 1: Das Karlsruher Schloss

Das Karlsruher Schloss wurde mit Cinema 4D konstruiert und mit dem 3D-Explorer in ein C++ - Headerfile konvertiert, welches dann in die Programmierumgebung integriert werden konnte. Hierbei wurde das Schloss direkt als OpenGL-Displayliste abgespeichert. Es reagiert auf Rhythmen in der Musik, indem die fast transparenten Flächen aufleuchten und, um den Effekt zu verstärken, auch der Fov (Verhältnis von x zu z und y zu z bei der 3D-Umrechnung) etwas verändert wird. Die in den Kamerafahrten sichtbaren Planeten sind 3D-Modelle mit ca. 1000 Dreiecken/Planet. Als Textur wurden echte Aufnahmen vom Mond verwendet. Die Spiegelung der Szene auf dem Boden wurde so realisiert, dass zuerst das Spiegelbild, dann der Boden mit Transparenz und zuletzt die Szene oberhalb des Bodens gerendert wurde. Die Pyramide des Karlsruher Marktplatzes wurde direkt im Computer generiert und animiert. Sie ist so konstruiert, dass die Spitze drehend auf Beats der Musik reagiert, und diese Drehungen sich wellenförmig zum Boden hin fortsetzen. Die vor dem Schloss herumwuselnden Punkte werden durch einen Vektorball (die kleine Leuchtkugel) und einen durchsichtiger werdenden Linienzug dargestellt. Die Zielpositionen der Punkte werden per Zufall errechnet, sind aber auf ein Raster begrenzt, welches auch die eckigen Bahnen der Punkte vorgibt. Um nun eine Person, die sich in diesem Feld aufhält, zu repräsentieren,

wurden die gelben Punkte so programmiert, dass sie sich immer in der Nähe einer dort positionierten, gedachten Line orientieren.

Part 2: Die Disco-Kugel

Bei der Disco-Kugel handelt es sich um ein Würfel, dessen Seitenflächen unterteilt und so ausgebeult sind, dass sich daraus eine runde Form ergibt. Diese reagiert nun so auf den Sound, dass diese Facetten ab einer bestimmten Lautstärke durch Lichtstrahlen ersetzt werden, welche umso tiefer in der Kugel beginnen, je höher der Signalpegel ist. Dadurch entsteht der Eindruck, dass in dem äußeren, metallenen, noch ein zweiter, pulsierender, hell leuchtender Ball enthalten ist. Die Lichtstrahlen werden nachträglich (nachdem die Kugel bereits sichtbar ist) mit ausgeschaltetem Z-Bufferzugriff gerendert, damit keine unerwünschten Überdeckeffekte auftreten.

Part 3: Die Stahlträger

Bei den herumwirbelnden Stahlträgern soll der Eindruck auf den Blick ins Unendliche geweckt werden. Damit die weiter hinten fliegenden Träger in weiß überblendet werden können, wird hierzu der hardwareunterstützte, volumetrische Nebel benutzt. Ein Träger besteht aus jeweils 4 Flächen, die mit einer RGBA-Textur versehen sind, um die Streben ohne zusätzliche Polygone malen zu können.

Hardware / Software

Software:

Betriebssystem : Windows 2000

Entwicklungsumgebung: MS Visual C++ v6

Zusätzlich installierte Software:

* DirectX

* Grafikkartentreiber mit OpenGL-Unterstützung

Hardware: (mininal)

CPU: Celeron 500

RAM: 128MB

GFX: NVIDIA Geforce DDR

SFX: Soundkarte mit Gameport

Hardware: (normal)

CPU: Duron 700

RAM: 256MB

GFX: NVIDIA Geforce2

SFX: Soundkarte mit Gameport

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers

spooky 3d has been developed for an interactive live performance at the Schloss Karlsruhe 2001. In a cooperative effort between the faculty of informatics and the HfG Karlsruhe, i.e. 2 students decide to cooperate: artist and programmer, inspiring each other. the work starts, where my own research "interfacing audio and images" stopped beg. of the 90s. it was very well done and received. they have won the tweenwork award 2002: <http://www.tweenwork.de/>
these cooperations have a benefit for both parties involved: students and universities.

