

digital sparks 03

WETTBEWERB STUDENTISCHER MEDIENPROJEKTE
Medienkunst / Mediengestaltung / Medieninformatik /
Mediale Inszenierung und Vermittlung



>digital sparks<

Wettbewerb studentischer Medienprojekte

>digital sparks< ist ein Wettbewerb für Studierende der Medienkunst, Mediengestaltung, Medieninformatik sowie für Studierende im Bereich mediale Inszenierung und Vermittlung. 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 ein Modul der Internetplattform netzspannung.org, dem Wissensraum für digitale Kunst und Kultur. Für die Konzeption und Durchführung des Wettbewerbs ist die Forschungsgruppe MARS (Media Arts & Research Studies) am Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation unter der Leitung von Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss verantwortlich. 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://www.imk.fraunhofer.de/mars>

<http://netzspannung.org>



Inhalt

Grußwort	Christoph Ehrenberg	7
>digital sparks< 2003	Was war? Was kommt? – Bestandsaufnahme und Ausblick	9
Der Wettbewerb	>digital sparks< Konzept und Durchführung	11
	Jury/Vorjury	15
Die Preisträger	Stellungnahme der Jury	21
	how-to-bow.com	23
	Losser Raum	27
	machines will eat itself	31
Die nominierten Projekte	Mediengestaltung	39
	Medieninformatik	171
	Medienkunst	177
	Mediale Inszenierung und Vermittlung	215
Index	Liste aller zugelassenen Projekte	238
	Statistik	247
	Liste der nominierten Projekte	248

Grußwort

Ministerialdirigent Christoph Ehrenberg

Leiter der Abteilung Hochschule und
Weiterbildung im Bundesministerium für
Bildung und Forschung

>digital sparks< hat in seinem dritten Jahrgang eine beachtlich gestiegene Resonanz bei Studierenden und Hochschullehrern, bei Kulturvermittlern und Wirtschaftsfachleuten erfahren. Davon zeugen nicht nur die 135 von Studierenden mit einem begleitenden Votum ihrer Hochschullehrer eingereichten Arbeiten aus Deutschland, Österreich und der Schweiz sowie die beachtliche ehrenamtliche Beteiligung der Gutachter und Jurymitglieder, sondern auch die Einladung zur international renommierten Ars Electronica. Daraus lässt sich auf ein zunehmendes Interesse an Medienkunst, Mediengestaltung und Medienkommunikation schließen. Wertvolle innovative Arbeit in Lehre und Forschung an zahlreichen Hochschulen wird sichtbar.

Die Resonanz spricht aber auch für das Konzept von >digital sparks<. An die Teilnehmer werden hohe Ansprüche gestellt und zugleich wird mit der Veröffentlichung aller Arbeiten einschließlich der erläuternden Kommentare der Hochschullehrer ein transparentes Verfahren gewählt. Die Präsentation dieser Beiträge gewährt langfristig einen Überblick über den Stand von Forschung und Lehre in den Bereichen Medienkunst, Mediengestaltung, Medienkommunikation und belegt die fächerübergreifende Bedeutung dieser Zweige. Begabungen können sich einem breitem Interessentenkreis vorstellen, Zusammenarbeit wird angeregt, der wissenschaftliche Diskussionsprozess wird beschleunigt und schließlich werden neue Anwendungsbereiche und Kooperationen erschlossen. Man kann allen Beteiligten

nur wünschen, dass sie weitere Schritte der Zusammenarbeit gehen, damit das Wissen gebündelt wird, damit die einzelnen Erfolgs versprechenden Ansätze weiter ausgebaut werden können und somit ein anerkanntes Kompetenznetz entsteht. Das käme sicher auch den geplanten Online-Lernmodulen für medienkünstlerische Aus- und Weiterbildung zu Gute.

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung sieht in dem mit 3,6 Millionen Euro geförderten Aufbau des multifunktionalen Internetplattform netzspannung.org eine wichtige Investition in die Zukunft künstlerischer Produktions- und Rezeptionsweisen, in neue Formen der Erbpflege, der Vermittlung von Kunstgeschichte, zu der inzwischen bereits die Geschichte der Medienkunst gehört. Wir wollen damit auch die Rahmenbedingungen für die wissenschaftliche Reflexion zum Beispiel über die Rolle von Bildtheorien und von visueller Kompetenz im digitalen Zeitalter, über den Wandel von Kunstverständnis, Medienpädagogik, Kunstdidaktik usw. verbessern helfen.

Ich danke allen sehr herzlich, die den Wettbewerb >digital sparks< so engagiert vorbereitet haben, ihn durch die Einreichung und Begutachtung von Projekten erfolgreich werden ließen und Interesse an den Wettbewerbsergebnissen bekunden. Ganz herzlich gratuliere ich den diesjährigen Preisträgern und wünsche ihnen viel Freude während der Ars Electronica in Linz und Erfolg in der weiteren beruflichen Entwicklung.

Was war? Was kommt? – Bestandsaufnahme und Ausblick

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

Im dritten Jahr des Wettbewerbs >digital sparks< stieg die Teilnehmerzahl um fast 100 % von 76 auf 135. Dieser Zuwachs an Einreichungen zeigt nicht nur das rege Interesse der Studierenden an den Medienhochschulen und -fachbereichen, sondern er spiegelt auch die positive Resonanz wider, die der Wettbewerb bei Lehrenden und StudentInnen gefunden hat.

Ein wichtiger Teil des >digital sparks< Konzepts ist es, dass alle betreuenden HochschullehrerInnen die von ihren StudentInnen eingereichten Projekte kommentieren und in den Kontext ihrer Lehre stellen. Diese Kommentare vermitteln einen Einblick in die Lehrinhalte im Bereich Neue Medien in den deutschsprachigen Ländern. Sie sind wertvolle Beiträge für die Entwicklung eines offenen Curriculums für interdisziplinäre Studiengänge in den aufgeführten Wettbewerbskategorien.

Als neue Kategorie kommt bei >digital sparks< 03 erstmalig „Mediale Inszenierung und Vermittlung“ hinzu. Beiträge aus den Studiengängen im Bereich Architektur, Kunstpädagogik und Theater stehen damit neu im Wettbewerb mit den Beiträgen aus Medienkunst, Mediengestaltung und Medieninformatik.

Auch in diesem Jahr wurde der gesamte Prozess der Einreichung, Begutachtung und Archivierung der Projekte online durchgeführt. Jede der 135 Arbeiten wurde von insgesamt 59 Gutachtern - Künstler, Kuratoren und Professoren - zweimal begutachtet. Nominiert wurden schließlich 46 Projekte, die einer sechsköpfigen Jury vorgestellt wurden. Für diese wertvolle Unterstützung des Wettbewerbes bedanken wir uns vielmals. Wir werten dieses Engagement aber auch als Stellungnahme für diesen Wettbewerb und als Ermutigung, das gewählte transparente Verfahren und die Darstellung des Wettbewerbes auf netzspannung.org in dieser Form weiterzuführen.

Alle Projekte werden auf der Internetplattform netzspannung.org mitsamt den ausführlichen Beschreibungen, den zum Teil sehr aufwendig gemachten medialen Dokumentationen und den Kommentaren der HochschullehrerInnen in einer kartographischen Darstellung dokumentiert. Sie zeigt als Landkarte die Kompetenz der Lehr-, Lern- und Produktionsstädten an den verschiedenen Orten auf und hilft StudentInnen wie auch Lehrenden, einen Überblick über die aktuelle Ausbildungssituation zu erlangen. Diese jährlich wachsende interaktive Karte der medialen Bildungslandschaft gewährleistet den Zugang zur Information über Ausbildungspotentiale und erleichtert den künftigen Studierenden die Wahl des Studienplatzes.

Die deutliche Teilnehmerzunahme - insbesondere auch aus Österreich und der Schweiz - lag auch am diesjährigen Veranstaltungsort der Preisverleihung: die Gewinner des >digital sparks< 03 wurden im September auf der Ars Electronica ausgezeichnet und konnten Ihre Arbeit dort einem interessierten Fachpublikum vorstellen.

>digital sparks< ist nicht nur konzeptionell besonders, sondern es ist auch einer der wenigen Förderpreise für den Nachwuchs. 421 Förderpreise werden in Deutschland jährlich für die Bildende Kunst vergeben. Davon entfallen nur 20 auf den Medienkunstbereich, und von diesen sind weniger als ein halbes Dutzend Nachwuchsförderpreise.

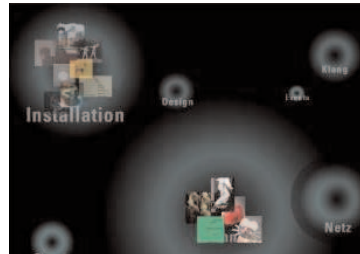
Die Gewinner von >digital sparks< erhalten einen Produktionspreis in Höhe von je 2.500 Euro oder die Möglichkeit, ihre Projektideen in einem professionellen Forschungskontext weiterzuentwickeln. Ergebnisse der ersten >digital sparks< Preisträger-Produktionen aus 2001, die am MARS-Exploratory Media Lab realisiert wurden, sind 2002/03 bereits wieder ausgezeichnet, ausgestellt oder publiziert worden:



- Tamas Szakal, „Phonic Frequencies“,
- Ausstellung: DEAF 02 Festival, Rotterdam, Niederlande
 - Papers: Art+Communication 03 Festival, Riga, Lettland; MelbourneDAC 2003, 5th International Digital Arts and Culture Conference, Melbourne, Australien



- Michael Wolf, „Soundgarten“,
- Ausstellung: Learntec 03, Karlsruhe
 - Preis: Gewinner des IF-International Forum Design Award
 - Nominierungen: Multimedia-Transfer Preis, Lucky Strike Junior Designer Award



- Martin Schneider, „Neuronales Netz für Semantic Map“ (Mitarbeit)
- Paper (Mitarbeit): IEEE Workshop on Knowledge Media Networking (KMN'02) Kyoto, Japan

Bisher wurde >digital sparks< aus dem Projekt CAT - Communication of Art and Technology - finanziert. Künftig fallen diese Gelder weg. Die gesamte Förderung für >digital sparks< und die Internetplattform netzspannung.org läuft im September 2004 mit dem Ende des CAT-Projektes aus. Wir suchen daher eine neue Förderung und sind auch an Kooperationen interessiert.

Zur Weiterführung des Wettbewerbs >digital sparks< möchten wir Förderer aus Kultur, Wirtschaft und Politik ansprechen, die mit der Unterstützung des Wettbewerbs auch an Förderstrukturen in der Bildung und Ausbildung von Medienkunst und Medientechnologie in den deutschsprachigen Ländern interessiert sind. Auch neue Kooperationen mit Hochschulen, Festivals und Veranstaltungsorten möchten wir anregen. Über Vorschläge zur Weiterentwicklung sowie zur Unterstützung des Wettbewerbs freuen wir uns.

Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss, im September 2003

>digital sparks< Konzept und Durchführung

Zielgruppe und Ausrichtung

Der Wettbewerb >digital sparks< richtet sich an Studierende in den Bereichen Medienkunst, Mediengestaltung, Medieninformatik und - in diesem Jahr erstmalig - mediale Inszenierung und Vermittlung.

Ausgezeichnet werden herausragende interaktive, experimentelle Arbeiten, die einen innovativen Umgang mit Neuen Medien zeigen - Projekte mit ästhetischer, konzeptueller, technischer oder didaktischer Ausrichtung.

Um die Zielgruppe zu erreichen, wird der Wettbewerb online sowie mit Print-Publikationen (Flyer, Plakate) in Universitäten, auf Festivals und Ausstellungen beworben. Zusätzlich wurden 2003 mehr als 350 Professoren an Hochschulen in Deutschland, Österreich und der Schweiz persönlich mit der Bitte angeschrieben, ihre Studenten zur Teilnahme an >digital sparks< 03 zu motivieren.

Einreichungskriterien

Neben den Studenten aus den Bereichen Medienkunst, Mediengestaltung, Medieninformatik und der medialen Inszenierung und Vermittlung werden auch Arbeiten der AbsolventInnen dieser Studienbereiche zugelassen, solange ihr Abschluss nicht länger als ein Jahr zurückliegt. Zur Teilnahme benötigen die StudentInnen den Kommentar ihres betreuenden Hochschullehrers, der zum jeweiligen Projekt Stellung nehmen und den Kontext zu Lehre und Forschung herstellen soll. Ohne diese Vorgehensweise gäbe es weitaus mehr studentische Einreichungen, aber sicher nicht mehr Qualität.

Die Studentenprojekte und die Kommentare der jeweiligen Hochschullehrer werden online auf netzspannung.org eingereicht. Im Anschluss an den Wettbewerb werden alle Beiträge auf der Internetplattform archiviert und publiziert.

Einreichungen

2003 reichten 135 Studenten der ausgeschriebenen Studienbereiche aus Deutschland, Österreich und der Schweiz ihre Arbeiten online auf der Internetplattform netzspannung.org ein. Der größte Anteil fiel auf den Bereich Mediengestaltung mit 62 Projekten, gefolgt von Medienkunst mit 33 Arbeiten sowie mediale Inszenierung und Vermittlung mit 30 Projekten. Deutlich geringer war hingegen die Teilnahme im Bereich Medieninformatik mit zehn Arbeiten.

Online-Gutachten und Nominierung

Jedes eingereichte Projekt wurde von jeweils zwei Vorjuroren online begutachtet. Die Vorjury bestand aus 59 Künstlern, Kuratoren und Professoren der Medienkunst, Medieninformatik, Mediengestaltung sowie der Medientheorie und Kunstgeschichte. Sie gaben ihre Beurteilungen ebenfalls online ein. Erhielt ein Projekt von einem der Vorjuroren die Note "sehr gut", wurde es für den Wettbewerb nominiert.

Nominiert wurden insgesamt 46 Projekte, 30 im Bereich Mediengestaltung, elf medienkünstlerische Arbeiten, vier im Bereich mediale Inszenierung und Vermittlung und nur ein Projekt aus der Medieninformatik. Die >digital sparks< Teilnehmer erhalten zum Abschluss des Wettbewerbs die Gutachten zu ihren Projekten in anonymisierter Form, damit sie Hinweise oder Anmerkungen der Vorjuroren ggf. in die Weiterentwicklung ihrer Arbeit einbeziehen können.

Jury

Die 46 mit "sehr gut" bewerteten Projekte wurden einer unabhängigen, sechsköpfigen Jury vorgestellt, die sich aus Persönlichkeiten der Kultur, Wirtschaft und Politik zusammensetzte. Im Rahmen einer eintägigen Jurysitzung wurden drei Gewinner ermittelt.

Preise und Preisverleihung

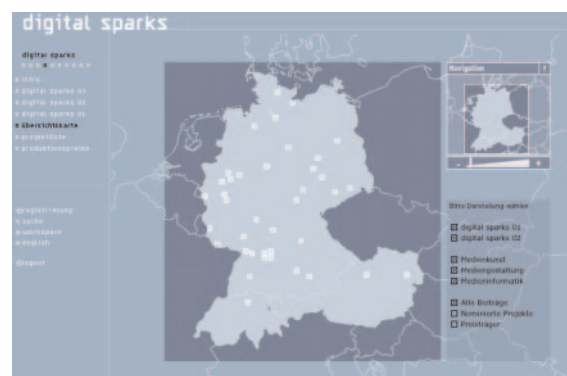
Die Gewinner haben die Möglichkeit, zwischen einem Produktionsgeld in Höhe von 2.500 Euro und einem Artist-in-Residence-Aufenthalt am MARS-Exploratory Media Lab zu wählen.

Die Preisverleihung des >digital sparks 03< fand erstmals während der Ars Electronica in Linz statt. Die Gewinner erhielten dadurch die Möglichkeit, ihre Projekte einem Fachpublikum und einer großen Öffentlichkeit zu präsentieren und interessante Kontakte zu knüpfen.

>digital sparks< online

Alle Einreichungen werden auf netzspannung.org präsentiert. Eine interaktive Karte zeigt, welche Projekte 2001, 2002 und 2003 an den verschiedenen Hochschulen bei welchen Professoren und Dozenten entstanden sind, welche nominiert und welche ausgezeichnet wurden.

Die kartographische Darstellung ermöglicht Recherchen im Hinblick auf die jeweiligen Studienbereiche und die Ausbildungsorte.



>digital sparks 03< booklet

Das vorliegende Booklet >digital sparks 03< stellt alle nominierten Arbeiten mit inhaltlicher und technischer Beschreibung sowie dem Kommentar des jeweiligen Betreuers vor. Es zeigt außerdem die Beurteilungen und Bewertungen der Vorjuroren in den einzelnen Bereichen: Künstlerisches Konzept, ästhetisch/formale Qualität, technische Realisation, Aktualität/Relevanz. Die Veröffentlichung dieser Kommentare findet in anonymisierter Form statt.

Ausblick

Ziel des Wettbewerbs ist es - neben der Nachwuchsförderung - mit dem Datenarchiv von >digital sparks< Materialien für curriculare Fragen anzubieten und online einen „Wissensraum“ für Medienkunst und Medientechnologie aufzubauen, der eine transdisziplinäre Basis für die Aus- und Weiterbildung schafft.

Perspektivisch wird eine Erweiterung des Wettbewerbs auf europäische Ebene angestrebt. Zunächst werden jedoch Partner und Fördermittel gesucht, die dem >digital sparks< Wettbewerb ab 2004 eine langfristige Perspektive geben.

Team

Konzeption und Leitung

Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss

Organisation und Durchführung

Diane Müller

Redaktion

Gabriele Blome, Katja Heckes, Felix Schmitz-Justen

Technische Betreuung

Kai-Uwe Kunze, Stefan Paal, Daniel Pfuhl

Grafik und Video

Jochen Denzinger, Nico Nemitz, Lina Lubig,

Kontakt

digital-sparks@netzspannung.org

Jury

Auf der Basis der Nominierungen der Vorjuroren wählte die Jury die drei besten studentischen Projekte der Studiengänge Medienkunst, Mediengestaltung, Medieninformatik sowie der medialen Inszenierung und Vermittlung.

Die Mitglieder der >digital sparks< Jury 2003:

Rosanne Altstadt

Leiterin des Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, Oldenburg

Dr. Andreas Broeckmann

Künstlerischer Leiter der Transmediale, Berlin

Dr. Hermann Lossau

Mitglied der Geschäftsleitung der NRW Medien GmbH, Düsseldorf

Isabel Podeschwa

Kulturkreis der deutschen Wirtschaft im BDI e.V., Berlin

Gerfried Stocker

Künstlerischer Leiter der Ars Electronica und des Ars Electronica Center, Linz (A)

Alfred Rotert

Leiter des European Media Art Festival (EMAF), Osnabrück

Vorjury

Für die Beurteilung der 135 zugelassenen Einreichungen von >digital sparks< 2003 konnten folgende Gutachter für die Vorjury gewonnen werden:

Susanne Ackers

Medienkunst
Institut für Bildmedien, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe

Alex Adriaansens

Medienkunst/Vermittlung
V2_Organisation, Rotterdam (NL)

Prof. Dr. Marie-Luise Angerer

Kunst- und Medienwissenschaften
Kunsthochschule für Medien, Köln

Konrad Becker

Hypermedia Researcher/Developer
Institute for New Culture-Technologies, Wien (A)

Prof. Kai Beiderwellen

Mediengestaltung
Fachhochschule Mannheim

Prof. Constantin Boytscheff

Digitale Medien, Architekturdarstellung
Fachhochschule Konstanz, Fachbereich Architektur, Konstanz

Sabine Breitsameter

Experimentelles Radio und Akustische Medienkunst
Audiohyperspace SWR, Berlin

Thea Brejzek

Theaterwissenschaftlerin und Regisseurin
Berlin und Wien (A)

weitere Gutachter

Prof. Dr. Wolfgang Coy
Medieninformatik
Humboldt-Universität, Berlin

Ursula Damm
Medienkunst
Kunsthochschule für Medien, Köln

Prof. Dr. Florian Dombois
Medienkunst
Hochschule für Musik und Theater, Bern (CH)

Prof. Dr. Ursula Frohne
Kunstgeschichte
International University Bremen

Prof. Klaus Gasteier
Interface- und Interaktionsdesign
Fachhochschule Aachen

Gerrit Gohlke
Medienkunst/Vermittlung
Media Arts Lab, Künstlerhaus Bethanien, Berlin

Prof. Bernd Hanisch
Mediengestaltung
Burg Giebichenstein, Halle

Prof. Philipp Heidkamp
Interface Design
Köln International School of Design, Köln

Wolf Helzle
Medienkünstler
Stuttgart

Prof. Dr. Michael Herczeg
Medieninformatik
Universität Lübeck

Christian Höller
Medienkunst
Springerin, Wien (A)

Prof. Tjark Ihmels
Mediengestaltung
Institut für Mediengestaltung, Fachhochschule Mainz

Prof. Ludwig John
Medienkunst
Fachhochschule Augsburg

Prof. Stefan Kim
Medieninformatik
Fachhochschule Brandenburg

Prof. Franz Kluge
Mediengestaltung
Fachhochschule Trier

Prof. Stefan Koppelkamm
Kommunikationsdesign
Kunsthochschule Berlin-Weißensee, Berlin

Prof. Bernd Kracke
Elektronische Medien
Hochschule für Gestaltung, Offenbach am Main

Agnieszka Kubicka
Medienkunst/Vermittlung
WRO - Center of Media Art, Wroclaw (PL)

Prof. Jörg Lensing
Mediengestaltung/Akustische Kunst
Fachhochschule Dortmund

Prof. Helmut Mark
Medienkunst
Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig

Prof. Dr. Karsten Morisse
Computer Science
Fachhochschule Osnabrück

Prof. Dr. Frieder Nake
Informatik
Universität Bremen

Karin Ohlenschläger
Medienkunst/Vermittlung
Co-Direktorin Media Lab Madrid (E)

Dr. Danièle Perrier
Medienkunst/Vermittlung
Künstlerhaus Schloss Balmoral, Bad Ems

Charlotte Pöchlhammer
Medienkunst/Vermittlung
Art Image, Graz (A)

Elke Reinhuber
Mediengestaltung
Institut für Medienforschung,
Hochschule für Bildende Künste, Braunschweig

Prof. Michael Rodemer
Medienkunst
University of Michigan, Ann Arbor (USA)

Stefan Römer
Medientheorie und Medienkunst
Köln

Margit Rosen
Medienkunst
Lothringer 13, München

Prof. Dr. Sigrid Schade
Medien- und Kulturtheorie
Hochschule für Gestaltung und Kunst, Zürich (CH)

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

Prof. Dr. Gerhard Schmitt
Architektur und CAAD
Eidgenössische Technische Hochschule Zürich (CH)

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

Prof. Dr. Anette Seelinger
Ästhetik, Kommunikation und Neue Medien
Fachhochschule Frankfurt

Dr. Wolf Siegert
Medienkunst/-Vermittlung
IRIS(R) Media FINE ARTS - PUBLICATIONS - PROMOTION,
Berlin

Prof. Claudia Söller-Eckert
Mediengestaltung
Fachhochschule Darmstadt

weitere Gutachter

Prof. Torsten Stapelkamp

Interaktions- und Interfacedesign
Fachhochschule Bielefeld

Prof. Stahl Stenslie

Medienkunst
Kunsthochschule für Medien, Köln

Prof. Peter Friedrich Stephan

Theorie und Design der Hypermedien
Kunsthochschule für Medien, Köln

Reinhard Storz

Kunstkritiker u. Medientheoretiker
Hochschule für Gestaltung und Kunst, Basel (CH)

Prof. Dr. Christoph Tholen

Medienwissenschaften
Universität Basel (CH)

Salvatore Vanasco

Medienkunst/Vermittlung
Merz Akademie, Stuttgart

Prof. Frans Vogelaar

Mediengestaltung/Hybrid Space
Kunsthochschule für Medien, Köln

Lawrence Wallen

Medienkunst/ Mediengestaltung,
Berlin

Prof. Eku Wand

Mediendesign/Multimedia
Institut für Medienforschung,
Hochschule für Bildende Künste, Braunschweig

Ulrich Wegenast

Neue Medien und Public Relations
wand5 e.V., Stuttgart

Prof. Ullrich Weinberg

Animation
Hochschule für Film und Fernsehen Potsdam-Babelsberg,
Potsdam

Dr. Thomas Winkler

Multimediale und Interaktive Systeme
Universität zu Lübeck

Andrea Zapp

Medienkunst
Institute of Research in Art and Design,
Manchester Metropolitan University, Manchester (GB)

Annett Zinsmeister

Kunstgeschichte
Kunsthochschule Berlin-Weißensee, Berlin

Prof. Dr. Gerd Zimmermann

Entwerfen und Architekturtheorie
Bauhaus-Universität Weimar

Interne Gutachter

Gabriele Blome

Medienkunst

Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation, Sankt Augustin

Monika Fleischmann

Medienkunst / Mediale Inszenierung und Vermittlung

Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation, Sankt Augustin

Wolfgang Strauss

Medienkunst / Mediengestaltung / Medieninformatik

Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation, Sankt Augustin

Jochen Denzinger

Mediengestaltung

Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation, Sankt Augustin

Die Preisträger*

Stellungnahme der Jury

how-to-bow.com

Nora Krug

Der interaktive Internetguide **how-to-bow.com** von Nora Krug vermittelt mit comic-haften Animationen und gut recherchierten Textinformationen einen Einblick in die Etikette des japanischen Geschäftslebens. Eine einfache und übersichtliche Navigation verbindet gut durchgearbeitete Inhalte und witzige Animationen zu einem Lerntool, mit dem sich Geschäftsleute und Touristen wichtige Umgangsformen der japanischen Kultur aneignen können. Insbesondere die Mischung zwischen Unterhaltung und Information wird als äußerst gelungen empfunden. Das Bildungsangebot geht über die existierenden Einführungen in Buchform hinaus, insofern die Animationen die emotionale Ebene ansprechen und das bewegte Bild dem Benutzer das Einprägen der Inhalte erleichtert. Die comic-hafte Darstellung der Figuren sowie der Einsatz synthetischer Stimmen in den Animationen wurden kontrovers diskutiert, jedoch im Hinblick auf die gängigen Visualisierungen in japanischen Animationen als durchaus angemessen eingeschätzt.

Loser Raum

Anja Kempe

Die interaktive Rauminstallation **Loser Raum** von Anja Kempe verbindet physikalischen und digitalen Raum in einem strengen Konzept zu einer Medienkunstinstallation mit minimalistischen Zügen. Der reale Raum wird mit einer digitalen Simulation desselben durch Projektionen überlagert, so dass der digitale Raum dem physikalischen Raum präzise eingeschrieben ist. Die Installation bildet einen interessanten Gegenpol zu herkömmlichen CAVE-Installationen, in denen die reale Raumsituation gezielt ausgeblendet wird. Das Interface, eine Bodenplatte, die auf Position und Gewicht des Betrachters reagiert, bezieht den ganzen Körper des Betrachters so in den Interaktionsprozess ein, dass

Körper und Simulation gleichermaßen in der Schwerkraft verhaftet zu sein scheinen. Durch Bewegung gerät das Raumgefüge ins Wanken, wobei diese Verschiebung zu dem Impuls führt, den realen und den virtuellen Raum wieder in Einklang zu bringen. Der virtuelle Raum wird körperlich erfahrbar, indem der Gleichgewichtssinn angesprochen wird.

machines will eat itself

Franz Alken

Ob beim Einrichten eines freien E-Mail-Accounts, beim Buchen von Reisen oder Bestellen von Produkten über das Internet - Firmen legen Datenbanken mit umfangreichen Benutzerprofilen an, die Auskunft über Alter, Interessen und Nutzerverhalten geben und ein wichtiges Marketingtool darstellen. Diese Prozesse vollziehen sich im Verborgenen, sind vielen Nutzern nicht bekannt oder nicht bewusst und schüren doch die Angst vor einer totalen Manipulation und Überwachung unserer 'Datenkörper'. **Machines will eat itself** von Franz Alken klärt über die Praxis des 'Data-Mining' auf und unterläuft sie mit subversivem Humor. Das Projekt stellt Bots bereit, die Datenbanken mit fingierten Nutzerdaten füllen und ermöglicht Nutzern, selbst Bots mit hypothetischen Identitäten zu kreieren. Der Erfolg der Bots ist in einer Rangliste auf der Website ablesbar, was den theoretisch aufgearbeiteten und als Erfahrungsraum realisierten kritischen Ansatz des Projektes um eine humorvoll-spielerische Ebene erweitert. Die Unterwanderung von Systemen ist eine künstlerische Strategie mit "Tradition", man denke an Hans Haacke und Gordon Matta-Clark oder auch an softwarebasierte aktivistische Internetprojekte, wie z.B. "TraceNoizer". Im Unterschied zu diesem Projekt jedoch, das eine Zerstreung und Vielfältigkeit des eigenen Datenkörpers im gesamten Netz

ermöglicht, positioniert **Machines will eat itself** Desinformationen gezielt dort, wo sie gesammelt werden - eine Persiflage, die das neugierige System der Datensammler ironisch überfüttert. Dieses zielgenaue Vorgehen verleiht dem zugleich aufklärerischen und subversiven Projekt einen smarten Charakter, der auch durch das reduzierte, in schwarz-weiß gehaltene Design unterstrichen wird.

[Der Titel der Arbeit ist angelehnt an die britische Popband "Pop will eat itself", deren Texte sich provozierend gegen den Mainstream in der Popkultur richten.]

* Die Darstellung der Projekte ist alphabetisch geordnet. Die Reihenfolge stellt keine Wertung dar.

Zur Diskussion der Jury

Einige Projekte sorgten aufgrund ihres besonderen Konzepts, Ansatzes oder der speziellen Umsetzung für ausführliche Diskussionen im Entscheidungsprozess der Jury. Diese sind im Folgenden kurz zusammengefasst.

Zum Goldene Apfel Christian Keck und Christoph Noe

Die interaktive Installation **Zum Goldene Apfel** bildet den Handlungsrahmen für eine Art Rollenspiel. Im Innenraum der Installationen bewegen sich Besucher, die von einem Überwacher in einem externen Raum kontrolliert werden. Gemeinsam agieren sie in einem dritten, dem virtuellen Raum. Ihn sollen die Besucher auch gegen die Intervention des Überwachers durchqueren. Das Konzept überzeugt in der Überlagerung von realem und virtuellem Raum, hinsichtlich der Einbindung von Überwachungs- und Spielstrategien und in der kollaborativen Anordnung. Das Projekt behandelt ironisch-spielerisch das hochaktuelle politische Thema der Kontrolle und Überwachung. Allerdings könnte die Ausführung besser ausgearbeitet sein. Das Set-up wirkt steif und die Symbolik etwas veraltet. Dies betrifft insbesondere die Anordnung der Projektion und die für die Besucheranweisung gewählte Form.

Der Tag wird zur Nacht Heiner Sturm, Tanja Dannecker, Christa Stoll, Matthias Pasedag, Sonja Lenz

Besonders herausgehoben werden soll schließlich auch das Computerspiel **Der Tag wird zur Nacht**. Es ist ausschließlich auf den Hörsinn ausgerichtet und richtet sich an blinde und sehende Kinder ab 10 Jahren. Die Jury hält das Spiel in der aktuellen, visuell fixierten Medienpraxis für einen sehr wichtigen Ansatz, der unbedingt mehr Beachtung finden sollte. Die ausschließliche Konzentration auf das Gehör ist eine innovative Idee für Kinderspiele. Allerdings wurde die akustische Gestaltung des Raumes hinsichtlich Stimmung und Ausformulierung als noch nicht überzeugend empfunden. Das Potential, welches in der schönen Idee des Plots steckt, die Rettung nach dem Ausbruch des Vesuvs, könnte ebenfalls noch überzeugender ausgearbeitet werden.

Meine Eltern Robby Steuding

Das Internetprojekt **Meine Eltern** stellt eine interessante Übertragung von „oral history“ auf das Internet dar. In der bewussten Reduktion der ästhetischen Mittel, die an die Dokumentarfilm-Tradition der DDR anknüpft, hat Robby Steuding ein einfaches aber sehr interessantes Format gefunden, ein Stück persönlicher Geschichte als „oral history“ im Internet darzustellen. Jedoch ist die Arbeit nicht frei von handwerklichen Mängeln. Dies betrifft die graphische Umsetzung und die Länge einzelner Erzählpasagen. Trotz journalistischer Schwächen in der Umsetzung, wird die Story **Meine Eltern** streckenweise sehr spannend und erlangt bisweilen sogar Dokumentarfilm-Qualität. Leider bleiben wesentliche Möglichkeiten des Netzes ungenutzt: Die Website ist in sich abgeschlossen und bietet damit keinerlei Anknüpfungspunkte, um diese persönliche Geschichte um andere zu erweitern oder in andere Zusammenhänge – historischer oder persönlicher Art - zu stellen. Man vermisst eine Auseinandersetzung mit den spezifischen Eigenschaften des Mediums.

Zeitobjekte Vera Doerk

Ebenfalls überzeugte das Konzept für die Installation **Zeitobjekte** in der ästhetischen und formalen Verräumlichung mehrerer einander folgender Momentaufnahmen als flexible Raum-Zeit-Objekte und ihre Einbindung in einen interaktiven Erfahrungsraum für den Besucher: Seine Bewegungen werden in Echtzeit in flexible, netzartige Strukturen übersetzt. Ziel ist die visuelle Umsetzung von Zeit im Raum. Das Thema der Verräumlichung von Bewegungsabläufen ist insbesondere für Architekten sehr interessant und wird hier ebenso einfach wie pointiert umgesetzt. Jedoch befindet sich digitale Umsetzung des Konzeptes noch in der Entwicklungsphase, so dass die Realisierung des für interaktive Installationen entscheidenden Interaktionsprozesses noch nicht bewertet werden kann.

Interaktiver Internetguide für ein besseres Verständnis japanischer Kultur und Lebensart

Internet

<http://www.how-to-bow.com>

Deutschland, 2002

Autorin: Nora Krug

Universität der Künste, Berlin

Studiengang Visuelle Kommunikation, Illustration

9. Semester

Prof. Henning Wagenbreth und Wulf Beck



KURZBESCHREIBUNG

how-to-bow.com ist ein animierter Internetguide zum besseren Verständnis japanischer Kultur und Lebensart. Animierte Figuren erläutern Geschäftsleuten und Touristen aus dem Westen exemplarisch die japanische Verhaltensetikette. Die drei Kapitel 'make business', 'visit home' und 'have a drink' helfen, die

gewöhnlichen Fettnäpfchen zu vermeiden und bringen dem Besucher unter anderem bei, wie man sich verbeugt, wie man seine Visitenkarte überreicht, wie man eine japanische Toilette benutzt oder wie man Karaoke singt.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Das inhaltliche Konzept bezieht sich auf eine durchdachte Anwender-Perspektive, die gründlich recherchiert ist und den Adressaten (Interessenten an potentiellen Geschäftskontakten nach Japan) sicher großen Nutzen bringt.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die formale und ästhetische Qualität ist sehr gut. Ich habe dennoch an dieser Stelle "gut" angegeben, weil ich Bedenken habe in Bezug auf das Anliegen und seine Darstellung: Einübung in die Sitten einer fremden Kultur. Die Darstellung der Figuren, insbesondere die Bewegungen, haben karikierende oder Comic-Bezüge. Problematisch dabei sind Typisierungen des Japanischen und ich hätte die Frage, ob sie einer eher westlichen Per-

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Eine sehr schöne Anwendung, die den Zeitgeist trifft. Sie bringt einen Mehrwert des Mediums zu Tage.

Verhaltensspielregeln zu simulieren, ist hier mit Hilfe der Interaktivität vortrefflich gelöst. Diese bleibt kein bloßer Selbstzweck, sondern erlaubt die individuelle Auseinandersetzung mit den Inhalten und ermöglicht es, Verhaltensregeln nachzuexerzieren.

Eventuell wäre es schön gewesen, wenn minimal angedachte Redewendungen noch mal vertont und wiederholbar wären, um die Inhalte zu rekapitulieren, diese Überlegung tut dem sehr guten Gesamteindruck aber keinen Abbruch.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die Strichzeichnungen lassen ausreichend Spielraum offen, die zeitweise Überzeichnung bringt einen komischen Aspekt ohne dabei plump oder hämisch zu wirken. Die Arbeit ist sehr tiefgründig und macht mit ihrem Comic-Style großen Spaß.

spektive zu verdanken sind. Es ist durchaus möglich, dass sich die Darstellung an japanischen Comics selbst orientiert, aber da ich in dieser Hinsicht keine Expertin bin, kann ich das nicht wirklich beurteilen.

Technische Realisation: sehr gut

Ich folge hier der Begründung des Betreuers.

Aktualität / Relevanz: gut

Dieser "Geschäftsknigge" für japanisch-westliche Kontakte ist sicher nach wie vor aktuell. Andererseits sind japanisch-westliche Geschäftsbeziehungen schon lange etabliert, und spätestens seit dem Film "Die Wiege der Sonne" nach dem Kriminalroman "Nippon Connection" von Michael Crichton sind japanische Verhaltenskodizes auch im Westen allgemein bekannt.

Es hat in den großen Firmen offensive Trainings der Manager gegeben, die Beziehungen mit Japan knüpfen sollten.

Gesamtbewertung: gut

Technische Realisation: sehr gut

Das Mögliche auf das Notwendige reduziert. Alles, was man braucht, ist da. Funktioniert vom ersten Klick an, man kann sich sofort auf die Inhalte konzentrieren.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Kultureller Austausch ist ein sehr aktuelles Thema, das viele Menschen betrifft. Seine Behandlung kann ich folglich nur gut heißen.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Die neuen Technologien des 20. und 21. Jahrhunderts haben den Eindruck erzeugt, dass internationale Businessverbindungen grenzenlos sind. Leider wurde im Westen hierbei das Wort 'modern' häufig mit 'westlich' verwechselt und oftmals übersehen, dass Businessverhalten stark mit der Kultur und Geschichte eines betreffenden Landes in Verbindung steht. Der Mangel an Kenntnisnahme führt in vielen Fällen zum Scheitern der Geschäftsverhandlungen.

Ich habe daher einen animierten Internetguide entworfen, der es Geschäftsleuten aus dem Westen ermöglichen soll, die japanische Businessetikette einfach und sehr zugänglich zu erlernen.

how-to-bow.com ist in drei Bereiche eingeteilt, die die wichtigsten Situation erläutern sollen: die Firma ('make business'), der Besuch bei einem Kollegen ('visit home') und der abendlichen Kneipenbesuch mit den Kollegen ('have a drink'), der für Geschäftsleute in Japan unvermeidbar ist.

Der soziale Hintergrund und die Hierarchie der animierten Figuren werden in einem Extrafenster ('characters') erklärt: Herr Yoshida, ein Vertreter des Landwirtschaftsministeriums,

besucht die 'Sapporo' Bierfirma, um deren Mitarbeitern Herrn Suzuki, Frau Kajimura und Herrn Osaka die Herstellung von Weizenbier zu erklären.

Die Charaktere der von mir vertonten Filme führen exemplarisch vor, wie man sich in den jeweiligen Situationen verhält. Der begleitende Text gibt zusätzlich Einblick in den kulturellen und historischen Zusammenhang Japans.

Die Besucher von how-to-bow.com lernen unter anderem, wie man seine Visitenkarte übergibt, wie tief und wie lange man sich vor wem verbeugt, wie man rohen Fisch isst, wie man eine japanische Toilette benutzt und wie man Karaoke singt.

Das Ziel von how-to-bow.com ist es, tieferen Einblick in die japanische Kultur zu geben und das Interesse an fremden Kulturen im Allgemeinen zu verstärken.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Die gezeichneten Figuren und Hintergründe habe ich eingescannt und in Adobe Photoshop koloriert. Die in Adobe Streamline konvertierten Vektorillustrationen habe ich in Macromedia Flash animiert und von mir aufgenommenen Ton hinzugefügt.

Hardware / Software

Macromedia Flash
Adobe Photoshop
Adobe Streamline
Sound Edit

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Wulf Beck

Die Arbeit 'how-to-bow' von Nora Krug stellt den sog. praktischen Teil ihrer insgesamt als 'beispielhaft' eingestuften Diplomarbeit dar.

Entsprechend dem Schwerpunkt ihrer letzten Studienjahre erarbeitet Nora Krug einen Internetguide, der durch illustrierte und vertonte Filmsequenzen mit japanischer Etikette vertraut machen soll.

Dabei reizt sie die Grenzen der Software Flash in puncto 'Trickfilm-Kapazität' aus, um ihre äußerst komplexen und detaillierten Animationen umzusetzen.

Durch eine von Anfang an sehr kompetente technische Herangehensweise und eine intensive Auseinandersetzung mit der Strukturierung der Informationen für spätere Anwender, gestaltet Nora Krug eine in hohem Maße mediengerechte Internet-Anwendung.

Seminar / Kurzbeschreibung

Bei der Arbeit handelt es sich um eine Diplomarbeit, die von Nora Krug selbständig und nicht innerhalb eines Seminars erstellt wurde.

Forschungsbereich

Professor Henning Wagenbreth, Bereich 'Illustration' im Studiengang Visuelle Kommunikation, UdK Berlin

Wulf Beck, künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Informationsgestaltung bei Herrn Professor Michael Klar im Studiengang Visuelle Kommunikation, UdK Berlin.

Interaktive Rauminstallation

Deutschland, 2002

Autorin: Anja Kempe

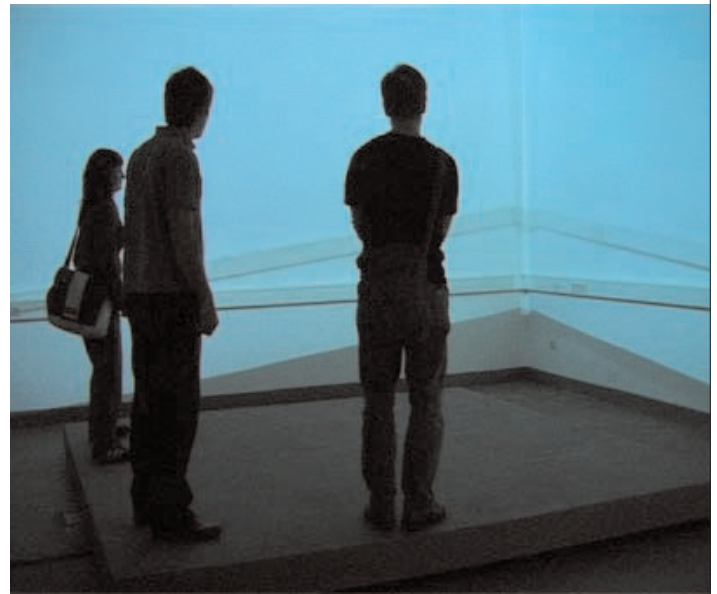
Mitarbeiter: Jochen Viehoff, Programmierung, KHM, Köln

Kunsthochschule für Medien, Köln,

Medienkunst

8. Semester

Prof. Valie Export

**KURZBESCHREIBUNG**

Der Besucher betritt einen Raum, in dessen Mitte eine 4 x 4m große Bodenplatte liegt. Die Wände sind von Video-Beamern erleuchtet, die an der Decke hängen. Man erkennt kein projiziertes Bild, denn die Projektion bildet das Bild der Wand deckungsgleich auf der Wand ab.