Seminar / Kurzbeschreibung

Digital III

Interaktion, Datenfluss & Kunst



liste der zugelassenen projekte nach ausbildungsstätten

	Titel	Studierende	Ausbildungsstätte	Betreuer	Seite
1	Actionist Respoke	Michael Janoschek, Rüdiger Schlömer	FH Aachen, Design	Prof. Klaus Gasteier	21
	TV meets Internet - Convergent Media	Monika Hofele	FH Augsburg, Gestaltung	Prof. Robert Rose	
20	Der Schlaf der Vernunft gebietet Ungeheuer	Dorothea Johne	Kunsthochschule Berlin-Weißen- see, Kommunikationsdesign	Prof. Stefan Koppelkamm	109
	tokyostories	Susanne Schuricht	UdK Berlin, Experimentielle Mediengestaltung	Prof. Joachim Sauter	
	sei solo	Sungsuk Suk	UdK Berlin, Medienkunst	Prof. Maria Vedder	
	Die TonLeiter	Christopher Bauder	UdK Berlin, Digitale Medien	Prof. Joachim Sauter	
5	200ok.de	Hannes Nehls, Gregor Blahak	UdK Berlin, Institut für zeitbasierte Medien	Prof. Joachim Sauter	41
2	[korsakow syndrom]	Florian Thalhofer	UdK Berlin, Visuelle Kommunikation	Prof. Willem Velthoven	25
18	Magic Music Hand	Alexander Kläser	FH Bonn-Rhein-Sieg, Angew. Informatik	Prof. Dr. Rainer Herpers	99
	Kennwort Sirene	Jan Jessen	HBK Braunschweig, Kommunikationsdesign	Prof. Eku Wand	
	Koeln 24	Till Cremer	HBK Braunschweig, Kommunikationsdesign	Prof. Ulrike Stoltz	
16	www Logbook	Torsten Rehberg	HfK Bremen, Grafik-Design	Prof. Peter Rea	91
	Internetauftritt für einen Botanischen Garten	Jeannette Dubielzig	FH Dortmund, Kommunikationsdesign	Prof. Dieter Ziegenfeuter	
13	RGB Physik	David Krause	FH Dortmund, Design	Prof. Dr. H. Wilharm Prof. Fons Hickmann	75
19	Pac Man and the Mechanics	Marcel Güttler, Daniel Schulze	HTW Dresden, Mathematik/Informatik	Prof. Dr. S. Strippgen	103
	Mission Friendship - Mission Freundschaft	Carsten Adam, u.a.	FH Düsseldorf, Medien, Ton und Bild	Prof. Dr. Karin Welkert-Schmitt	
	Fisch kann auch mit zwei Gabeln gegessen werden	Heidrun v. Irmer	Universität Essen, Kommunikationsdesign	Prof. Claudius Lazzeroni	
	Kindergeschichten	Christoph Heuer	Universität Essen, Gestaltung und Kunsterziehung	Prof. Claudius Lazzeroni	
	paseo	Josephine Kreuz	Universität Essen, Gestaltung und Kunsterziehung	Prof. Claudius Lazzeroni	
15	Vlight.to // Visualisierung elektronischer Musik	Karsten Blaschke, u.a.	Universität Essen, Kommunikationsdesign	Prof. Peter Wippermann	85
23	locomotion	Romeo Grünfelder, u.a.	HfBK Hamburg, Visuelle Kommunikation / Kunst	Prof. Dr. Hans Joachim Lenger	121
	Analoge Tonbandmaschine	Matthias Sauer, u.a.	TU Ilmenau, Medientechnologie	Klaus-Dieter Locke	
	[v a n i t a z]	Dominik Rinnhofer	HfG Karlsruhe, Szenografie	Prof. Michael Saup	



liste der zugelassenen projekte nach ausbildungsstätten

	Titel	Studierende	Ausbildungsstätte	Betreuer	Seite
	AQUARICON	Sven Forstmann, u.a.	HfG Karlsruhe, Medienkunst	Prof. Michael Saup	
	DANCE WITH THE MOUSE	Jia Qiao	HfG Karlsruhe, Medienkunst	Prof. Michael Saup	
26	Spooky 3D	Sven Forstmann, Julia Herzog	HfG Karlsruhe, Digitale Medien	Prof. Michael Saup	135
3	left 2dimensions behind	Andreas Siefert	HfG Karlsruhe, Digitale Medien	Prof. Michael Saup	29
21	Die Erschaffung des Neuros	Dorcas Müller	HfG Karlsruhe, Medienkunst	Prof. Uwe Laysiepen	113
	J3d Visualizer	Markus Tombers	FH Kiel, Multimedia Production	Prof. Dr. Helmut Dispert	
	eventgarde (evongga'd)	Andreas Stephan, Johannes Schmidt	FH Kiel, Multimedia Production	Prof. Dr. Helmut Dispert	
	The Network Vehicle	Helge Jansen, u.a.	KHM Köln, Medienkunst/Mediengestaltung	Prof. Frans Vogelaar	
	Visuelle Musik	Jochen Peters	KHM Köln, Fernsehen/Film	Prof. Michael Graham-Smith	
	POPTRISTESSE - Office Edition	Björn Karnebogen	KHM Köln, Mediengestaltung	Prof. Andreas Henrich	
	Wald mit Feldern	Olaf Geuer	KHM Köln, Mediengestaltung	Prof. Andreas Henrich	
24	MultiCultureMolecular Humans	Jaanis Garancs	KHM Köln, Medienkunst	Prof. Frans Vogelaar	127
	ARTORNOT	Johannes Blank	HGB Leipzig, Medienkunst	Prof. Helmut Mark	
22	--digital work	Francis Hunger	HGB Leipzig, Medienkunst	Prof. Helmut Mark	117
	Inspire through Transpire - >ITT<	Bettina Auer	Universität Linz, Experimentelle Visuelle Gestaltung	Hubert Lobnig	
	2.5D Navigation in Flash	Selmar Kix	FH Lippe, Medienproduktion	Prof. Christoph Althaus	
	Gedanken eines Avatars	Jan Tauchnitz, u.a.	Universität Lübeck, Medieninformatik	Dr. Thomas Winkler	
	was uns bewegt	Elke Hoffmann u.a.	Filmakademie Baden-Württem- berg, Media-/Virtual Design	Björn Bartholdy	
	iClip alphawezen_gai soleil	Carolin Roth, Carina Bach	FH Mannheim, Gestaltung	Prof. Kai Beiderwellen	
	voodoo interactive	Carina Bach	FH Mannheim, Gestaltung	Prof. Kai Beiderwellen	
4	TERROR BY TINA	Martin Hesselmeier	FH Mannheim, Gestaltung	Prof. Kai Beiderwellen	33
	Kanal M	Ronald Schulz, u.a.	Hochschule (FH) Mittweida, Medien	Prof. Ludwig Hilmer	
	pulsader	Volker Sebastian Albert	Akademie der bildenden Künste München, Freie Kunst	Prof. Klaus vom Bruch	