Tritt der Besucher auf die Bodenplatte, wird von Waagen, die an jeder Ecke des Bodens befestigt sind, sein Gewicht gemessen und sein Standort bestimmt. Die Waagen registrieren jede kleinste Bewegung und jede Gewichtsveränderung. Diese Daten werden an eine eigens dafür entwickelte Software weitergegeben. Sie rechnet aus, in welche Richtung sich die Bodenplatte neigen würde, wäre sie eine frei schwebende Ebene.

Die Bilder, die von den Beamern an die Wand projiziert werden, sind gekoppelt an das Modell der frei schwebenden Ebene. Kommt sie ins Schwanken, weil sich jemand auf der Bodenplatte bewegt, bewegen sich die Projektionen entsprechend.

Die Bewegung der Projektion folgt physikalischen Gesetzen, deren Parameter in der Software festgelegt wurden. Wenn sich große Gewichtsmassen auf der Bodenplatte bewegen, bewegt sich auch die Projektion heftiger.

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

Das künstlerische Konzept ist äußerst überzeugend und reflektiert eine intensive Auseinandersetzung mit der Aussage und der verwendeten Technologie. Die visuelle Tradition der Perspektivgesetze wird in dieser Arbeit auf geschickte Art und Weise mit den Möglichkeiten der Echtzeitbilderzeugung und der tatsächlichen Raumsituation verbunden. Durch die Kopplung der auf den Gesetzen der Zentralperspektive beruhenden Kamera- und Projektionstechnologie und der Nutzung der planen Wände des dreidimensionalen Ausstellungsraumes als Projektionsflächen und die Einbeziehung des Fußbodens als Interface entsteht ein verblüffender Effekt: die Verschiebung der Wandprojektionen auf den realen Wänden gemäß der Positionierung des Betrachters. Mittels des Interfaces, welches als begehbare Plattform intuitiv und spielerisch bedienbar ist, erhält der Betrachter wie in einer Closed-Circuit-Arbeit ein direktes Feedback.

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

Die Konvergenz und Divergenz physischer und virtueller Raumerfahrung wird in dieser Installation überzeugend zum Ausdruck gebracht.

Eine subtile und gelungene Umsetzung der komplexen Wahrnehmungsbeziehungen und Interaktion des menschlichen Körpers im realen, statischen und virtuell beweglichen Raum, die dem Betrachter die komplexen Beziehungen von Simulation, Synchronität und Bifurkation realer und medialer Raumerfahrung körperlich erfahrbar macht.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die ästhetische Qualität ist ebenso präzise und genau wie das inhaltliche Konzept. Die Begrenzungen des Raumes werden als Projektionsflächen konstruktiv thematisiert und eingebunden, der Boden wird zum Interface. Die Technik ist unsichtbar und bleibt verborgen. Die Arbeit ist von ihrer Anlage her dem jeweiligen Präsentationsort anpassbar, sodass sie am jeweiligen Ort als "site-specific" angepasst werden kann.

Technische Realisation: sehr gut

Die Wahl der Technologie sowie die Realisierung ist sehr stimmig. Die Fotografien der Wände werden als digitale Daten genutzt, um die Ausrichtung der Projektionen in Abhängigkeit von den gemessenen Gewichtswerten unterschiedlich berechnen zu lassen. Die Kombination von relativ einfach gewonnenen Inputdaten mit einer aufwendigen Echtzeitbildbearbeitung und einer standardisierten Projektionstechnik ist überzeugend.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Um die Relevanz dieser herausragenden künstlerischen Arbeit hervorzuheben, sollen zwei Künstler im Vergleich genannt werden, die ebenfalls verschiedene Medien in den Phasen Konzeption, Produktion und Präsentation nutzen und auf diese Weise zu interessanten Ergebnissen kommen.

Thomas Demand, beispielsweise in seiner Arbeit "Detail II" (1996), greift auf reale räumliche Situationen zurück, baut diese als Modelle nach und präsentiert sein Ergebnis als zweidimensionale Fotografie.

Stefan Mauck, etwa in der Arbeit "Küchenzeile" (1999), fotografiert eine reale Situation, baut dann einen Teil dieser Raumsituation ebenfalls räumlich mit Spanplatten nach, um die Präsentation des zuvor aufgenommenen Photos auf ebendieses 1:1 große Modell zu projizieren.

In beiden Fällen, wie auch in der Rauminstallation 'Loser Raum', wird die Gemeinsamkeit und werden die Unterschiede von 2D- und 3D-Visualisierungen und -Räumen auf spannende Weise thematisiert. Sie alle zielen auf das Thema Raumwahrnehmung.

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

Ästhetik des Minimalen in ihrer maximalen Expression.

Technische Realisation: sehr gut

Die technische Konzeption ist so subtil und gut gelöst, dass sie nicht vordergründig wird und dem User einen intuitiven Umgang mit der Installation und dem Raum erlaubt, in dem die Relation Körper-Raum-Bewegung im Zentrum des Geschehens steht (und nicht, wie leider so oft, die Technik selbst).

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Es wird die komplexe Beziehung zwischen medialer und physischer Realität körperlich, sinnlich und konzeptuell überzeugend erfahrbar und bewusst gemacht, die in unserer heutigen medial geprägten Gesellschaft nach wie vor nach Aufklärung verlangt.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

"Loser Raum" ist eine Rauminstallation, in deren Zentrum eine große Bodenplatte liegt. An den Ecken des Bodens sind Waagen angebracht, die die Gewichtsverteilung auf dem Boden messen und den Schwerpunkt feststellen können, wenn mehrere Personen den Boden betreten. Auf den Wänden rings um die Plattform sind Bilder der Wände projiziert. Betritt man den Boden, geraten die Bilder der Projektion ins Wanken, abhängig von der Masse und dem Schwerpunkt auf dem Boden.

Der Computer wird in dieser Installation medial genutzt, aber nicht im gewohnten Sinn. Er erzeugt nicht einen virtuellen Raum, der unabhängig vom realen Raum ist, sondern einen Raum, der abhängig ist. Die Projektion kopiert die realen Wände, und der neue Sinnesindruck entsteht durch die Simulation des realen Gewichtes in der Kopie des Raumes. Die Welt, die erzeugt wird, ist also fest verankert im realen Raum.

Betritt man den (doppelten) Boden, kippt das Bild der Projektion in die Richtung, in die man sich bewegt. Es ist die Simulation eines frei schwebenden Raumes, der der Schwerkraft unterliegt. Das ist mit nichts Realem zu vergleichen, denn in der Realität sind die meisten Dinge, die sich in der Luft befinden, immer in Bewegung, weil sie sonst herunterfallen würden.

Der Bezug zur Realität ist am ehesten im Vergleich mit einem Floß zu finden. Denn auch da kommt es darauf an, dass man das Gleichgewicht hält und alle, die sich auf dem Floß befinden, sind sich dessen bewusst. Der Vergleich hinkt allerdings insofern, als das Wasser das Floß trägt. In "Loser Raum" gibt es keinen "natürlichen" Träger. Der Widerstand gegen die Schwerkraft wird künstlich erzeugt. Es wird demnach keine reale Situation simuliert, sondern eine Fiktion oder die Virtualität?

Wenn man Elena Espositos Spiegelmetapher heranzieht, bei der die Virtualität beschrieben wird als ein Spiegel, der die reale Welt aus einer anderer Perspektive zeigt, so ist "Loser Raum" eine virtuelle Situation: Man sieht den realen Raum aus unterschiedlichen anderen Perspektiven.

Die Ausgangsidee bei "Loser Raum" war die Fiktion einer frei schwebenden Ebene. Diese Fiktion wurde mit Hilfe des Computers realisiert. Die Situation in der Installation ändert sich aber je nach Verhalten der Besucher. Der Aspekt, dass zwar eine

Situation vorgegeben ist, die aber subjektiv modifiziert werden kann, ist ebenfalls ein Indiz für den virtuellen Charakter der Installation.

Wäre keine Interaktivität möglich, würde man eher von einer Fiktion sprechen, denn der Blickwinkel des "Erfinders" wäre der einzig einzunehmende.

Die Anzahl der Blickwinkel in "Loser Raum" hat 'natürliche' Grenzen: Sie ist abhängig vom realen Raum, der kopiert wurde, von den technischen Möglichkeiten, einen solchen Raum zu kopieren und von den physikalischen Bedingungen, denen eine (simulierte) frei schwebende Ebene unterworfen ist. Welche Bedingungen das sind, konnte frei erfunden werden. Diese Fiktion ist das, was ein Besucher annehmen muss, was er nicht beeinflussen kann. Hier ist die Grenze der Interaktivität.

Die Situation wird durch den Einsatz der Körper interaktiv und virtuell. Ohne Körper kann in "Loser Raum" nicht kommuniziert werden. Die Körper allein bringen die Bilder in Bewegung. Die Grenze des Körpers, die Grenze des Gewichtes, ist auch die Grenze der Einflussnahme.

Die reale Realität mischt sich in die virtuelle Situation durch das Gewicht der Körper und durch die Kommunikationsform zwischen verschiedenen Besuchern. Denn diese Kommunikation geschieht direkt. Die Personen reagieren auf ihr reales Gegenüber und nicht auf eine Fiktion, wie das bei der Kommunikation via Internet der Fall ist. Es ist eine reale Kommunikation in einer virtuellen Situation.

Die Besucher kommunizieren über Körpersprache, die "Argumente" sind die Gewichte der Körper.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Vier Waagen, ein Waagen-Verstärker
 4 x 4m große Bodenplatte (bzw. an den Raum angepasste Bodenplatte)
 Drei Daten-Beamer, Aufhängung unter der Decke
 Drei Weitwinkel-Objektive
 Vorbereitend:
 Weitwinkelobjektiv und Fotoapparat
 Digitale Bearbeitung der Fotos vor Ort

Hardware / Software

Drei Laptops
 Internet-Zugang
 Java

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar de Betreuerin Prof. Valie Export

Anja Kempes Arbeit "Loser Raum" ist eine künstlerische Auseinandersetzung mit Raumwahrnehmung. Anja Kempe behandelt das Thema Orientierung/Gleichgewicht in einer Installation, die als Augmented Reality zu bezeichnen ist und in eleganter und natürlicher Weise Alltagsrealität mit Virtualität im wahrsten Sinne des Wortes zur Deckung bringt. "Loser Raum" ist ein "tageslicht"-Cave, der in seiner spröden Ästhetik an die Minimal Art anknüpft, die sie um die Errungenschaften des Technologie-Zeitalters erweitert. Die Arbeit ist eine grundsätzliche und präzise Auseinandersetzung mit den Themen Interaktion und Virtualität. Anja Kempe hat ein flexibles System entwickelt, das sich physischen und räumlichen Gegebenheiten anpasst und sie gleichzeitig um sich selbst erweitert. Trotz hochkomplexer Technik bleibt "Loser Raum" konkret und

reduziert. Wie auch in anderen Arbeiten von Anja Kempe werden die Elemente der künstlerischen Umsetzung minimiert auf eine einfache und deutliche Aussage, die ihre Differenzierung in ihrer präzisen Umsetzung aufweist (Dämpfungsalgorithmen, Trägheitssimulation). Ihre vordergründige Einfachheit bringt die Arbeit fast zum Verschwinden.

Doch durch die selbstverständliche Interaktion entfaltet das visuelle und physische Erleben von "Loser Raum" seine ganze Poesie.

Seminar / Kurzbeschreibung

Hochschulkontext: "Loser Raum" entstand in Zusammenarbeit mit dem Lab III der Kunsthochschule für Medien. Das Interface Labor ist der Ort an der Kunsthochschule, wo es um die Entwicklung von Mensch-Maschine-Schnittstellen und Interface-Design geht. Ein Schwerpunkt liegt dabei bei der Entwicklung von Interfaces, die sich auf den Körper beziehen oder physisch erfahrbar sind.

Forschungsbereich

Medienkunst, Interface-Entwicklung

www.superbot.tk

Internet

Deutschland, 2002-2003

Autor: Franz Alken

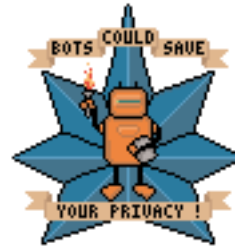
Mitarbeiter: Michael Ohme, Programmierung

Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig,

Medienkunst

12. Semester

Prof. Alba d'Urbano



KURZBESCHREIBUNG

superbot.tk reagiert auf die massive Jagd auf Nutzerdaten (Spionage), wie sie von kommerziell orientierten Institutionen im Internet betrieben wird. Einer der Hauptansätze des Projektes ist es, das "Data-Mining" an sich ad absurdum zu führen, indem Bots, ausgestattet mit virtuellen Nutzerprofilen, die Firmen gezielt mit ihren Daten versorgen. So wird der Wert der Daten gemindert, indem die Datenbanken der Konzerne systematisch mit nicht existenten Kunden gefüllt werden.

Bots können auf der Website des Projektes gebaut oder gezielt zu (Keine Vorschläge) geschickt werden. Den Bots kann beim Surfen und Ausfüllen von Formularen "live" über die Schultern geschaut werden.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: weniger gut

Positiv:

+ Als Kunstarbeit betrachtet wirkt superbot.tk wie eine 'Geschichte', in der es fiktive Akteure gibt, die beim 'Surfen und Formulare ausfüllen' erstaunlich real werden und Eigenpräsenz zeigen.

+ Man kann selber 'virtuelle user' erzeugen (rel. simpel und zweckmäßig)

+ Geplant sind weitere Funktionen wie "Chatmodul, Erweitertes Textverständnis / Artikelanalyse, Online banking".

Die ('Hacker'-)User werden aufgerufen, bei deren Realisierung mitzuwirken. Da das Projekt durchaus community-bildende Qualität hat (darauf ist es angewiesen!), ist der vorgesehene Ausbau wohl nicht nur ein leeres Versprechen. Dann gewinnt die 'Superbot-Geschichte' an Kontur.

Fraglich / Nachteile:

- "Beim Surfen und Form Ausfüllen über die Schulter schauen": Das funktioniert verständlicherweise nur auf der html-src-

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut

Vorbemerkung:

Von den vier vorliegenden Arbeiten waren alle so, dass wir sie uns gerne angesehen und ausführlich diskutiert haben.

Wir, das sind zusammen mit mir: Frau P. D. und Herr M. L. Beide sind vom Fach und haben sich spontan zur Mitarbeit bereit erklärt, was ich sehr zu schätzen weiß. Keine der Arbeiten war so, dass es eine gegeben hätte, die uns sofort vom Hocker gehauen hätte. Wenn sich also eine Arbeit durchgesetzt hat, dann nicht durch einen vordergründig inszenierten Wahrnehmungsraum - wie er ja derzeit mit den vielen Flash-Intros aller Orten en Vogue zu sein scheint - sondern durch eine gute Idee und deren Umsetzung.

Inhaltliches/künstlerisches Konzept: gut

Eigentlich ein unfaires Urteil. Wäre die Anwendung ein "sehr gut", wäre sie eine echte "killer application" - und müsste verboten werden !

Anders gesagt: das Gute an diesem Konzept ist, dass es scheinbar Unverständliches, ja Abstraktes, verständlich zu machen versucht durch Interaktion und Beobachtung der so ausgelösten Folgen.

Ebene. Und das hat Nachteile für Normal-User. Wenn man den html-Code nicht genügend lesen kann, wird man schnell die Geduld verlieren und nicht erkennen, dass jetzt (endlich) ein Form-Tag durchscrollt, in den die Angaben des virtuellen Users tatsächlich schon eingetragen sind. Wenn man es erkennt, ist es witzig und verblüffend. Also eher ein Spiel für Eingeweihte.

- Auch Gruppen und Dienstleister, die man gut findet, benutzen Eingabeformulare. Die subversive Aktion kann also Freund und Feind treffen. Zum Beispiel superbots.tk selbst, der ja auch mit Forms arbeitet: dann kriert z.B. ein virtueller User von superbots.tk in den Forms von superbots.tk einen neuen/gleichen virtuellen User – ein witziger Clone-Effekt. Aber gedacht ist wohl, dass man gezielt nur feindliche URLs eingibt.

- Ohne die vorgesehenen Erweiterungen wirkt das Ganze doch noch sehr simpel gemacht und gedacht.

Das ist nicht einfach, so etwas Einfaches zu machen. Dass ein "Bit" nicht nur was mit einem Bier zu tun hat, hat sich inzwischen herumgesprochen - aber ein "Bot"? Grob gesagt gehen wir bei der Bewertung davon aus, dass von den 50 % der Deutschen, die das Netz nutzen, die meisten zumindest wissen, dass ein "Bit" eben nicht nur ein Bier ist, dass aber nicht einmal die Hälfte von diesen wissen, was ein "Bot" eigentlich ist und macht.

Von daher ist es gut zu heißen, dass die Anwendung - trotz des englischen Titels - in deutscher Sprache daherkommt. Und dass sie versucht, die recht komplexen Sachverhalte aus der Netz-Welt dem Endverbraucher zu erklären. Denn für ein bis auf den "endcustomer" zielendes - oder zumindest schielendes - Projekt bedarf es noch eines großen kommunikativen Vermittlungsschrittes, damit solches Insiderwissen wirklich "public domain" wird.

"Gut" ist auch, dass es gelungen ist, ausführlich genug zu informieren und doch zugleich sich auf das Wesentliche zu beschränken, um die Idee - nicht Ideologie - die dahinter steht, rüberzubringen. Dieses geschieht durch eine wohlgelungene Mischung von Bild- und Textinformationen, Handlungsanleitungen und Strukturelementen, die das Interesse steuern, ohne dem Besucher der Seite sein eigenes Handlungskonzept aus der Hand zu nehmen, bevor er es überhaupt gefunden hat.

Es ist also ein gelungenes Einstiegs-Szenario (Zitat: Dies ist ihr Einstieg in die Maschinerie des "Data-Mining" oder "User-Profiling") aber noch kein Einsteiger-Szenario. Dabei ist der Versuch, durch die Anwendung zugleich zu erklären - und aufzuklären - durchaus gemacht. Aber wir behaupten auch, dass er vor allem dort Gefallen und Freunde finden wird, wo das Thema bereits "durch" ist.

Schließlich ist in der Diskussion nochmals die Frage gestellt worden, was das eigentlich bedeutet, wenn die Bots als die Repräsentanten richtiger Menschen mit anderen richtigen Bots interagieren, die ihrerseits von Menschen als Dialogroboter in Szene gesetzt worden sind. Wir sind dabei Gefahr gelaufen, vom Hundertsten ins Tausendste zu kommen, aber andersherum war der Dialog durchaus spannend: vom Krieg der Sterne über den Krieg der Knöpfe bis zum Krieg der Roboter spann sich der Bogen bis hin zu der Frage, ob, wann und wie jemand mit seiner Seite selber einem System den Krieg erklärt und dagegen zu Felde zieht.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Nicht eben originell, aber gut gemacht, sehr einfach, ohne Schnörkel, nach einer bewährten, ikonoklastischen "Subversiven-Ästhetik".

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Was gefällt ist, was manch Anderem vielleicht fehlen mag: die Farbe!

Die Verwendung von reinem Schwarz und Weiß macht es nicht nur den Designern, sondern auch den Designierten leichter zu verstehen, worum es geht. Man ist sofort darauf eingestimmt, "Verzicht" zu leisten, ohne dass diese als ein Verlust bei der Wahrnehmung der Seite negativ auffallen würde. Im Gegenteil. Das vordergründig arme Schriftbild, die Balken und Black-outs lassen gar nicht erst den Wunsch entstehen, die Abbildung eines Hugo von Hal, aktiv seit 13.01.03, genauer aufgerastert oder auskoloriert zu erhalten. Das Foto ist zugleich Icon per se, ohne dadurch als Repräsentant eines virtuellen Handlungsträgers unglaubwürdig zu werden.

Dass dann wichtige Daten, wie das Datum oder die Anzahl der Kilo-Bits, in roter Farbe herausgestellt werden, unterstreicht die Stringenz dieses Ansatzes. Und wenn sich dann in diesen Heraushebungen die Mail-Adressen wie hab@keine.de und noch@keine.de bis hin zu noch@nie.ch besonders hervortun, dann tut der Sprachwitz das seine, um die Brechung dieser Heraushebung in und durch sich selbst als Qualität von der Leichtigkeit des Seins zwischen Sinn und Unsinn zu erahnen.

Stimmig dazu ist dann die Werbebotschaft auf dieser Seite. Sie ist in feinem Grau und in englischer Sprache. Sie impliziert das Fehlurteil, Bots seien wie Menschen, sie spielt damit, sie nimmt es an und spiegelt damit zugleich die Mechanismen der Aufmerksamkeitserheischung wider. Sie funktioniert offensichtlich genau so, wie sie an anderer Stelle dem wahren Waren-Konsumenten Daten wie Geld aus der Tasche zieht, um damit wieder Geld machen zu können - und Täter zu Opfern. Das ist in dem kleinen Fallbeispiel dieser Seite zu sehen - oder haben wir da zu viel hineininterpretiert?

Allerdings erschien uns das dazu verwandte Design-Prinzip zwar "hipp", aber eher im Sinne einer historischen Reminiscenz mit dem Rückblick auf eine Stilrichtung, die sich doch noch sehr an die Ikonographie der 90er Jahre anlehnt. Damit bekommt das Ganze einen gewissen Retro-Tuch, ohne dass es dadurch seine Chancen verbessern würde, so auch beim so genannten breiten Publikum ankommen zu können. Eine gewisse Eigenständigkeit in der Formsprache und Anpassung an das Thema würde der Anwendung nicht schaden und könnte ihre Wirksamkeit, zumal auf die Nicht-Eingeweihten, erhöhen.

Technische Realisation: gut

Browser-Funktion und die automatisierte Formeingabe scheinen gut zu funktionieren.

Technische Realisation: sehr gut

Eigentlich hätte dieses Thema in unserem Team auch dem Admin vorgelegt werden sollen. Da er aber so kurzfristig nicht verfügbar war, ist dieses Konzept an diesem Punkt nicht in aller Tiefe geprüft worden. Andererseits haben wir uns dadurch umso intensiver durch die digitalen Landschaften gepingt, so wie es ja auch vom Konzept her vorgesehen ist.

Zunächst gilt es, Selbstverständliches nochmals zu nennen: jeder Link funktioniert, das Ganze ist rank und schlank, wir wurden nirgendwo ins Leere geschickt und nahmen doch Teil an den Spaziergängen unserer virtuellen Freunde im weltweiten Netz.

Wann immer der Bot mit seiner Arbeit begann, konnten wir dabei zusehen. Und wir konnten den jeweiligen Blickwinkel auch in Bezug auf die technischen Parameter wählen: entweder "source" oder "site" oder "data" oder "history" stehen zur Auswahl und können im Wechsel je nach Wunsch und Interesse aktiviert werden. Das ist nicht nur schick, sondern auch Nachweis einer soliden Arbeit. Besonders gefallen hat hier die Möglichkeit, dem Bot bei seiner Arbeit "aktiv" zuschauen zu können, will sagen, ihn noch mit zusätzlichen URLs zu "füttern". Folgendes lässt sich weiterhin festhalten: der Quellcode ist übersichtlich gestaltet. Die Verwendung von HTML, Java-Script und PHP ist heute gebräuchlicher Standard, in die PHP-Scripte haben wir keinen Einblick genommen. Aus unserer Sicht die Empfehlung, den Ansatz einer Kommentierung im Quellcode auszuweiten und damit auch auf dieser Ebene die Transparenz der Anwendung zu unterstreichen.

Sehr gut auch, dass dieses stark technikbestimmte - um nicht zu sagen techniklastige - Thema nicht noch mit allerlei Code anwenderseitig aufgepeppt wurde. Und bei Fragen gibt es den "superquick" Quickguide. Und lässt er was offen, dann macht er uns doch Schmunzeln und Mut, es selber weiter zu versuchen. Je komplexer der zu durchdringende Zusammenhang ist, desto einfacher die work-arounds, mit denen in den Kern der zu lösenden Aufgabe vorgestoßen werden kann. Dieses Prinzip wurde voll umgesetzt. Auch wenn das dahinter liegende Paradigma auch in dieser Arbeit nicht aufgehoben werden konnte. Dieses ist nicht ihre Absicht. Die Technik funktioniert als Werkzeug und macht beispielhaft den Weg deutlich zwischen dem "Tief-ins-Netz-einsteigen-Können" einerseits und dem die "Funktion-des-Netzes-vorgeführt-Erhalten" andererseits.

Dieses "sehr gut" soll zugleich eine Ermutigung sein: noch tiefer zu schürfen und die Ergebnisse noch sinnfälliger zu transportieren.

Aktualität / Relevanz: gut

Die Auseinandersetzung mit der "massiven Jagd auf Nutzerdaten durch kommerziell orientierten Institutionen" ist weiterhin aktuell. Das Thema ist unter dem Stichwort "Hintergrund" knapp und o.k. reflektiert und vor allem durch weiterführende "Links" zu Themen-Sites und ähnlichen Kunstprojekten (z. Bsp. "tracenoiser") gut dokumentiert.

Gesamtbewertung: weniger gut

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Hier konnte die Arbeit maximal punkten. Und hat es damit geschafft, dass letztendlich bei zweimal "gut" und zweimal "sehr gut" sich die Waagschale zur Seite der Gesamtnote "sehr gut" gesenkt hat. Dabei wurde längere Zeit diskutiert, ob wir damit das Unentschieden zwischen den Noten "EINS" und "ZWEI" durch den Bezug auf eine politisch korrekte Position aufgehoben und damit das Ergebnis "verfälscht" haben. Im Ergebnis haben wir uns aber an die Überschrift gehalten, die da sagt: "Aktualität" und "Relevanz".

Diese Arbeit reitet nicht nur auf einem aktuellen Thema herum, um von dessen Aura zu profitieren, sondern sie stellt sich wirklich der Relevanz des Themas, die weit über die vordergründige Aktualität hinausreicht.

Anstatt diesen Ansatz noch groß mit eigenen Worten zu unterstreichen, zitiere ich ein am 1. Juli 2003 offiziell bestätigtes Fallbeispiel aus der Welt der Daten "wirklicher Menschen".

In dem hier aufgeführten Beispiel geht es um die Daten der Flugkunden, deren Informationen, die bei jeder Flugbuchung generiert und aus dem AMADEUS-System an die US-amerikanischen Behörden übermittelt werden. Ich zitiere diesen pro Flugbuchung über 40 Punkte umfassenden Datensatz aus den Undertakings of the United States Bureau of Customs and Border Protection and the United States Transportation :

PNR [Personal Name Record] locator code, Date of reservation, Date(s) of intended travel, Name, Other names on PNR, Number of travelers on PNR, Seat information, Address, All forms of payment information, Billing address, Contact telephone numbers, All travel itinerary for specific PNR, Frequent flyer information (limited to miles flown and address (es)), Travel agency, Travel agent, Code share PNR information, Travel status of passenger, Split/Divided PNR information, Identifiers for free tickets, One-way tickets, Email address, Ticketing field information, ATFQ fields, General remarks, Ticket number, Seat number, Date of ticket issuance, Any collected APIS information, No show history, Number of bags, Bag tag numbers, Go show information, Number of bags on each segment, OSI information, SSI information, SSR information, Voluntary/involuntary upgrades, Received from information, All historical changes to the PNR, TSA Additional PNR Requirements, Traveler's full name, Date of birth, Complete home address, Home phone number.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

superbot.tk reagiert auf die massive Jagd auf Nutzerdaten (Spionage), wie sie von kommerziell orientierten Institutionen im Internet betrieben wird.

Einer der Hauptansätze des Projektes ist es, das "Data-Mining" an sich ad absurdum zu führen, indem Bots, ausgestattet mit virtuellen Nutzerprofilen, die Firmen gezielt mit ihren Daten versorgen. So wird der Wert der Daten gemindert, indem die Datenbanken der Konzerne systematisch mit nicht existenten Kunden gefüllt werden. Bots können auf der Website des Projektes gebaut oder gezielt zu URLs geschickt werden. Den Bots kann beim Surfen und Ausfüllen von Formularen "live" über die Schulter geschaut werden.

Die Bots bedienen sich der gängigen Mechanismen zur Datenerfassung: sie akzeptieren uneingeschränkt alle Cookies, die ihnen aufgedrückt werden und sind permanent auf der Suche nach Formularfeldern, auf denen sie ihre Persönlichkeit "nachweisen" können. Sie nutzen dabei die Tatsache, dass im Internet die Überwachung - auch wenn sie perfekter und detaillierter als im "offline-Leben" möglich ist - hochgradig abstrakt bleibt: Überwacher und Überwachte treten nie direkt, sondern immer über ihre Interfaces (die Computer) in Kontakt. Ob die Rolle des Überwachten dabei komplett von einer Maschine

übernommen wird oder nicht, lässt sich nur schwer nachvollziehen.

Momentan befinden sich die Bots im Betastadium - sie sind noch "sehr dumm" und scheitern oft an komplexeren Formularstrukturen. Ihr Ausbau ist aber in Arbeit.

Die Erbauer der Bots können auf der Website in einen Wettkampf mit anderen Bots treten: sie werden in einer Art Highscore repräsentiert, in der die Effizienz das Ranking bestimmt: wer viele Daten produziert, aber nur wenige empfängt, steigt im Ranking, wer nur empfängt, aber nicht produziert, sinkt.

Von der Funktionsweise der Bots kann man sich am leichtesten überzeugen, indem man auf der Site den Menüpunkt "bots" auswählt und dann auf einen der "view"-Buttons klickt. Es erscheint der Quelltext der zuletzt vom betreffenden Bot besuchten Site, sobald man eine URL eingibt, kann man dem Bot live beim Surfen zuschauen. Dabei kann zwischen der HTML-Quelle und der Browserdarstellung selektiert werden, außerdem kann man sich die "history" der Bots anschauen.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Netzprojekt

Hardware / Software

PC / Win / Unix,
HTML, PHP, Webl, Java

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar der Betreuerin Prof. Alba d'Urbano

Die Verwandlung eines konzeptionellen Ansatzes in eine kommunikative Erfahrung erscheint mir einer der wesentlichen Aspekte der Arbeit von Franz Alken zu sein. Er verfolgt eine aktionistische Arbeitsweise, in der gesellschaftlich relevante Themen reflektiert werden. In dem Projekt, das er für "digital sparks" eingereicht hat, wird das Internet als erweiterter öffentlicher Kommunikationsraum verwendet, das Aktionselement wird in politisches Handeln verwandelt. Mit dieser Operation wird ein wichtiger Bereich der Konsum- und Informationsgesellschaft wie e-Commerce hinterfragt. Seine Arbeit besitzt einen bewusst didaktischen und propagandistischen Ansatz: Dabei lässt Franz Alken immer noch seinen scharfen humoristischen Blick durchscheinen, den er sich durch seine früheren Erfahrungen als Comiczeichner angeeignet hat.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit von Franz Alken ist im Bereich der praktischen Diplomarbeit in der Fachklasse für Intermedia entstanden. Die Arbeit würde von der Jury der Fachrichtung Medienkunst der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig mit "sehr gut" und Auszeichnung bewertet.

Forschungsbereich

Prof. Alba D'Urbano

Fachklasse Intermedia, Medienkunst, HGB Leipzig

Mediengestaltung

4	19,90 Agenturfassung	41
5	being human	45
6	Der Tag wird zur Nacht	49
7	Design Process Virtual/Real	53
8	ESTW-Interface	57
9	Grenzen: Digital und Analog	61
10	Interfilm Trailer 2002	63
11	ISS Cube	69
12	Liquid	75
13	Maquina Poetica	79
14	Mason Archer and The Secret of Suzhee	83
15	Meine Eltern	87
16	Multipolis	91
17	Nach wie vor.	95
18	Narben der Gesellschaft	99
19	Neuland	103
20	Nicht die Beine von Dolores	107
21	Nivel	111
22	Nomad: Messevirtualität	119
23	Polymorphis	123
24	Soma	129
25	Spielzimmer	133
26	Statistiken in Computerspielen	137
27	The Four Suspects	141
28	typomatic.org	145
29	Urbicande	151
30	Zeitobjekte	155
31	Zum goldenen Apfel	159
32	Zur Sonne Empor	165

**Eine Hommage an die Werbung nach dem Roman
"Neununddreißigneunzig" von Frédéric Beigbeder**

Filmcollage

Deutschland, 2002

Autor: Christian Coers

FH Dortmund,

Fachbereich Design

14. Semester

Prof. Dr. Heiner Wilharm



KURZBESCHREIBUNG

Ein Buch, eine Hörspielproduktion, eine Theaterinszenierung und Werbung. Zusammengesetzt und gesampelt ergibt dies einen Werbeclip von 13 Minuten und 50 Sekunden. Werbung, Schlagworte, Worthülsen, Bilder, Töne und vor allem: Überfluss auf allen Ebenen. Der Zuschauer verliert sich schnell, ist überfordert und fängt doch gleichzeitig an, zu den präsentierten medialen Ebenen noch weitere, eigene hinzuzufügen, eigene Spots aus den immer austauschbareren Werbeversatzstücken zu bilden.

Gefilmt habe ich während der WDR-Hörspielproduktion (Regie Walter Adler) und am Theater Basel (Regie Robert Lehniger). Collagiert habe ich diese unterschiedlichen Bearbeitungen des Romans "Neununddreißigneunzig" von Frédéric Beigbeder und seine Kritik an der Werbewelt mit Bildern und Tönen aus Fernseh- und Hörfunkwerbung.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Insgesamt eine sehr stimmige Arbeit.

Die Verzahnung von Ton und statischem sowie bewegtem Bild ist sehr gelungen und entwickelt Dynamik und große erzählerische Qualitäten, denen sich der Betrachter nicht entziehen kann.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Der Handlungsplot wird visuell schön transportiert, sehr auf den Punkt, sehr abwechslungsreich durch die verschiedenen Gestaltungs-Disziplinen; insgesamt sehr erfrischend.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut

Die Idee, Frédéric Beigbeders Roman über das Werbemilieu als Vorlage für eine multimediale Umsetzung zu nehmen, ist gut. Auch die Umsetzung kann als gelungen gelten (auch hier: Videos waren auf meinem Computer nicht anzusehen). Dass es sich allerdings um eine Hörspielproduktion und eine Theaterinszenierung handelt, ergibt keine zwingende künstlerische Fragestellung: Es könnte genauso gut an ein Videoclip oder eine Performance auf der Straße gedacht werden. Die Aufmerksamkeit des Kritikers kann sich demnach auf die ästhetische Begründung des Projekts richten, warum die Wahl auf diese beiden medialen Ausdrucksweisen gefallen ist.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Entweder: Wie wird der Roman umgesetzt? Oder: Welche Rolle spielt die Romanvorlage für die vorliegenden Produktionen? Beides kann ich aus dieser Webdarstellung nicht bewerten.

Technische Realisation: gut

Technisch ist der Film so realisiert, dass sich mir als Nicht-Profifilmer nicht viel verrät. Ein gutes Zeichen, wenn Technik sich nicht in den Vordergrund drängt.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Der Themenmix aus Werbung und Prostitution ist nicht unbedingt neu.

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

s.o.

Aktualität / Relevanz: gut

s.o.

Gesamtbewertung: gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

"Der Preis ist der Titel ist die Message dieses Skandalromans aus Frankreich, der seinen Autor Frédéric Beigbeder auf Platz eins der Bestsellerlisten katapultierte." (Klappentext)

"Das Hörspiel selber wählt als ästhetische Form eine Werbeclip-Ästhetik, das heißt, es ist sehr laut, sehr schnell geschnitten, sehr hart. Es gibt keine fließenden Übergänge, eine Geschichte wird nicht narrativ, episch durchgezählt." (Walter Adler)

Das französische Original (99 France) heißt und kostet mittlerweile 14,99 Euro. Die deutsche Ausgabe gibt es gebunden für 19,90 Euro oder als Taschenbuch für 9,90 Euro.

"Der Titel dieses Buches hat ein kluges, nachgerade geniales Konzept: ein Buch mit seinem Verkaufspreis zu betiteln heißt, das Wesen einer Welt zu benennen, die das Geld zur Wirklichkeit schlechthin erhoben hat." (Michel Houellebecq)

"Konsequent führt Christian Coers diesen Ansatz Beigbeders weiter. Coers hat kein Buch geschrieben, er hat einen Film gedreht in der Ästhetik der Werbeclips. Sehr wohl befasst er sich darin mit den Beigbederschen Inhalten, den Halluzina-

tionen der so genannten Kreativen und Werbefuzzis, ihren Exzessen und Neurotizismen. Und er belässt es nicht allein bei der Betrachtung der Werbewelt, sondern weitet sein Theater aus. Coers nimmt den vergleichbaren Wahnsinn in Gesellschaft, Ökonomie und Politik, Religion und Kultur ins Visier." (Heiner Wilharm)

Gefilmt habe ich während der WDR-Hörspielproduktion (Regie Walter Adler) und am Theater Basel (Regie Robert Lehniger). Collagiert mit Bildern und Tönen aus Fernseh- und Hörfunkwerbung.

Christian Coers: Diplom 2002 an der FH Dortmund, FB Design bei Prof. Heiner Wilharm und Prof. Adolf Winkelmann.

Aufgrund bestehender Urheber-, Marken- und Persönlichkeitsrechte Dritter ist jegliche Vervielfältigung, Verbreitung, öffentliche Wiedergabe und sonstige kommerzielle Nutzung strengstens untersagt.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Kurzfilm 13 Minuten und 50 Sekunden

Format miniDV

Hardware / Software

Aufnahmeformat: miniDV

Kamera: SONY DC 110 PC

Digitaler Schnitt: Adobe Premiere

Titelsoftware: Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe PhotoShop

Werbeaufnahmen: direkt aus dem aktuellen Fernsehprogramm auf miniDV aufgenommen.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers
Prof. Dr. Heiner Wilharm

INTERMEDIALE

"19.90 Agenturfassung" ist die zweite schöpferische Auseinandersetzung mit der französischen Literatur der Gegenwart, die Coers zu einer eigenständigen künstlerischen Adaption inspiriert hat.

Es handelt sich um Frédéric Beigbeders "99 Francs". In der deutschen Übersetzung, noch aus DM-Zeiten, wie man leicht nachrechnen kann, unter dem Titel, "39,90" veröffentlicht; in Worten: Neununddreißigneunzig, erschienen bei Rowohlt.

Der Titel ist Programm. Beigbeders Buch jagt uns in einer "tour de raison" durch die Welt des Mammons und derjenigen, die ihm erlegen sind. Und das sind viele. Ein Buch mit seinem Verkaufspreis zu betiteln, schreibt Michel Houellebecq, heißt, das Wesen einer Welt zu benennen, die das Geld zur Wirklichkeit schlechthin erhoben hat. Beigbeder weiß, wovon er spricht, wenn er die groteske Geschichte einer Werbekampagne für ein fettfreies Joghurt abspult. Zehn Jahre lang hat er selbst als Texter in einer Werbeagentur verbracht. Nach der Veröffentlichung seines ersten Romans, wohlgemerkt. "Ich bin der Typ, der ihnen Scheiße verkauft. Sie von diesen Dingen träumen lässt, die Sie niemals haben werden", outet sich sein alter ego Octave zu Beginn von "39,90". Am Ende weiß niemand mehr, wo der Werbespot endet und die Realität beginnt, wer wohin gehört.

Wie man vermutet, also nicht nur ein Stück über die Welt der Werbung und des Geldes, sondern vor allem auch über die Medien. Media are messages. Konsequenter führt Christian Coers diesen Ansatz Beigbeders weiter. Coers hat kein Buch geschrieben, er hat einen Film gedreht mit allen Mitteln der sog. Neuen Medien, in der Ästhetik der Werbeclips. Coers Intermediale befasst sich mit den Beigbederschen Inhalten, den Halluzinationen der so genannten Kreativen und Werbefuzzis, ihren Exzessen und Neurotizismen. Doch er belässt es nicht allein bei der Betrachtung der Werbewelt, sondern weitet sein Theater aus. Coers nimmt den vergleichbaren Wahnsinn in Gesellschaft, Ökonomie und Politik, Religion und Kultur ins Visier. Vor allem aber hat er dabei die medialen Institute, deren Facetten und Verbund im Blick, in denen die allerseits geschätzten Perversionen produziert, respektive dem geneigten Publikum präsentiert werden. Kein Wunder also, dass Coers nicht einfach auf Beigbeders Buch, auf seine Texte zurückgreift, sondern sich weitere Schichten von Wort und Bild zum multimedialen Palimpsest arrangiert. Zunächst eine beim WDR im April und Mai 2002 unter Walter Adler entstandene Hörspielfassung von "39,90", die Coers für seine Diplomarbeit filmisch dokumentieren durfte. Sodann dient ihm die Inszenierung des Theaters Basel als Material. Auch die

hatte er als selbst gedrehtes filmisches Dokument zur Verfügung. Dazu fügt Christian Coers ausgesuchte Schnipsel aus TV-Werbesendungen, Musik- und Geräuschfiles, weiteres Text- und Typografiezeug und komponiert am Ende ein eigenes Drama (teils Tragödie teils Komödie bekanntlich) über die Diktatur der Profite, Umsätze und Aktienkurse und über die verteilten Rollen der verschiedenen Medienformate in diesem Theater.

Coers "Kritik", denn sein Film ist auch eine Kritik, zeigt nicht mit moralischem Zeigefinger. Er desavouiert den Wahnsinn, indem er seine Versatzstücke collagiert und ihn dabei mit zwinkern-dem Auge überbietet. Wenn es uns kalt über den Rücken läuft, umso besser. Aber das ist Sache des Zuschauers.