liste der zugelassenen projekte nach ausbildungsstätten

	Titel	Studierende	Ausbildungsstätte	Betreuer	Seite
	Pustebblume	Alexis Dworsky, Joachim Kaiser	Akademie der bildenden Künste München, Kunst	Prof. Res Ingold	
	Checkliste zur Problemvermeidung in der Druckvorstufe	Lucia Petovsky	FH Nürnberg, Gestaltung	Prof. Holger Ebert	
14	The-Mount.net	Tilman Zitzmann	FH Nürnberg, Kommunikationsdesign	Prof. Holger Ebert	81
	Sommersdorf 49°12' 10°35' - Teil 1	Julia Kamann	HfG Offenbach, Elektronisches Bild	Prof. Bernd Kracke	
25	Sommersdorf 49°12' 10°35' - Teil 2	Julia Kamann	HfG Offenbach, Elektronisches Bild	Prof. Bernd Kracke	131
	wormholes	Oliver Kauselmann, Thorsten Kloepfer	FH Pforzheim, Gestaltung	Prof. Philip Pocock	
	four-dimensional figuration	Patrick Stressler	FH Pforzheim, Gestaltung	Prof. Philip Pocock	
	ScienceFictionGenerator	Michael Geissler, Andrea Geissler	FH Pforzheim, Gestaltung	Prof. Philip Pocock	
9	invisible chamber	Arne Beck	FH Pforzheim, Gestaltung	Prof. Philip Pocock	59
17	www.virtuellesmuseum.info	Andrea Geissler	FH Pforzheim, Gestaltung	Prof. Philip Pocock	95
12	MetaMind	Hartmut Bohnacker, Andrea Feigl	FH Schwäbisch Gmünd , Information/Medien	Prof. Peter Vogt	71
8	gruenegedanken.de	Kathrin Lamm	FH Schwäbisch Hall, Mediengestaltung	Prof. Dr. Martin Koepl	55
10	Lapuco	Patrick Rau	Merz-Akademie (FH) Stuttgart , Interaktive Medien	Prof. Salvatore Vanasco	63
	frame9000	Martin Kleppe, Jan Gericke	Bauhaus Universität Weimar, Mediengestaltung	Nicole Heidtke	
7	Backup Bewegtbild	Matthias Weber, u.a.	Bauhaus Universität Weimar, Mediengestaltung	Peter Benz	51
11	LOSING A HIGHWAY	Mirko Kubein	Bauhaus Universität Weimar, Mediengestaltung	Nicole Heidtke	67
	EARME	Michael Breidenbruecker	Universität Wien, Audio-Visuelle Mediengestaltung	Prof. Karel Dudesek	
	visuos - a visuospatial operating software for knowledge work	Clemens Lango	Universität Wuppertal, Mediengestaltung	Prof. Dr. Mihai Nadin	
6	anticipation - the end is where we start from	Patrick Feldmann	Universität Wuppertal, Design	Prof. Dr. Mihai Nadin	45
	tool zur visualisierung von kommunikation	Michael Zoellner	FH Würzburg, Gestaltung	Prof. Erich Schoels	
	reality.i.am	Florian Wieser, Lukas Schmid	HGKZ Zürich, Neue Medien	Prof. Yvonne Wilhelm	
	HASA Discovery Mission	Olsen Wolf	HGKZ Zürich, Neue Medien	Prof. Yvonne Wilhelm	



Statistik

		Einreichungen	Fachhochschulen	Kunsthochschulen	Universitäten	insgesamt
Mediengestaltung	nicht nominiert	10	8	5	23	
	nominiert	9	5	2	16	
Medieninformatik	nicht nominiert	2	0	2	4	
	nominiert	1	0	1	2	
Medienkunst	nicht nominiert	2	12	1	15	
	nominiert	0	8	0	8	
Anzahl der zugelassenen Einreichungen					68	

Insgesamt wurden zum Wettbewerb »digital sparks 02« 76 Projekte eingereicht, von denen 68 zugelassen wurden. Von diesen erhielten 26 die Note »sehr gut«, womit sie in die Endrunde kamen. Von diesen nominierten Arbeiten wählte die Jury die vier Besten aus.