Was die Sportkanäle mit sieben parallelen Bildfenstern auf einem Fernsehmonitor realisieren, um einen einzigen Formel-1-Rennwagen von vorne, hinten, oben, unten, aus der Perspektive des Fahrers, seiner Ehefrau und seiner 3-jährigen unehelichen Tochter beobachten zu können, was freilich auf bloße Bildvermehrung zunächst beschränkt bleibt, bietet Christian Coers Video formal erheblich dichter und erweitert. Der Zuschauer kann sich bei Betrachtung seiner jüngsten Arbeit daran gewöhnen, was es heißt, wenn eine musik- und textunterlegte Joghurtwerbung überblendet wird von einer Buchseite, auf der man, wenn man will, einen Kommentar zum Clip lesen kann - oder auch eine philosophische Betrachtung, während im Vordergrund das Set agiert, das den Streifen produziert, wobei gleichzeitig die Regieanweisungen des Hörspielregisseurs zum selben Stück ablaufen und die wichtigsten Claims noch einmal am unteren Bildrand aufleuchten. Übertrieben könnte man meinen. Aber wer übertreibt? Und wer weiß, was alles im Kopf des Zuschauers passieren kann? Schließlich ist der, die, das Intermediale auch eine Antwort auf Pisa, wie Günter Jauch weiß.

Seminar / Kurzbeschreibung

"19.90. Agenturfassung" ist Coers Diplomarbeit im Studiengang Kommunikationsdesign am Fachbereich Design der FH Dortmund. Entstanden im Kontext von Seminaren und Projekten zum Thema Gestaltungstheorien und Neue Medien. Die Arbeit schließt an Coers, Svenja Schelbergs und Holger Gathmanns, ebenfalls in <digital sparks> vorgestellten, interaktiven Annäherung an Percecs "Leben. Gebrauchsanweisung" (2001) an. Die Diskussion gilt folglich im Besonderen der Begegnung von Klassischen und Neuen Medien, von Literatur, Film und Multimedia. Produktiv ist darum die Zusammenarbeit mit einem Kollegen des Studiengangs Film/Fernsehen am Fachbereich, Adolf Winkelmann.

Allgemeines Ziel der Veranstaltungen in diesem Rahmen ist es, auszuloten, warum und in welchen Formen die Mittel, sog. Neue Medien, den Raum kreativer Äußerung auf den Gebieten des Medien- und Kommunikationsdesign und ihrem künstlerischen Umfeld erweitern können.

Das Angebot ist von Studiengang und Studienrichtung unabhängig und richtet sich an alle Studierenden des Kommunikations- und Mediendesign in Dortmund (in der Regel des Hauptstudiums, so dass hier nicht selten Diplomprojekte erdacht werden). Interdisziplinäres Gespräch und Kooperation mit Gestaltungsfächern der verschiedensten Art sind obligatorisch.

Forschungsbereich

Gestaltungswissenschaften/Designtheorie: Semiotik & Neue Medien; Theorie-Seminare und multimediale Gestaltungs-Projekte im Rahmen von Mediendesign und Kommunikationsdesign.

Institut für integriertes Design (IIG) am Fachbereich Design der FH, University of Applied Sciences, Dortmund

Ein Leitfaden für den Avatar

Deutschland, 2002

Autor: Hendrik Mallmann

Fachhochschule Dortmund,

Fachbereich Design

12. Semester

Prof. Jörg Winde

**KURZBESCHREIBUNG**

Der Begriff "Avatar" stammt aus der hinduistischen Mythologie und bedeutet die Inkarnation eines Gottes in irdischer Gestalt. Heute versteht man unter Avataren virtuelle Personen, die digital aufgebaut sind. Bekannte Beispiele sind Lara Croft aus dem Computerspiel Tomb Raider und Robert T. Online, die Werbefigur von T-Online.

In meiner Diplomarbeit leben die Avatare in einer Scheinwelt, und sind ständig mit dem Zwiespalt konfrontiert, der sich aus ihrer digitalen Gestalt und dem Wunsch, möglichst menschlich zu wirken, ergibt. Die Bilder sollen Avataren als Ratgeber dienen, um Menschen und deren Verhalten besser simulieren zu können.

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

Die Arbeit setzt sich mit einem aktuellen Thema auseinander - es handelt sich um gemischte, analog-digitale Wirklichkeit, die durch Entwicklung der Technologie immer deutlicher in den Vordergrund tritt. Die Perfektion der künstlichen Welt - gut bekannt aus der Unterhaltungselektronik - wird der prinzipiell unstabilen menschlichen Existenz gegenüber gestellt. Dabei erheben sich zentrale Fragen um die Kondition des Humanen. Was bedeutet "menschlich zu sein", worin unterscheiden wir uns von den selbst geschaffenen Avataren? Wie verläuft der dünne rote Faden zwischen dem Humanen und Künstlichen. Die Arbeit provoziert zu Fragen und Überlegungen, liefert aber keine Antworten, die kurzen Texteingaben kommentieren humorvoll das Streben der Avatare nach dem "wirklich" Humanen.

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

Der Gedanke, ein virtuelles Handbuch für Avatare zu schreiben, ist höchst witzig. Damit wird ihnen die Intelligenz zugeschrieben, sich danach richten zu können. Der alte Wunsch, aus Maschinen Menschen zu machen, kehrt sich hier um. Nicht der Mensch versucht sein Ebenbild zum Leben zu erwecken, sondern die Maschinen selbst wollen Menschen werden. In dieser Hinsicht erinnert "Beeing Human" an Blade Runner. Um einen möglichst perfekten Nachahmer seines Vorbilds Mensch vorzutäuschen, werden alle Sphären vermieden, welche die Avatare als virtuelle Gestalten vom Menschen abgrenzen. (z. B. vermeiden sie Situationen wie essen).

Aber: Avatare haben im Internet die Funktion eines Stellvertreters, d.h., sie sind eine zweite Identität, die sich eine reale Person, der User, aneignet, um im Netz zu navigieren. Dieser Aspekt, also das bewusste Spiel des Menschen mit einer oder vielen anderen selbstgestalteten virtuellen Identität/en, die er als User annehmen kann, die Aneignung von Idealen, wird hier nicht berücksichtigt. Die bewusste Umkehrung, d.h., der Wunsch als Avatar besonders menschlich zu sein, betrifft nur die allgemeinen Verhaltensweisen, nicht die Individualität der einzelnen Menschen und die damit einhergehende Vielfalt.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Der Zwiespalt der gemischten Welt wird konzeptuell sehr gelungen durch die gewählte Medien- und die analoge Präsentationsform wiedergegeben. Unterkühlte, perfekte Ästhetik der künstlichen Welt mischt sich fast unsichtbar mit dem Mobilien, Bewegten der analogen Wirklichkeit. Die gewählten Ausdrucksmittel - Fotografie und Computeranimation – bestätigen McLuhans These, dass das neue Medium das alte mit beinhaltet. Durchdachte klassische Komposition und Farbgebung lassen den Betrachter erst auf den zweiten Blick die andere Schicht der Wirklichkeit erkennen. Die Macht der Aussage entwickelt sich durch kontemplative, "interaktive" Betrachtung.

Technische Realisation: sehr gut

Die Technologie bleibt in diesem Fall unsichtbar - die Gestalten der Avatare sind perfekt gerendert, die Animationen sehr subtil und qualitativ, der Einsatz von Fotografie bleibt erst auch unbemerkbar. Dies zeugt von guten Fachkenntnissen und einem kreativen, innovativen Umgang mit den Medien. Die Verwendung einer durch den Künstler selbst gebauten optischen Kamera und Nutzung der spezifischen Möglichkeiten der digitalen Technik, schließlich die analoge Präsentation der Arbeit in Form von Tafelbildern bestätigen, dass das künstlerische Konzept sehr gut technologisch durchdacht worden ist.

Aktualität / Relevanz: gut

Die Aktualität der Arbeit beruht auf der Tatsache, dass die Kompetenz gegenüber Medien heute zunehmend auch die Fähigkeit, in der hyperrealen, digitalen Welt agieren zu können, beinhaltet. Auch wenn dieses noch überwiegend die Unterhaltungselektronik, Film und Showbiz betrifft, müssen wir auf diese gemischte Wirklichkeit Rücksicht nehmen, ihre Identität erfahren und uns als Menschen angesichts der künstlichen Welten wieder aufs neue identifizieren. Im Bereich der Kunst können diese wichtigen Fragen ruhig zuerst formuliert und ausgesprochen werden.

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

Im Bereich der KI ist eine möglichst große Annäherung an die Realität immer noch ein unrealisierter Wunsch. Die Figur lehnt sich an Victoria 2 und ist besonders gelungen. Durch den Wischeffekt gewinnen die puppenhaften Idealfiguren an Lebendigkeit, denn der sichtbare Bewegungsablauf verankert sie nicht nur räumlich im neutral gehaltenen virtuellen Ort, sondern kennzeichnet sie auch als virtuelle Gestalten, die eine eigene, an dem menschlichen Ideal angelehnte, aber dennoch als andersartig identifizierbare Form realisiert werden. Dadurch bekommen sie eine poetische Komponente.

Technische Realisation: sehr gut

Der Rückgriff auf ein traditionelles Medium der Präsentation – die Fotografie oder das Bild im Ausstellungskontext – untermauert einerseits die Diskrepanz zwischen virtueller und realer Welt und entlarvt andererseits die Absurdität des Unterfangens. Die Ironie – das Anstreben einer perfekten Un-perfektheit – wird durch die schlichte, auf das Wesentliche reduzierte Präsentation beängstigend auf die Spitze getrieben.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Suche nach Identitätsformen ist ein brisantes Thema mit der sich die Gegenwartskunst intensiv beschäftigt. Gesellschaftspolitisch hoch aktuelles Thema, da es den Schönheitswahn, Erfolgsdruck etc., der täglich durch die Medien propagiert wird, besonders schön ironisiert, ohne moralisch zu werden.

Gesamtbewertung: sehr gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Der Begriff "Avatar" stammt ursprünglich aus der hinduistischen Mythologie. Dort bedeutet er eine Inkarnation von Göttern in irdischer Gestalt. Bekanntestes Beispiel ist Krishna, eine der zehn Avatare Vishnus.

Heute bezeichnet man mit diesem Begriff jedoch virtuelle, digitale Personen. Diese Avatare spielen mittlerweile eine wichtige Rolle, als Werbeträger, Schauspieler (auch Vector genannt, Verballhornung von "virtual actor") und Sexsymbol.

In William Gibsons 1996 erschienen Buch "Idoru" beschreibt er einen weiblichen, virtuellen Popstar. Der Idoru (jap.: virtuelles Idol) analysiert die Daten, die eine Person erzeugt und verwandelt sich in das Bild, das sich die Person ersehnt. Im gleichen Jahr stürmte Kyoko Date als Visualisierung einer unbekanntes Sängerin mit ihrer CD mit dem Titel "Love Communication" die japanischen Pop-Charts. Als Firmeneigentum bekam der Avatar Kyoko Date eine Postadresse, Geburtsdatum, Hobbys und einen eigenen Fanclub. Kurzfristig erfolgreich, wurde sie später an

eine koreanische Firma verkauft und verschwand schließlich in der Versenkung.

Zur gleichen Zeit erschien der erste Teil des Computerspiels "Tomb Raider" mit Lara Croft als weiblichem Hauptdarsteller. Zwar hatte es auch davor schon virtuelle Figuren in Filmen und Computerspielen gegeben, aber nun wurde erstmalig der Versuch unternommen, diese Figuren als reale Personen darzustellen und eine Identität unabhängig von einem Spiel oder einem Film zu schaffen.

Heute gibt es unzählige Avatare. Die wenigsten schaffen es, einen Augenblick im Rampenlicht des öffentlichen Interesses zu stehen. Und nur die, die es schaffen, in den Medien präsent zu sein, werden erkannt und bleiben vielleicht in Erinnerung. In Deutschland sind eigentlich nur zwei Avatare bekannt: Lara Croft und Robert T. Online.

In meiner Diplomarbeit leben die Avatare in einer Scheinwelt und sind ständig mit dem Zwiespalt konfrontiert, der sich aus ihrer digitalen Gestalt und dem Wunsch, möglichst menschlich zu wirken, ergibt. Die Bilder sollen Avataren als Ratgeber dienen, um Menschen und deren Verhalten besser simulieren zu können. Sie zeigen sowohl Situationen, in denen sich Avatare vorbildlich verhalten, als auch Situationen, in denen Sie sehr unmenschlich wirken.

Die Bildhintergründe, die die Scheinwelt zeigen und die Bühne sind, auf der Modelle agieren, sind real. Sie sind mit einer selbstgebauten Kamera fotografiert, wodurch die geringe Schärfe und die Verzerrungen entstanden. Die Scheinwelt selber sollte hell, nüchtern und unwohnlich sein. Sie sollte nur zu einem tem-

porären Aufenthalt geeignet erscheinen und sich weder räumlich noch zeitlich zuordnen lassen. Die Motive sind sowohl im Studio als auch in öffentlichen Gebäuden (Flughäfen und Museen) entstanden. Die Bilder der Avatare wurden separat berechnet und nachträglich einmontiert. Dazu habe ich ein kurze Animation erstellt, die einen Übergang zwischen zwei verschiedenen Posen darstellt. Die Anfangs- und Endbilder sind stärker sichtbar, während die Zwischenbilder einen Wischeffekt ergeben. Dadurch wollte ich den Bereich des Films, in dem digitale Personen ebenfalls häufig vorkommen, in meine Bilder integrieren.

Für meine Bilder habe ich den Avatar Victoria 2, auch kurz Vicky genannt, verwendet. Obwohl Vicky schier unendliche Möglichkeiten bietet, durch geänderte Gesichtszüge und Proportionen ihr Aussehen zu verändern, habe ich davon nur Gebrauch gemacht, um eine den Situationen angepasste Mimik zu erzeugen. Genau wie Barbiepuppen, die sich nur durch Kleider unterscheiden, sollten sich auch die Figuren in den Bildern gleichen. Daher ist auch das Thema Individualität ein Schwerpunkt in meiner Arbeit. Weiterhin wird durch die Ähnlichkeit der serielle Charakter eines technischen Massenproduktes sowie die Möglichkeit der Kopie und Vervielfältigung ausgedrückt.

Der Titel der Diplomarbeit "being human" bezieht sich auf das Buch "Being digital" von Nicholas Negroponte. In diesem 1996 geschriebenen Buch beschreibt der Autor, wie neue Technologien unser Leben und die Gesellschaft beeinflussen werden. Meine Arbeit zeigt ein anderes, mögliches Szenario: wie virtuelles Leben sich an den Menschen anpasst.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Fotografie:

Selbstgebaute Kamera, Format 6x6cm, Farbnegativfilm

Modell:

Victoria 2.0

Animation:

Poser 4, Kurzanimation zwischen zwei Posen

Rendering:

Cinema 4D, je Motiv 120 Einzelbilder für den Wischeffekt als Übergang, eigene fotografische Haut und Stofftexturen

Montage:

Photoshop 7

Ausgabe:

Je Motiv 1 Lambdaprint, 60x80cm, kaschiert auf Dibond

Hardware / Software

Systemanforderung:

Für die Ausstellung:

4-8 lfm Wandfläche (weiß) mit Hängesystem

Für das PDF-Dokument:

Acrobat Reader 4

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers
Prof. Jörg Winde

Hendrik Mallmanns Arbeit vereint ein aktuelles, gesellschaftsrelevantes Thema mit einer neuen, innovativen Bildsprache.

Das Konzept Mallmanns basiert auf seiner Auseinandersetzung mit "künstlichen Welten" und deren medialen Erscheinungsformen. Dabei stellt er visuell und verbal die Welt der Perfektion von Avataren in Kontrast zu Bedürfnissen und Unvollkommenheiten der menschlichen Spezies.

Die virtuelle Welt bricht sich damit an den Konditionen des humanen Bewusstseins.

Das Ergebnis sind Arbeiten, die die Selbstreflexion des Betrachters über das "menschlich Sein" anregen, jedoch in ihrer Aussage so weit offen bleiben, dass interpretatorischer Spielraum bleibt.

Der Antagonismus von Hyperrealität und Realität wird ebenfalls auf der Entstehungsebene der Bilder zum Ausdruck gebracht. Die mit einer selbstgebauten Kamera konventionell auf Film fotografierten Bildräume werden mit hochtechnischen, gerenderten Bildern der Avatare verschmolzen. Daraus leitet sich auch die von Mallmann gewählte analoge Präsentationsform der Arbeit als fotografische Tafelbilder ab. Die Interaktivität des Mediums ist über den gedanklichen Prozess gewährleistet.

Seminar / Kurzbeschreibung

Arbeit entstand im Rahmen des Diplomabschlusses im Fachbereich Design.

Themenwahl, Konzeptionierung und Realisierung erfolgte in Absprache mit dem betreuenden Dozenten Prof. Jörg Winde.

Forschungsbereich

Im Designstudium an der FH Dortmund werden optional folgende Angebote im Arbeitsgebiet "Neue Medien" gemacht:

- Arbeitsstelle für System- und Umweltdesign (ASUD) am Fachbereich Design der FH Dortmund, Leitung: Prof. Dr. Heiner Wilharm
- Lehrgebiet Designtheorie, Projektstudium Hyper-/Multimedia, Prof. Dr. Heiner Wilharm
- Fachangebot "Konzeption und Entwurf - Neue Medien", Prof. Susanne Brügger

Ein Audio-PC-Spiel für hörende Kinder

Internet

<http://www.DerTagwirdzurNacht.de>

Deutschland, 2002-2003

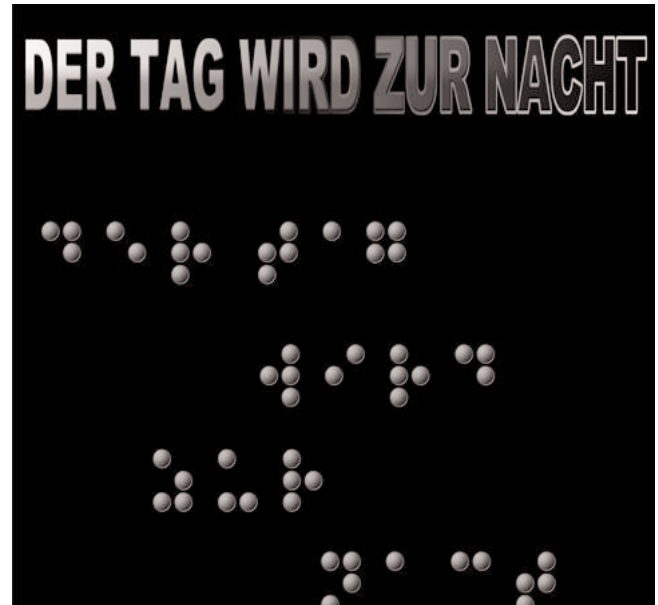
AutorInnen: Heiner Sturm, Tanja Dannecker, Christa Stoll, Matthias Pasedag, Sonja Lenz

Fachhochschule Stuttgart, Hochschule der Medien,

Electronic Media

3. Semester

Prof. Dr. Huberta Kritzenberger



KURZBESCHREIBUNG

"Der Tag wird zur Nacht" ist ein in Flash programmiertes PC-Spiel für blinde und sehende Kinder ab 10 Jahren. Das Besondere: Nur mit Hilfe von Geräuschen und Tönen muss sich der Spieler in einer ihm unbekanntem Umgebung orientieren. Der Bildschirm bleibt das ganze Spiel über dunkel. Claudius, ein Junge aus Pompeji, wird im Jahre 79 vom Ausbruch des Vesuvus überrascht. Die Flucht vor dem tödlichen Vulkan ist gelungen, wenn Claudius, respektive der Spieler, innerhalb einer festgesetzten Zeit seinen Weg durch die Räume im Elternhaus, durch den

Brunnen in den Geheimgang und von dort durch die Cloaca Maxima zum Meer findet.

Für blinde Kinder ist "Der Tag wird zur Nacht" eins der wenigen PC-Spiele, die ohne besonderen Aufwand an jedem standardmäßig ausgerüsteten Computer gespielt werden können. Aus diesem Grund wurde das Produkt in Flash realisiert.

In der Endversion soll das Spiel im Internet zum kostenlosen Download bereit stehen.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Die Autoren haben ein sehr interessantes Projektergebnis erarbeitet, das eine beachtenswerte und hervorragende Leistung darstellt. Das Konzept verbindet Komponenten des klassischen Hörspiels mit interaktiven Elementen zu einer sehr eigenständigen auditiven Computerspielidee. Ein Experiment, das zu einem erstaunlichen Ergebnis geführt hat.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die akustische Klangfülle und Klangdifferenzierung ist beeindruckend. Mit viel Aufmerksamkeit, bemerkenswerter Klarheit und viel Gespür für die Details wurden die klanglichen Raumszenarien kombiniert. Mit zunehmender Spieldauer entsteht auch ohne visuelle Eindrücke ein virtuelles Raumbild.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Eine überzeugendes Konzept mit einer originellen, witzigen, einfachen Idee, die gestalterisch, sozial, pädagogisch und inhaltlich von hoher Komplexität und Interaktivität ist. Das künstlerische Konzept enthält zahlreiche innovative Elemente und entwickelt einfache Gestaltungsprinzipien, die Dramaturgie, Medialität und Modalität in überzeugende ästhetische Konstellationen setzt. Zudem zeichnet sich bereits die Projektentwicklung durch eine partizipative Arbeitsweise, d.h. den Einbezug der Rezipienten (Kinder/Jugendliche), in den Gestaltungs- und Produktionsprozess aus (Evaluation). Insgesamt ein künstlerisches und pädagogisch anspruchsvolles Konzept.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die Idee ist gestalterisch und ästhetisch ebenso wie pädagogisch und inhaltlich sehr ansprechend realisiert. Es enthält zahlreiche innovative Elemente und entwickelt einfache Gestaltungsprinzipien, die Dramaturgie, Medialität und Modalität in überzeugende ästhetische Konstellationen setzt.

Es ist gut nachvollziehbar, dass beim Spielen blinde und sehende Kinder zu einer gemeinsamen Kommunikation finden. Für Nichtbehinderte ist die Reduzierung auf den Gehörsinn eine interessante Erfahrung, wie allein durch Geräusche eine Raumorientierung möglich ist.

Etwas dezenter hätte die Ansage der ausgeführten Steuerung, Drehung links usw., eingebunden werden können, da diese mit der Zeit störend wirken und die Konzentration auf den Raumklang behindern.

Technische Realisation: gut

Besonders hervorzuheben ist, dass es den Autoren gelang, eine sehr einfache technische Umsetzung der Idee zu realisieren. Die Struktur des Programms ist nach der Installation sehr klar aufgebaut, wodurch Möglichkeiten der Erweiterung (hinzufügen weiterer Räume) und Erneuerung (einfacher Austausch der Audiodateien) bestehen.

Schade, dass die angegebene Internetadresse - <http://www.der-tag-wird-zur-nacht.de> - noch eine Baustelle ohne Inhalt ist.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Dieses Projekt ist ein gelungenes Beispiel dafür, dass auch für Behinderte qualitativ hochwertige interaktive Computerspiele konzipiert und realisiert werden können. Es stellt einen wichtigen Beitrag zur Integration sehbehinderter Kinder in den modernen Alltag dar. Diese Arbeit verdeutlicht darüber hinaus auf eine sehr gelungene Art und Weise, welche Bedeutung der Gehörsinn bei der multisensuellen Wahrnehmung einnimmt. Außerdem macht dieses Ergebnis darauf aufmerksam, wie rudimentär bei der Entwicklung von vielen Computerspielen bisher mit den Möglichkeiten von Audiokomponenten umgegangen wurde.

Gesamtbewertung: sehr gut

Technische Realisation: sehr gut

überzeugend

Aktualität / Relevanz: sehr gut

siehe oben

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Pompeij, 24. August 79 nach Christus: Der Vesuv bricht aus. Der kleine Claudius ist allein in der Villa seiner Eltern. Nur wenige Minuten bis der tödliche Vulkan auch ihn erreicht. Er muss weg. Die Straßen sind voller panischer Menschen - kein Durchkommen. Da erinnert er sich an den Geheimgang unter dem Brunnen, von dem ihm sein Großvater erzählt hat. Wenn er ihn erreicht, gelangt er bis ans rettende Meer. Aber die Aschewolken des Vesuvs haben die Sonne schon verdunkelt.

Der Spieler hilft Claudius im Dunkeln durch Küche und Wohnzimmer der Villa, durchs Atrium zum Brunnen. Er klettert mit ihm in den Brunnen und findet dort die Tür zum Geheimgang. Aber jetzt wird es erst richtig schwierig.

Insgesamt zehn Räume müssen in dem Spiel durchquert werden. Jeder besitzt eine ganz eigene akustische Kulisse und unterschiedlich viele Hindernisse. Auch die Gestalt der Räume ändert sich. Besonders schwierig zu finden sind die Ausgänge im Innenhof und im Schlussraum, da sie jeweils in der Mitte des Raumes liegen. Gelingt es nicht innerhalb der vom Spieler zu Beginn festgesetzten Zeit, das Meer zu erreichen, wird Claudius verschüttet; Haus, Geheimgang, Cloaca Maxima brechen zusammen.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Um die Räume für die auditive Wahrnehmung der Spieler möglichst erfahrungsgemäß zu gestalten, waren verschiedene Arbeitsschritte notwendig. Die Klänge sind in der Realsituation aufgenommen oder entstammen professionellen Sound-Bibliotheken. Der spezifische Raumklang jedes Raumes setzt sich aus verschiedenen, einzelnen Geräuschen zusammen. Bei der klanglichen Umsetzung der Räume wurde darauf geachtet, sich möglichst an einer realistischen Raumstruktur zu orientieren. Bei größeren Räumen wurden beispielsweise entsprechend größere Hallsimulationen auf die einzelnen Geräusche berechnet.

Jedes Geräusch wurde im Computer mit Equalizern und Kompressoren im Klang geformt und auf denselben klanglichen Standard gebracht. Aus den einzelnen Geräuschen wurden teilweise Atmosphären für den Hintergrund "komponiert". Diese wurden wieder mit Hilfe von Equalizern an die jeweiligen Bedürfnisse des Raumes angepasst. Zum Beispiel müssen Geräusche, die von außen wahrgenommen werden, auch dumpfer klingen als Geräusche im Raum.

Geräusche bestimmter Objekte ändern sich in der Lautstärke je nach der Position des Spielers zum Objekt im Raum. Kommt der Spieler etwa dem Brunnen im Innenhof näher, so wird das Plät-

schern lauter. Die Mischung und Abstimmung der Sounds wurde für Kopfhörer optimiert. Deshalb empfehlen wir für einen optimalen Raumeindruck, das Spiel mit einem Kopfhörer zu spielen.

Das Spiel ist in Flash programmiert. Der benötigte Flash-Player ist in die ausführende Datei integriert, damit entfällt der Download des Players. "Der Tag wird zur Nacht" ist als Plattform konzipiert: Die Soundfiles im mp3-Format sowie die Daten, welche die Struktur der Räume bezeichnen, liegen in einem zusätzlichen Verzeichnis. Damit ist es jederzeit möglich, ohne Programmierkenntnisse zusätzliche Räume hinzuzufügen oder eigene Geschichten für das Spiel zu entwickeln.

Hardware / Software

FLASH

SOUND

Win98 Rechner, G3 Mac, Hoontech DSP2000, HHB MDP500 Minidisc Recorder, diverse Mikrofone, General 6000 und Digi FX Soundlibraries

ProTools, Cubase 5.1, Wavelab 4.0, diverse Plug-Ins

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar der Betreuerin Prof. Dr. Huberta Kritzenberger

"Der Tag wird zur Nacht" ist ein akustisches Computerspiel für hörende Kinder ab 10 Jahren.

Analog zur Erzählstruktur "normaler Computerspiele" wird durch eine einleitende Geschichte (Ausbruch des Vesuvs in Pompeii, ein kleiner Junge muss den Weg durch verschiedene Räume einer Villa finden, um zum Meer und damit in Sicherheit zu gelangen) die Rahmenhandlung für das Computerspiel gelegt. Damit wird die Aufgabe für die interaktive Spielhandlung festgelegt und die Identifikation des jeweiligen Spielers erreicht. Die Aufgabe besteht darin, mit Hilfe der Cursor-Bewegung die imaginierte Spielfigur durch geometrisch unterschiedlich gestaltete und mit unterschiedlichen Hindernissen ausgestattete Räumlichkeiten jeweils zum nächsten Ausgang zu navigieren. Die Räume und Hindernisse sind relativ unaufwändig mit Hilfe von Flash programmiert, allerdings sieht der jeweilige Spieler keine visuelle Ausgabe des Flash-Programms auf dem Bildschirm.

Stattdessen muss die Orientierung in den Räumen und die Bewegung der Spielfigur (Cursor) in Richtung Ausgang jeweils aufgrund der Interpretation von Höreindrücken geschehen. Besonders viel Aufwand wurde daher in die Tonbearbeitung gelegt, um an die Hörerfahrung der Spieler in der realen Welt anknüpfen zu können.

Um die Räume für die auditive Wahrnehmung der Spieler möglichst erfahrungsgemäß zu gestalten, waren verschiedene Arbeitsschritte notwendig. Zuerst mussten Geräusche zu Soundlibraries zusammengestellt werden, um sie dann in einem weiteren Schritt zu bearbeiten. So entstanden beispielsweise Schrittgeräusche, Raumkulissen und Hindernisse. Für die Hintergrundkulisse wurden Klangatmos aus verschiedenen Geräuschaufnahmen zusammengefügt. Dabei wurden die Geräusche nicht nur mit dem Equalizer in ihrem Klang geformt, auch der spezifische Hall eines jeden Raumes musste im Hin-

blick auf die Realitätsnähe zu jedem akustischen Raumeindruck hinzugefügt werden; d.h. mit Hilfe von Equalizern wurden die Geräusche den jeweiligen Raumgegebenheiten angepasst und letztendlich wurde dann mit Hilfe eines Hallgerätes für jedes Hindernis- oder Aktionsgeräusch der Hall des jeweiligen Raumes aufgerechnet, in dem es jeweils verwendet werden sollte.

Das Klangdesign wird in diesem Spiel im Sinne einer interaktiven Hörspieldramaturgie so eingesetzt, dass im Kopf des Spielers eine zutreffende Raumvorstellung entsteht, die ihm bei der Navigation, d.h. im Sinne der Spielhandlung bei der lebensrettenden Flucht durch die Räumlichkeiten ins Freie, hilft und ihn leitet.

Der Hintergrund des Spiels ist die Überlegung, ein rein auf akustischer Wahrnehmung basierendes Computerspiel zu erstellen. Dazu waren u. a. die genannten Überlegungen zur kognitiven akustischen Wahrnehmung ebenso notwendig, wie die Adaption einer "Hörspieldramaturgie" ins interaktive Medium und die Einbeziehung, Anpassung, Übertragung und ggf. Reduktion gängiger Computerspiel-Elemente (erzählerischer Rahmen, Raumerfahrung etc.) auf den auditiven Sinn.

Wie die Evaluation in Schulen (u.a. Nikolaushilfe - Schule für blinde Kinder) bislang zeigte, macht das Spiel blinden und sehenden Kindern gleichermaßen Freude. Das medienpädagogische Ziel war, eine gemeinsame Erfahrungsbasis für die Kommunikation blinder und sehender Kinder durch die Reduktion auf den Hörsinn zu schaffen. Insbesondere kann das Spiel aufgrund von Merkmalen wie Zeitbeschränkung auch als Wettkampfspiel mit wechselseitiger Leistungsmessung eingesetzt werden.

Aus medientheoretischer Sicht ist das Projekt von Interesse, weil der Versuch einer Weiterentwicklung der Gattung Computerspiel unter Berücksichtigung anderer modaler Gegebenheiten für das Interface (auditives Interface) erfolgreich und spannend umgesetzt wurde. Das Computerspiel wird so in sich zu einem Spiel mit dem Konzept multimodaler Interaktion. Es setzt Dramaturgie, Medialität und Modalität in einen neuen Zusammenhang, der auch aus medientheoretischer Sicht zum Nachdenken über deren Beziehung, Qualität und Wirkung anregt.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit ist im Rahmen eines Seminars mit dem Titel "Masterprojekt" entstanden. Dies ist ein Seminar im Rahmen des Master-Studiengangs Medienautor, den es an der Hochschule der Medien in Stuttgart seit dem WS 2000/2001 gibt. Ziel dieses dreisemestrigen Aufbaustudiengangs ist es, die Grundlagen für eine kreative Medienkonzeption mit dem Schwerpunkt Multimedia zu vermitteln.

Im Rahmen des Masterprojekts werden von Studierenden jedes Semester Multimedia-Produktionen realisiert. Hier können die Studierenden ihr Theorie-Wissen aus Überblicksseminaren wie kognitionspsychologische Grundlagen für das Webdesign, Multimediale Dramaturgie oder Autorenwerkstatt anwenden.

Im Rahmen dieser Produktion vollziehen die Studierenden den gesamten Prozess der Entwicklung multimedialer und interaktiver Systeme. Dazu gehört die kreative Findung einer Projektidee ebenso wie deren sukzessive Ausarbeitung und Realisierung des Produkts. Dazu gehört außerdem auch, dass Prototypen des Systems anhand von Benutzungstests mit der realen Zielgruppe (10-14-jährige blinde und sehende Kinder) unter realen Bedingungen (beide Gruppen müssen sich beim Spielen auf ihren auditiven Sinn verlassen) evaluiert werden. Die Weiterentwicklung des Produkts erfolgt auf der Basis der Test-Ergebnisse.

In dem Seminar sollte der Bereich Storytelling behandelt werden. Dabei sollte ein Hörspiel für digitale interaktive Medien adaptiert bzw. verändert werden.

Forschungsbereich

Mensch-Computer-Interaktion / Interface Design / Barrierefreie Interfaces / Auditive Interfaces / Schnittstellenmodalität
Multimediale Dramaturgie / Digital Storytelling / Experience Design / Medienpädagogik / Multimedia-Didaktik / Hypermediale Erzählweisen und Erzählstrukturen / Computerspiel

An Augmented Reality interface promoting cooperative and creative design processes

CD-ROM

<http://www.virtual-real.de>

Deutschland, 2001-2002

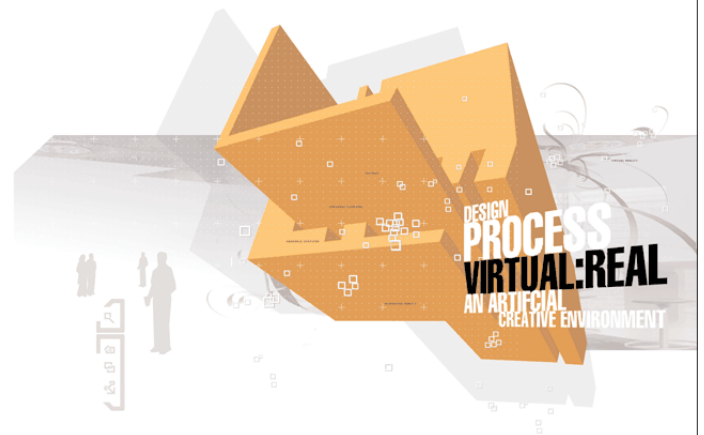
AutorInnen: Klaus Birk, Anja Peter

Muthesius-Hochschule Kiel,

Kommunikationsdesign

11. Semester

Prof. Tom Duscher



KURZBESCHREIBUNG

Unsere Diplomarbeit umfasst eine Interfacestudie, die kooperative und kreative Designprozesse fördern soll. Dieses Interface geht nicht von der klassischen Rechner-Bildschirm-Kombination aus, sondern basiert auf Augmented Reality, einer Technik, die es ermöglicht, virtuelle Daten und Objekte in den realen Raum zu projizieren.

Ausgehend vom mobilen Charakter der heute verbreiteten dezentralen, projektorientierten Arbeit wie auch der aktuellen technischen Entwicklungen im Bereich Personal Computing, versuchten wir, in einer Konzeptstudie ein Wearable Computing Interface für den Gestaltungs- und Designbereich zu entwickeln,

das trotz räumlicher Distanz der Mitglieder einen teamorientierten kreativen Workflow ermöglicht. Ziel war es, ein Wearable Computing Interface zu entwickeln, das Aspekte wie Mobilität, dezentrale Projektorganisation und die dreidimensionale Visualisierung von Projektentwicklungen aufgreift und Gemeinschaftssituationen in räumlich verteilten Teams fördert.

Die Diplomarbeit hat den Charakter einer Konzeptstudie und vermittelt einen visionären Eindruck, wie Mensch-Maschine-Schnittstellen anders als über die heutigen Schreibtischmetaphern definiert werden können.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut

Eine Diplomarbeit mit beachtenswertem Ergebnis! Die Augmented Reality Applikationen, die reale Raumeindrücke mit virtuellen Darstellungen verbinden, werden in den nächsten Jahren noch stärker ins Blickfeld rücken als bisher. Das Konzept, diese Technologie für das gesamte Projektmanagement für kooperative und kreative Designprozesse einzusetzen, ist ein interessanter Ansatz, um die Mobilität und Flexibilität der Agierenden zu befördern.

Die Gliederung in "project space", "creative space", "information space" und "communicator" (für alle Bereiche) ergibt eine sinnfällige Grobstrukturierung. Das Blasen- und Zwiefelschichtenmodell ermöglicht beim User eine schnelle Grundorientierung, da es in der Vorstellung ein anschauliches, dreidimensionales Gebilde ergibt, das nicht erst vom User erlernt werden muss.

Das dreidimensionale User-Interface für den "project" und

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Problematik gut erkannt, sensibel formuliert, klassische Fehler bei diesem Thema vermieden.

"information space" ist eine interessante Idee. Der Ausblick – am Beispiel ihres Diplomplakates – auf mögliche Veränderungen im Kommunikationsdesign, bezogen auf die Entwurfsarbeit bis hin zu raumorientierten interaktiven Werbekonzepten, verdeutlicht sehr anschaulich die Optionen, die in diesem Konzept liegen. Allerdings ist das Grundkonzept ein wenig zu sehr als Alleskönner angelegt, weil die eher ungenaue und sehr breit angelegte Zielgruppenbeschreibung (Anwender aus Berufsfeldern mit Tendenzen zur Mobilität/net-working) viele Fragen unbeantwortet lässt. Für Architekten, Bau- und Landschaftsplaner, gut denkbar! Für Produktdesigner im Heim- und Elektronikbereich? Hier hätte eine stärkere Differenzierung gut getan, um eine genauere Arbeitsprozessanalyse als Grundlage für die Konzeptuntersetzung zu erhalten und darauf aufbauend eine größere Untersetzung der Idee zu erreichen.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Lobenswert ist, dass das Konzept nicht nur verbal oder mittels fixer Scribbles dargestellt wird, sondern bis zu einem denkbaren Gestaltbild ausgeführt und mittels Animation im Ansatz simuliert wurde. Hervorzuheben ist die interessante Form für den "project space", die in ihrer Analogie zu einer Uhrfeder, zentriert positioniert und mittig fixiert, scheinbar pulsiert und somit im übertragenen Sinne die Zeitkomponente symbolisiert. Auch der "information space" mit dem floralen Gebilde stellt ein gute formal-ästhetische Lösung dar. Im Kontrast zu diesen in der Grafik eher detailreich und feingliedrig angelegten Formen stehen die plakativen Icons des "virtuellen Assistenten", die sich dadurch sehr deutlich von den anderen Interface-Komponenten abheben und entsprechend ihrer Bedeutung eindeutig überordnen. Erst die Umsetzung in einen Prototypen kann zeigen, ob diese Objekte in der Lage sind, als Trägergebilde für komplexe Projekt-, Organisations- und Informationszusammenhänge zu fungieren und ob die Dimensionierung innerhalb einer AR-Umgebung nicht überdimensioniert auf den Nutzer wirken werden.

Technische Realisation: gut

Für den Grundaufbau des hardwareseitigen Konzeptes sind eigentlich alle Komponenten bereits im Prinzip verfügbar.

Eine technische Realisierbarkeit, d.h. die Umsetzung in ein durch Datenbankabfragen gesteuertes, dynamisch aufzubauendes und sich veränderndes Spiral- bzw. Schleifengebilde, dürfte mit einigen Informatikfreaks sicher bis zu einem Prototyp aufgebaut werden können. Die Steuerung durch Sprache und Gesten wird in den letzten Jahren gern als schnelle Lösung anvisiert. Interessante Ansätze diesbezüglich bestehen ja auch bereits an einigen Forschungsinstituten. Wie im Konkreten allerdings diese Art der Steuerung dann das dynamische 3D-Interface manipuliert, stellt eine anspruchsvolle Aufgabenstellung dar.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Neue Ästhetik zwischen klassischem Infodesign und poetischer Formulierung, Fakten und Fiktion, Begriff und Bild.

Technische Realisation: gut

Konzept bisher nur prototypisch realisiert, da avancierte Aufgabe, aber gegenwärtig auch kaum weitergehend vorstellbar.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Das Thema der Arbeit, zumal 2001 entstanden, ist sicher aktuell. Zumal zu erwarten ist, dass die technischen Entwicklungen bei den grafischen Ausgabe- und peripheren Steuerungsgeräten in den nächsten Jahren marktreif werden.

Spätestens, wenn diese grafischen Ausgabegeräte eine hinreichende Visualisierungsqualität aufweisen, werden derartige Konzepte auf der Grundlage von Augmented-Reality-Techniken stärker in den Fokus der Umsetzung kommen.

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

Wichtiges Thema, neu und originell angegangen.

Gesamtbewertung: sehr gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Auszug aus der detaillierten Diplombdokumentation:

(...)

Ausgehend vom mobilen Charakter der dezentralen projektorientierten Arbeit, wie auch der aktuellen technischen Entwicklungen im Personal Computing versuchten wir, in einer Konzeptstudie ein Wearable Computing Interface für den Gestaltungs- und Designbereich zu entwickeln, das trotz räumlicher Distanz der Mitglieder einen teamorientierten kreativen Workflow ermöglicht.

Die mobilen Einsatzmöglichkeiten eines Wearable Computers machen es notwendig, über ein entsprechendes Interface die aus ihnen resultierenden Veränderungen in der Projektstruktur, -organisation und -kooperation überschaubarer zu machen und damit zur Koordination teamorientierter dezentraler Projekte beizutragen.

(...)

ZIELE

Dezentrale Organisation/Mobilität

- Visualisierung der Entwicklung eines Projekts im dezentralen Team
- Gemeinschaftssituationen schaffen
- Ständiger Abgleich mit dem Projektstand ermöglichen
- Kreativpotential in Mobilität fördern
- Technik in den Hintergrund treten lassen

(...)

ENTWURF

Aus den software-ergonomischen Anforderungen an das System und der Strukturierung der Aufgaben und Funktionen unseres Interfaces ergaben sich vier thematische Hauptaufgabenbereiche: Der Kommunikationsbereich, die Projektumgebung, die kreative Arbeitsumgebung, der Informationsraum.

Der virtuelle Assistent beinhaltet im Prinzip die vier Bereiche

und soll als eine Art ständiger Begleiter Zugang zu jedem dieser Bereiche ermöglichen.

(...)

Um dem User einen Überblick über Projektzusammenhänge, -abläufe und -zustände zu geben, werden diese recht abstrakten Informationszusammenhänge durch eine dreidimensionale Visualisierung virtueller Objekte schneller rezipierbar gestaltet. Dabei soll die Formgebung keineswegs bestehende reale Objekte nachbilden und dadurch eine offensichtliche Analogie zur Realität bilden oder gar mit ihr konkurrieren, sondern sich klar von der realen Umgebung unterscheiden lassen und vor allem durch ihr Verhalten – sprich Animation und Interaktion – Aufschluss und Überblick über Zusammenhänge geben. (...)

Beispiel Projekttraum

Ausgehend von den Zusammenhängen und Abläufen in dezentralen Projekten suchten wir eine Form, die den Verlauf eines Projektes auf ein Ziel hin, also den Abschluss des Projekts, darzustellen vermag und gleichzeitig Vergleichsmöglichkeiten einzelner Projektteile ermöglicht.

Es entstand eine dreidimensionale Projektstruktur, deren einzelne Projektteile sich wie Arme in den Raum erstrecken und sich alle in einem Zentrum treffen. Je nach Umfang und Wichtigkeit des Projektteils ist der Arm breiter oder schmaler angelegt. Im Laufe des Projekts ziehen sich diese Projektarme je nach jeweiligem Bearbeitungsstand mehr oder weniger weit in das Zentrum zurück und fügen sich dort zum bearbeiteten Projekt zusammen. Jeder der Projektarme besitzt eine eigene Zeitleiste, an der der Zeitrahmen für den jeweiligen Projektteil und der Fortschritt innerhalb dieses Zeitrahmens abgelesen werden kann. So lässt sich relativ schnell feststellen, ob ein Teilbereich eines Projekts noch im für ihn vorgesehenen Zeitrahmen liegt

oder nicht, bzw. in welchem Zustand sich das Projekt insgesamt befindet.

(...)

weitere Details auf <http://www.virtual-real.de>

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Flash-Präsentation/Installation; Rückprojektionen zur Veranschaulichung auf transparente Großleinwand

Hardware / Software

Mac Os 9.x

400Mhz+

1024/768 min. Resolution

Flash 5 Projector

Director 8 Projector

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Tom Duscher

Die Diplomarbeit "Design Process Virtual-Real" von Anja Peter und Klaus Birk zeichnet sich besonders durch ihre ausgereifte konzeptionelle Fundierung und die innovative Visualisierung der Interfacestudien aus. Ausgehend von der künstlerisch-kreativen Ausrichtung der Muthesius-Hochschule ist diese Arbeit ein herausragendes Beispiel dafür, wie Mediendesigner zunächst unabhängig von der technischen Realisierung eine Konzeptstudie für zukunftstechnologische Lösungen entwickeln und auch Visualisieren können, die wiederum inspirierend und impulsgebend für die technologische Forschung sein können.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Diplomarbeit entstand im Studienschwerpunkt Digitale Medien/Intermedia (DM/I), der im Studiengang Kommunikationsdesign an der Muthesius-Hochschule für Kunst und Gestaltung angesiedelt ist. Die Arbeit wurde von Prof. Klaus Detjen, Fachklasse für Typografie und Gestaltung, mitbetreut.

Forschungsbereich

Digitale und Interaktive Medien, Augmented Reality Systems

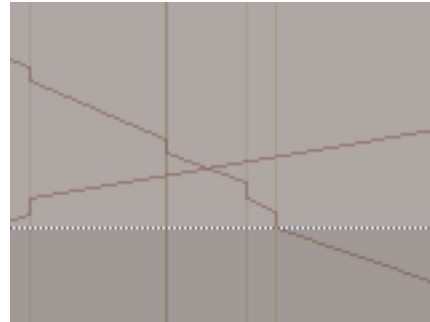
Interfacegestaltung für elektronische Stellwerke

Deutschland, 2003

Autor: Hans Georg Zimmermann

Mitarbeiter: Kasumi Minkins, Cleveland Institute of Arts (Beratung), Matthias Karch, Hochschule Anhalt (Beratung), Yianni Yessios, Cleveland Institute of Arts (Beratung)

Hochschule für Gestaltung FH Schwäbisch Gmünd,
Information/Medien
Prof. Frank Zebner

**KURZBESCHREIBUNG**

Das Projekt befasst sich mit dem Arbeitsplatz des Fahrdienstleiters bzw. zukünftigen Zuglenkers in den Betriebszentralen der Deutschen Bahn AG. Die bislang an den Strecken befindlichen Stellwerke werden im Zuge der fortlaufenden Modernisierung in den sieben Betriebszentralen der Bahn zentralisiert. Dies stellt neue Anforderungen an die Aufbereitung der Informationen, die den dort arbeitenden Menschen von Seiten der Technik zur Ver-

fügung gestellt werden. Die bislang nicht gestalteten Benutzeroberflächen wurden in dieser Studie unter Berücksichtigung zukünftig möglicher Techniken überarbeitet, verschiedene Darstellungsmethoden des momentanen Betriebszustandes erarbeitet und Interaktionsmethoden zur Beeinflussung und Planung der Zugfolge auf den Strecken untersucht.

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

Das Projekt umfasst die Entwicklung einer Benutzeroberfläche für Fahrdienstleiter in den Betriebszentralen der Deutschen Bahn zur Überwachung des Fahrbetriebs. Dies stellt außerordentlich hohe Anforderungen an die Visualisierung der komplexen betrieblichen Informationen sowie an die Interaktion des Fahrdienstleiters mit dem System.

Die bisher zum Einsatz gekommenen Benutzeroberflächen nutzen die Möglichkeiten der rechnergestützten Darstellung kaum. Der Autor entwickelte ein Darstellungskonzept, das alle zu steuernden Informationen eines Fahrdienstleiters in den Betriebszentralen koordiniert. Er erarbeitete Darstellungsmethoden des Betriebszustandes, von Funktionsbeziehungen- und von Funktionsabläufen. Gleichzeitig entwickelte er ein Interaktionsmodell zur Planung der Zugfolge auf den Strecken. Störungen werden deutlich gemacht, Lösungsoptionen werden dargestellt. Selbst die Deutsche Bahn lobte das Ergebnis des Autors als "übersichtliche Darstellung der Informationen" und die Anregungen für Monitoraufteilung und Streckendarstellung.

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

Hier muss ausschließlich vom inhaltlichen Konzept gesprochen, da sich die Arbeit einer Bewertung unter künstlerischen Aspekten nicht eröffnet. Dennoch ist das inhaltliche Konzept, das aus der exakten Analyse komplexer Sachverhalte und Arbeitsabläufe, Informationsflüsse und Prozesse resultiert, gut.

Die Studie zeigt auf, wie neue Interfaceparadigmen Einzug in den Alltag von bisher nicht explizit gestalteten Expertensystemen halten und dabei einen hohen Wirkungsgrad und eine Effizienzsteigerung im Umgang mit Informationen eröffnen.

Bei der Arbeit handelt es sich um eine außerordentlich wichtige Designaufgabe: die Entwicklung von Benutzeroberflächen nach Prinzipien des Usability. Hier wird Usability nicht als Schlagwort begriffen, sondern als wirkliche Designaufgabe ganz im Dienste der Kommunikationsaufgabe.

Ein gewisser Mangel in der Arbeit besteht in der reinen Betrachtung des visuellen Interfaces ohne Berücksichtigung von Interaktion und Navigation in einer derart komplexen Gestaltungsaufgabe.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Benutzeroberfläche ist für zwei TFT-Flachbildschirme im Breitbildformat entwickelt. Im Interface werden nur die relevanten Informationen wie Position, Zeitlage und Zugnummer dargestellt. Zusätzliche Informationen, wie z.B. Betriebsstörungen, werden bei Bedarf dargestellt. Das Interface gewährt einen optimalen Überblick, der Benutzer kann schnell auf betriebliche Änderungen reagieren. Hierfür werden durch das System Problemlösungen vorgeschlagen. Dadurch können Verzögerungen bei der Problemanalyse verhindert und schneller Gegenmaßnahmen eingeleitet werden.

Kriterien für den Autor waren ein harmonisches Farbklima für die Darstellung der Informationen, welches ermüdungsfreies Arbeiten am Bildschirm ermöglichen soll, sowie eine optimale Lesbarkeit. Störungsmeldungen werden gegenüber den restlichen Informationen eindeutig kenntlich gemacht und wichtige Zusatzinformationen werden erst bei Bedarf dargestellt.

Die formale Bewertung der Arbeit ergibt sich daher nicht aus ästhetischen Prinzipien, sondern ganz aus diesem Usability-Ansatz. Sämtliche formalen Entscheidungen folgen den funktionalen Anforderungen. Allerdings wirkt die Benutzeroberfläche mit ihren Braun- und Grau/Grüntönen etwas kontrastarm, sodass gewisse Zweifel aufkommen, ob die Lesbarkeit tatsächlich optimalen Bedingungen entspricht.

Technische Realisation: weniger gut

Das Interface wurde auf der Basis von zwei TFT-Flachbildschirmen im Format 2560x1024px entwickelt. Es wurde in seinen verschiedenen Ansichten in Photoshop realisiert. TFT-Flachbildschirme ermöglichen hohe Farbbrillanz, Darstellung pixelfeiner Linien und flimmerfreien Bildaufbau.

Technisch werden keine innovativen Wege bestritten. Das Interface wird rein visuell entwickelt. Hier fehlt die Berücksichtigung der Interaktion und Navigation, die bei einer komplexen Streckenkontrolle sicher die gleiche Rolle spielt wie die visuelle Gestaltung des Interface.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die im Kontext der Aufgabenstellung notwendigen reduzierten Mittel sind gezielt und sehr gut eingesetzt. Codierungen sind sorgsam gewählt und aufeinander abgestimmt. Die kognitive Arbeit, die zu Entscheidungen unter Zeitdruck führt, lässt sich durch solche Anwendungen reduzieren. Die Codierungen schließen auch dynamische und rhythmische Parameter ein, die mit den visuellen Transformationen harmonisch und sinnvoll korrelieren.

Technische Realisation: gut

gut / sehr gut;

Die technische Realisation ist angemessen, geht es hier doch darum, ein Konzept zu veranschaulichen und als Diskussions- und Entscheidungsgrundlage für weitere Arbeits- und Realisationsschritte zu nutzen. Die eingesetzten Mittel sind sehr effektiv eingesetzt.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Die Entwicklung von Benutzerinterfaces sind wichtige Designaufgaben und stellen eine Weiterentwicklung klassischer Industriedesignaufgaben dar. Insofern haben sie eine hohe Relevanz für Designer. Aus der Sicht der Entwicklung von Mediensystemen werden hier jedoch keine neuen Konzepte für Interaktion, Navigation oder Mensch-Maschine-Schnittstellen entwickelt. In Mediensystemen geht es um die gelungen Verknüpfung von Gestaltung, Interaktion und Technik. Daher wird die Relevanz für innovative Mediengestaltung oder Mediensysteme als nicht ganz so hoch bewertet.

Zudem ist die Arbeit schwer einer der Kategorien zuzuordnen.

Gesamtbewertung: gut

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Thematik ist aktuell und hochgradig relevant. Solche Arbeiten zeigen immer wieder, wie wichtig es ist, dass Designer früh in Entwicklungsprozesse einbezogen werden, die sonst von Ingenieuren und Projektentwicklern dominiert werden.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Das Projekt befasst sich mit dem Arbeitsplatz des Fahrdienstleiters bzw. zukünftigen Zuglenkers in den Betriebszentralen der Deutschen Bahn AG. Die bislang an den Strecken befindlichen Stellwerke werden im Zuge der fortlaufenden Modernisierung in den sieben Betriebszentralen der Bahn zentralisiert. Dies stellt neue Anforderungen an die Aufbereitung der Informationen die den dort arbeitenden Menschen von Seiten der Technik zur Verfügung gestellt werden. Die bislang nicht gestalteten Benutzeroberflächen wurde in dieser Studie unter Berücksichtigung zukünftig möglicher Techniken überarbeitet, verschiedene Darstellungsmethoden des momentanen Betriebszustandes erarbeitet und Interaktionsmethoden zur Beeinflussung und Planung der Zugfolge auf den Strecken untersucht.

Die neu entwickelte Benutzeroberfläche im Breitbildformat ermöglicht es dem Nutzer, den fahrplanmäßigen und automatisierten Regelbetrieb zu überwachen. Hierbei werden nur die hierfür relevanten Informationen wie Position, Zeitlage und Zugnummer dargestellt. Werden zusätzliche Informationen wie z.B. in einem Störfall benötigt, werden diese übersichtlich aufbereitet dargestellt. Somit kann sich der Zuglenker in der

Betriebszentrale einen schnellen Überblick verschaffen und entsprechend schnell auf betriebliche Änderungen reagieren, unter anderem durch systemseitig vorgeschlagene Problemlösungen. Dadurch können Verzögerungen bei der Problemanalyse verhindert und somit schneller Gegenmaßnahmen eingeleitet werden. Dies wiederum kann weitere Verspätungen im Betriebsablauf verhindern helfen.

Die Studie geht von der Verwendung von TFT-Flachbildschirmen aus. In Kombination mit einem harmonischen Farbklima für die Darstellung der Informationen ist so ein ermüdungsfreieres Arbeiten an den Bildschirmarbeitsplätzen möglich. Die Lesbarkeit wurde optimiert, Störungsmeldungen gegenüber den restlichen Informationen eindeutig kenntlich gemacht und Zusatzinformationen, z.B. über das Vorhandensein von Brücken, Unterführungen und anderen im Störfall eventuell wichtigen Stellen, mit aufgenommen.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Zur Darstellung der Director-Präsentation, die sukzessive den Aufbau der Benutzeroberfläche erklärt, werden zwei TFT-Monitore mit einer Auflösung von je 1280x1024px verwendet. So wird die dieser Studie zugrunde liegende Arbeitsfläche der Benutzeroberfläche von 2560x1024px simuliert.

Die Diplom-Präsentation erfolgte mittels zweier Beamer zusätzlich auf Großleinwand. Die Präsentation in den Räumen der Bahn AG erfolgte auf den TFT-Monitoren, auf denen das Projekt auch gestaltet wurde.

Hardware / Software

2 Monitore 1280x1024 px (DVI)
(Arbeitsfläche 2560x1024px)
alternativ 2 Beamer 1280x1024 px (DVI), Großleinwand
Macintosh G4 mit möglichst viel RAM,
MacOS 10.2.x
Macromedia Director MX
Adobe Photoshop

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Frank Zebner

Die Diplomarbeit 'ESTW -Interface' ist eine wichtige Auseinandersetzung mit der Interfaceproblematik in Leitwarten. Diese Arbeitsplatzsituationen sind weitgehend aus-schließlich technologie- oder prozessgetrieben – der Mensch (also der Benutzer) spielte bei der Konzeption solcher Systeme bislang eine untergeordnete Rolle.

Das Projekt 'ESTW -Interface' sucht hierfür allerdings einen neuen Ansatz: Durch eine geschickte Re-Strukturierung und eine neuartige Visualisierungsstrategie wird die Bedienung einer ESTW-Leitwarte verständlicher, durchschaubarer und komfortabler. Durch die Gestaltungsleistung kann auch der Lernaufwand für diese Systeme minimiert werden, wodurch sich die positiven Attribute dieses Produktvorschlages noch auf ganz andere Aspekte auswirken (u.a. Kosten, Effizienz). Das Projekt 'ESTW -Interface' ist innovativ und wichtig!

Seminar / Kurzbeschreibung

Diplomarbeit im Studiengang Informations- und Mediengestaltung mit dem Schwerpunkt 'Digitalität/Virtualität'.

Forschungsbereich

Professur für Produktkommunikation; Entwicklung und Beratung für Projekte in den Studiengängen 'Informations- und Mediengestaltung' und 'Produkt- und Umweltgestaltung'.

Das unbenannte Dokument > < Das weiße Blatt

Installation

Deutschland, 2002

Autorin: Sabina Dominik

Fachhochschule Münster,

Fachbereich Design

13. Semester

Prof. Norbert Nowotsch

**KURZBESCHREIBUNG**

Der Computer ist in der heutigen Zeit kaum noch wegzudenken. Viele Dinge können durch ihn vereinfacht werden, andere werden durch ihn erst möglich. Angesichts der rasch fortschreitenden technologischen Entwicklung scheint mit dem Computer in naher Zukunft vieles Vorstellbare möglich zu sein. Den Blick

nach vorn gerichtet, scheint immer weniger Zeit zu verbleiben, die sich daraus ergebenden Umstände zu reflektieren. In einer Momentaufnahme, in der beide Seiten - digital und analog - aufgezeigt werden, formuliere ich die Fragestellung, inwiefern wir bereit und fähig sind, uns auf Neuerungen einzustellen.

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

Wenig überzeugendes Konzept. Didaktische Aspekte stehen zu sehr im Vordergrund.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Reduktion auf wesentliche Elemente. Ambitionierte Handhabung der eingesetzten Materialien/Medien.

Technische Realisation: sehr gut

Die technische Realisation der Arbeit überzeugt trotz der Mängel im konzeptionellen Bereich.

Aktualität / Relevanz: gut

Formale und technische Aspekte gut gelöst. Der Zeitbezug ist weniger stark ausgeprägt.

Insgesamt traditionelle Übersetzung eines an sich spannenden und aktuellen Themas.

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

Sehr klares, schönes und einfaches Konzept für eine Installation. Nicht interaktiv. Projektionschleifen, so wie ich es verstehe, also Permanenz durch Loops, (fast nonlinear).
Bild only.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Hohe formale Qualität in der Visualität.
Gutes Konzept der Projektion.

Technische Realisation: gut

Als Installation erfüllt die Arbeit "gut", sie ist wie eine Videoinstallation. Für die technische Realisation der Visuals fehlen hier wirklich Bewertungskriterien. Dafür fehlt ein Movie der Installation selbst.

Aktualität / Relevanz: gut

Relevant als Lösung für eine (Bewegtbild-) Installation mit hoher visueller Qualität wie sie in den Stills zum Installationsaufbau deutlich wird. Thema Buch, Schrift, digitaler Code theoretisch und visuell (PDF) gut umgesetzt.

Im Vordergrund steht die künstlerische Idee mit dem Thema Information zu arbeiten. Visualisierung von Information ist ein

Gesamtbewertung: gut

großes Thema, und es ist sehr gut, wenn hier Lösungen von "außerhalb" kommen und als Anregung dienen.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Ein Teil meiner Werkzeuge stehen nicht nur mir, sondern auch anderen zu Verfügung. Der Unterschied liegt in dem Anliegen, spezifische Handlungen mit ihnen auszuführen, um ein bestimmtes Ergebnis zu erzielen. Der Umgang mit diesen Werkzeugen gehört, nicht nur für mich, zu meinem Alltag. Damit das Gewohnte wieder ungewöhnlich erscheint, stelle ich meine eigenen Erinnerungsbilder durch Neukombination in einen anderen Kontext.

Die in der Installation ausgestellte ausschnittshafte Darstellung meiner persönlichen Wahrnehmung soll keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit erheben; Vielmehr ist dies eine Spiegelung eigener Beobachtungen auf die Erfahrungen des Betrachters, die die Grenzen der Abbildbarkeit und der Vorstellungskraft aufzeigt.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Installation

1 Tisch

- Material: MDF, matt weiß lackiert
- Maße: H.90xB.120xT.80 cm
- die Oberfläche ist proportional zu der von mir verwendeten Bildschirmauflösung 1152x768

1 Video Projektor

- der sich im Hochformat verwenden lässt,
- eine Vorrichtung zur Befestigung für den Projektor

1 DVD Player

1 DVD

1 Buch

Hardware / Software

Software:

Adobe After Effects

Adobe Photoshop

Adobe Premiere

QuarkXPress

Dokumentation:

Apple QuicktimePlayer

mpg4Codierung

Adobe Acrobat

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Norbert Nowotsch

Sabina Dominik hat sich während ihres Studiums immer wieder sehr analytisch und mit starkem gestalterischen Anspruch und Präzision sowohl in freien ("machs") wie auch in angewandten Projekten ("Villa ten hompel") mit den gestellten Aufgaben auseinandergesetzt (siehe: http://www.fh-muenster.de/FB7/machs_gg_nn.htm sowie: http://www.fh-muenster.de/FB7/hompeL_nono.htm). Ihre Wahl, die gewonnene gestalterische Sicherheit für ihre Diplomarbeit noch einmal aufs Spiel zu setzen und grundlegende Bereiche ihres Arbeits

feldes und der damit verbundenen Werkzeuge kritisch zu untersuchen, sich einem gestalterischen Balanceakt zwischen Material und Metapher auszusetzen und die Möglichkeit des Scheiterns nicht auszuschließen, war ebenso mutig wie erfreulich. Entstanden ist der sukzessive Bericht einer subtilen Forschungsarbeit, der dem Betrachter ebenso die Bereitschaft zu einem Balanceakt und die Infragestellung eigener Wahrnehmungsmuster abfordert: "grenzen - digital und analog".

Der Interfilm Trailer und die Gestaltung, Funktion und Wirkung von Trailern als Werbemittel

Film

Deutschland, 2002

Autoren: Christian Mahler, Sebastian Purfürst

Fachhochschule Potsdam,
Kommunikationsdesign
Prof. Klaus Dufke



KURZBESCHREIBUNG

Der Trailer für das 18. Internationale Kurzfilmfestival Berlin Interfilm ist eine filmische Inszenierung des Interfilm-Logos. Das abstrahierte Projektorlicht enttarnt alltägliche Orte als potentielle Quelle für kurze Geschichten. Erstellt wurde der Trailer sowohl mit traditionell analogen als auch digitalen Werkzeugen. Diese

Kombination ermöglichte eine vertraute und dennoch ungewohnte Sicht auf Berlin und das dort stattfindende Festival, welches ein reichhaltiges Programm bietet und ein Knotenpunkt im Netzwerk internationaler Filmemacher ist.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: weniger gut

Bei einem Trailer sollte eigentlich doch Neugier geweckt und Spannung erzeugt werden. Hier fliegt nur ordentlich viel durch die Luft und die Kamera schwenkt vorwärts. Eine Idee war nicht zu sehen. Wenn zu beweisen war, dass mit entsprechenden Ressourcen und Rechenzeit Ergebnisse entstehen, die vom handelsüblichen kaum zu unterscheiden sind, muß das an dieser Stelle nicht gewürdigt werden.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Die Arbeit ist als Ergebnis der umfangreichen theoretischen Recherche über die Funktion, Gestaltung und Wirkung von Filmtrailern als Werbemittel zu betrachten. Die Gestaltung ist der Funktion untergeordnet, die emotionelle Wirkung ist stark mit der Grundidee des Festivals verknüpft. Das durch magisches Licht "belebte" Logo des Festivals inmitten von Berlin lässt den Betrachter über die schöpferische Kraft des Kinos und dessen starke Bindung an Realität denken. Das Projektorlicht enttarnt versteckte Ecken, setzt Textfragmente frei, verwandelt die bekannte urbane Umgebung in Fragmente einer filmischen Narration. Somit wird kurz und deutlich über das Grundwesen des Films erzählt - er entsteht "gleich nebenbei", ernährt sich von lebensnahen Themen, braucht das wirkliche Leben, um es dann schöpferisch umgestalten zu können. Diese Botschaft entspringt als klares Kommunikat - so wird der Trailer seiner Funktion gerecht: Er fordert sehr suggestiv die Zuschauer, in die Welt des Kinos unterzutauchen. Die Arbeit spielt mit Emotionen, verführt, macht neugierig, zeigt einem seine eigene Blindheit gegenüber dem Alltäglichen, das die wundervollsten Geschichten birgt.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Die kleinen Dokumentationen zum Making-Of (Cam Map und Compositing) sind in ihrer Unfertigkeit wesentlich ansprechender. Anfang der 90er hätte diese Ästhetik sicherlich begeistern können. Leider waren sie nicht einmal Bestandteil der eingereichten Arbeit, aber das beste daran.

Technische Realisation: sehr gut

Immerhin beherrscht der Autor den benutzten Gerätepark. Wer die letzten 100 Jahre kein MTV gesehen hat, hält die Umsetzung sicherlich auch noch für originell.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Diese Ästhetik war schon veraltet, bevor der erste Strich für das Projekt getan wurde.

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

Der formale Rahmen des Trailers ist mit seiner Funktion vorgegeben worden, diese begrenzte Möglichkeit ist sehr effizient genutzt worden. Die Arbeit ist sehr einfach, spannend und narrativ. Deutlicher Aufbau - Einführung, Spannung, Höhepunkt, lang abklingendes Ende. Stellvertretend für jede andere Metropole wird Berlin visuell ohne die übertriebene Hightech-Ästhetik dargestellt. Spannung wird durch wanderndes Licht gebaut. Das Licht und die hausgroßen Textfassaden – Fragmente der Synopsen der Festival Filme – verwandeln die Stadt in einen Ort der Kunst und Kommunikation. Der Soundtrack entspricht sehr gut der visuellen Schicht, er steigert die Dramaturgie und spielt mit den Konventionen.

Technische Realisation: sehr gut

Gelungene Mischung aus traditionellen filmischen Techniken, Fotografie und der digitalen Nachbearbeitung. Interessant ist die Verwendung der 2D Bilder und ihre Umgestaltung in fotorealistische 3D-Gestaltung. Aus dem Making-Of-Film, der auf dem angegebenen URL zu betrachten ist, geht hervor, dass der Trailer durch innovative Verwendung der einfachen Techniken entstanden ist.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Der Trailer ist als modellhaftes Beispiel zu betrachten, wie man einen Filmtrailer machen sollte. Er hat eine gattungsrelevante straffe Form, dennoch fehlt es nicht an frischen kreativen Ideen. Als Ergebnis eines kommunikativen, kooperativen Lernprozesses betrachtet, beweist der Trailer auch seine zutreffende Relevanz. Die beiden Autoren haben im Rahmen des Seminars und aufgrund von eingehender Recherche eine zutreffende Multimedia-Arbeit konzipiert, entworfen, geplant, produziert, distribuiert und evaluiert.

Gesamtbewertung: sehr gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG****ZUM TRAILER:**

Ziel war es, einen spannenden Kino-Trailer zu erstellen, der der breiten Vielfalt des Festivals gerecht wird, der mit den magischen Möglichkeiten des Kinos spielt und Lust macht, sich in die Welt des Kurzfilms entführen zu lassen. Im visuellen Mittelpunkt steht das Interfilm Logo und dessen abstrahiertes Projektorlicht.

Der Zuschauer wird nach Berlin, dem Spielort des Festivals, geführt. Fünf Szenen, die das "andere" Berlin zeigen und somit stellvertretend für viele Orte dieser Welt stehen, werden vom Projektorlicht kurz beleuchtet. Das Geschehen kommt für einen

Moment nahezu zum Stillstand, den eingereichten Kurzfilmsynopsen entnommene Sätze beschriften die Szenen mit hausgroßer Typographie wie Storyboardeinträge und enttarnen jeden erdenklichen Ort als potentielle Quelle für Geschichten - wenn man sich denn nur Zeit nimmt und genau hinschaut.

Höhepunkt des Trailers ist die Präsentation des Interfilm Logos inmitten der Stadt, das sich als Quelle des Lichts herausstellt. Das Festival inmitten der Stadt und somit mitten in den Geschichten und im Geschehen, als ein Knotenpunkt und Treffpunkt in einem riesigem Netzwerk der Filmemacher.

Bei der Erstellung der Animation kamen alte, traditionelle Tech-

niken des Filmemachens wie Zeitrifferaufnahmen zum Einsatz, stark erweitert durch digitale Nachbearbeitung, die die Überwindung alter Grenzen von filmischer Zeit und filmischem Raum ermöglichte.

In enger Anlehnung an die Ästhetik der Bilder und der Gesamtdramaturgie des Trailers entstand der Soundtrack. Die musikalische Untermauerung spielt mit atmosphärischem Sound, abstrakten Klängen, Popmusikzitate und Anlehnung an Motion Picture Scores.

Betreut wurde die Arbeit durch Prof. Lex Drewinski (Graphic) und Prof. Klaus Dufke (Motion Graphic).

ZUR THEORIEARBEIT:

Die umfangreiche Theoriearbeit dokumentiert die Entstehung des Interfilm Trailers 2002 und befasst sich grundlegend mit der Gestaltung, Funktion und Wirkung von Trailern als Werbemittel.

Aus dem Inhalt:

01_Inhalt

02_Einleitung

03_Kurzexpos

04_Vorgaben

05_Konzeption

06_Vorproduktion

07_Produktionsablauf

08_Die Morphologie des Trailers

Aufbau und Funktion von Trailern / Struktur / Exposition: Durch-

führung / Endtitel / Der Plot / Trailermontage / Typographie: Einbeziehung von Erinnerungen / Visuelle Überfrachtung: Verdichtung und Fragmentierung / Visuelle Spannung Wiederholung: Kitsch

09_Trailer:

Information und Attraktion: "Leinwandinserte" und "Be-wegte Plakate" / 24 mal Realität pro: Sekunde / "Key Art" vs. "Potpourri Approach" / "Narrative Image": Imagetrailer, MTV und "Flying Logos" / Die THX-Trailer oder: "how to land a flying logo" / Bilder und auditive Wahrnehmung: "Mythos Kamera und Mythos Computer"

10_Resumee

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Bitte nutzen Sie die URL www.design.fh-potsdam.de/fb4/projects/dufke/diplome/2002/interfilm/#downloads, um das "Making-Of" in verschiedenen Formaten/ Komprimierungsrate herunterzuladen.

Zentrales Element des Trailers ist ein Verfahren das "Camera-Mapping" oder "Front Projection Mapping" heißt, eine Technik, bei der aus 2D-Bildern ohne Information über die dargestellte Geometrie der Objekte oder über die Kameraposition bei der Aufnahme eine fotorealistische 3D-Darstellung erzeugt wird, die realistische - aber begrenzte - Kamerafahrten und Schwenks in 3D erlaubt. Dazu werden die im Bild sichtbaren Objekte in 3D annähernd nachgebaut und mit Texturen aus dem 2D-Bild ausgestattet. Dies ermöglichte 3D-Kamerafahrten in den (fotografierten) Zeitrifferaufnahmen.

Das Resultat ist eine Konfrontation zweier Zeitebenen: die virtuelle Kamera bewegt sich frei im fotografierten Raum unabhängig von der fotografierten Zeit. Dieser surreale Bildeindruck ermöglichte uns die neue, spannende Interpretation des Themas Kurzfilm.

Hardware / Software

Eckdaten Trailer "Interfilm 2002"

Zielformat: 35 mm

CG-Quellformat: 1920 x 1038 px, 24 Bit, 24 fps

Ton: ACM Stereo, 16 Bit, 44.1Khz

Gesamtlänge: 90 s

Timingvorgaben: 8s Interfilm Logo

3x3s Sponsortafeln

Bildproduktion:
2 Arbeitsplätze: 1GHz CPU/1GB, 80 GB HD
Matrox G450 DH

Networkrendering: 5 Rechner 800MHz

Kamera: Canon EOS 500 N
Tamron 28-200mm

Software: Windows 2000
3DS MAX 4.2
After Effects 5.5
Photoshop 5.0
ACDSee

Tonproduktion:
Arbeitsplatz: 1GHz CPU/1GB

Matrox G450 DH
SBLive
Mindprint DI-Port
Tannoy 600A

Hardware:
Roland PC 200 MKII
Mikro AT4050
Marshall JCM900
Sans Amp GT2
Fender Stratocaster

Software:
Windows 98
Cubase
Soundforge 5.0b
ReCycle

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Klaus Dufke

Nach Fertigstellung und Distribution hatte ich mehrfach die Gelegenheit, den "Interfilm 2002-Trailer" im Werbeblock öffentlicher Kinovorstellungen zu erleben und die Publikumsreaktionen beobachten zu können. Weder beim cineastischen Off-Kino-Publikum noch vor Multiplex-HardCore Publikum hat der Trailer hierbei seine Wirkung verfehlt. (Die digitalen Down-Samples mit stark reduziertem Bild- und Soundformat können die imposante Wirkung nur wenig wiedergeben). Einer der Gründe für die atmosphärische Dichte mag sein, dass Bild und Soundtrack in Personalunion entstanden und sich so optimal ergänzen. Die handwerklich-technische Präzision geht im Team der beiden Autoren Mahler und Purfürst mit ihrer konzeptionellen und bildsprachlichen Gestaltungskraft eine fulminante Mischung ein. Ergebnis ist die bislang beeindruckendste Diplomarbeit im Fach MotionGraphics im Studiengang Kommunikationsdesign. Eine stetige Weiterentwicklung wird nach dieser Diplomarbeit im anschließenden Masterstudium fortgesetzt.

Seminar / Kurzbeschreibung

Der 35mm Trailer "Interfilm 2002" entstand im Rahmen der Diplomarbeit von Christian Mahler und Sebastian Purfürst im Studiengang Kommunikationsdesign.

Die CutUp-Seminarreihe (bisher 01-06) beschäftigt sich mit Bewegtbildgestaltung und Montage in On- und Offline-Medien (Web, DVD, CD, TV, Kino, hybride Formate etc), MotionGraphics Design, Storytelling linear/non-linear sowie Info-, Instructional- und Interface-Design im bewegten Bild. Das Seminar vermittelt methodische und instrumentelle Kompetenz in der Handhabung aktueller Medientechnologie. Die Erarbeitung reicht vom Konzept bis zur Realisation und öffentlichen Präsentation. Es soll die in der beruflichen Praxis geforderte Fähigkeit zur Arbeit in heterogenen Gruppen vermitteln und kommunikative/kooperative Prozesse mit Anwendern und Nutzern multimedialer Systeme sowie mit Experten anderer Disziplinen fördern.

Im Rahmen eines Semesterprojektes wird ein Multimedia-Format konzipiert und prototypisch umgesetzt. Im Vordergrund steht das exemplarische, problemlösende und konzeptionelle Lernen anhand aller Phasen einer Multimedia-Produktion (Konzeption, Entwurf, Planung, Produktion, Distribution und Evaluation). Im Grundstudium liegt hierbei der Schwerpunkt auf der Studio- und Laborpraxis. Im Hauptstudium werden neben experimentellen Projektstudien unter Berücksichtigung bildsprachli-

cher und dramaturgischer Mittel im Rahmen von Kooperationsprojekten für Partner aus Wirtschaft, Forschung und Kultur, Unterhaltungs- und Informationsindustrie Konzepte und Gestaltungsentwürfe entwickelt und realisiert. (siehe auch Fächerbeschreibungen unter <http://www.design.fh-potsdam.de/~dufke>)

Forschungsbereich

MotionGraphics Design

**Echtzeit Surround-Sound-Steuerung mit menschengerechtem
Multi-Eingabe-Interface**

Installation

Großbritannien, 2003

Autor: Markus M. Quarta

Ravensbourne College,
Interactive Digital Media
2. Semester
Prof. Karel Dudsek



KURZBESCHREIBUNG

Der "ISS CUBE" ist eine Installation, bei der die Benutzer auf einfachste, intuitive Weise Soundloops in einer Quadro-Sound Umgebung in Echtzeit mixen können.

Die Installation besteht aus einer 90 Kubikzentimeter großen Holzbox mit einer Glasoberfläche und ist von vier Lautsprechern umgeben. Als Interface dienen fünf einfache Steine, wie wir sie z.B. von Back-Gammon Spielen kennen. Die quadratische Tischoberfläche, auf dem die Steine bewegt werden, repräsentiert hierbei den Raum in dem die Lautsprecher stehen (siehe dazu die Abbildungen). Jeder der Steine symbolisiert einen so genannten "sound-carrier", der jeden der 60 Soundloops in der Applikation "tragen" kann. Da alles in Echtzeit geschieht, bekom-

men die Benutzer ein direktes Feedback, was die Bedienung äußerst einfach macht und somit auch für Kinder und ältere Menschen ohne jegliche technische Vorkenntnisse geeignet ist.

Durch das "multiple Tracking" können auch mehrere Benutzer gleichzeitig mit der Applikation interagieren.

Ich habe Videomaterial des „Cyberonica Festivals“ beigefügt, um die Box im Einsatz zu demonstrieren. (Entschuldigen Sie bitte die Qualität, die ich aufgrund der Größe stark reduzieren musste.) Der Film kann als kompletter Realmedia File (2min.) oder in vier Teilen heruntergeladen werden. Zusätzlich habe ich die Files, auch als Quicktime Media, unter www.emqu.de/iss/Media ins Netz gestellt.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut

Interessantes Interface Design Projekt.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Das Interface hat ein sehr gutes Design. Das formale Konzept sieht derzeit aber nur eine Vorauswahl von fertig konfektionierten Sounds vor, die man wahlweise auswählen und im Raum bewegen kann. Daraus ergibt sich zwangsläufig nur eine Raumsoundspielerei mit vorgegebener Ästhetik.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Klänge im Raum über ein derartiges Interface zu kontrollieren, ist eine sehr gute Idee. Zusätzlich gefällt außerordentlich, dass viele Spieler gleichzeitig agieren können, man also wirklich zusammen - wenn's gut läuft - Musik machen kann.

Die spielerische gesamt-Anmutung gefällt mir auch hervorragend.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Ein solches Konzept ist immer so gut wie sein Inhalt. Hat man als Nutzer das Funktionsprinzip erkannt, muss die Installation einen trotzdem noch faszinieren können. Die Faszination von Klangarbeiten liegt - logischerweise - im Klang. Und die klanglich-ästhetische Ebene dieser Arbeit scheint mir nicht wirklich zu Ende gedacht.

Wir hören die üblichen Poploops und nicht sehr viel anderes. Die Frage an den Künstler: Wie kann man das Material so auswählen und mischen, dass sich wirklich reichhaltige Klangkombinationen ergeben, die sich von dem, was man üblicherweise hört (Computergames, schlechte Clubs, lieblos aufgemachte Websounds) unterscheiden? Auch mit einfachen Mitteln kann man da etwas Reichhaltiges machen. Aber dazu gehört eine wirklich sorgfältige Materialauswahl. Das, was ich hier höre, überzeugt mich nicht wirklich.

Dann die weitere Frage: Es geht hier um eine "Rundum-Erfahrung" (4-Kanal) - was für eine Klangerbeit eine wirklich schöne Idee ist. Auch hier ist die Überlegung gefragt, welche Klangmodule und Versatzstücke man auswählt, die dann zum klanglichen Rundum-Prinzip wirklich passen und das Erlebnis dann vielleicht noch intensivieren können. - Was ich höre, sind Materialien mit rhythmischer Dominanz. Die mögen zwar den Hörer/Akteur "mitnehmen", sind aber für die Rundum-Erfahrung nicht so spannend.

Schließlich vermisse ich - wie bei sehr vielen Installationsarbeiten generell - auch die Auseinandersetzung mit der Frage der "Dramaturgie". Für interaktive Arbeiten sicher eine Herausforderung, denn man kann natürlich lineare nicht anwenden. Trotz allem ein Erfordernis, will man vermeiden, dass interaktive Arbeiten "beiläufig" bleiben, wie dies allzu oft der Fall ist.

Technische Realisation: sehr gut

Soweit beurteilbar, funktioniert das Interface problemlos in Installationszusammenhängen.

Technische Realisation: sehr gut

Wie funktionstüchtig bzw. anfällig die Technik ist, ist aus der Distanz schwer zu beurteilen. Aber sie scheint mir schlüssig und vor allem nicht überfrachtet.

Ich hoffe bzw. ich vertraue darauf, dass die Klangqualität der Installation besser ist als diejenige der RealMedia-Files.

Aktualität / Relevanz: gut

Es wäre sehr gut, wenn dem User damit ein Tool auf der Basis einer Verbindung mit integriertem oder externem Sampler gegeben würde. Dann sind eigene Raumsoundkreationen möglich.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Sehr relevant aufgrund des spielerischen Charakters und der Interface-Thematik. Letztendlich nichts anderes als eine neuartig gestaltete Multi-User-Abmisch-Umgebung.

Gesamtbewertung: gut

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Der ISS CUBE ist ein erster Versuch, ein einfaches Interface zu schaffen, das multiple Inputs zur gleichen Zeit erlaubt. Die Applikation (Interactive Surround Sound), die mit dem Interface gesteuert wird, entstand in abgewandelter Form Anfang dieses Jahres.

Bei der Applikation für den ISS CUBE können die Benutzer Sound-Loops aus vier verschiedenen Kategorien - Synths, Natur, Umgebung und Stimmen - zusammenmischen und im Soundraum positionieren. Die ganze Steuerung der Applikation geschieht dabei über fünf Steine, wie wir sie von Back Gammon Spielen kennen. Jeder dieser Steine repräsentiert dabei einen "Sound-Träger", der jeden der 60 Sounds aus den verschiedenen Kategorien "tragen" kann. Durch Verschieben des einzelnen Steins in bestimmte Regionen auf dem Display kann man den Sound austauschen, seine Lautstärke verändern und seinen Sound stumm schalten.

Die quadratische Fläche des Hauptdisplays spiegelt dabei das Quadrat im Raum wieder, das durch das Positionieren der vier Lautsprecher entsteht.

Durch die Bewegung jedes einzelnen Steins auf diesem quadratischen Display positioniert man somit den Sound im Raum (bitte sehen Sie dazu die Abb.: Applikations-Beschreibung).

Bei dem ISS CUBE kann man durch das multiple Tracking gleichzeitig bis zu fünf Sounds (bedingt durch das "Colortracking", -mehr Inputs sind in Planung-) positionieren und mischen und das auf sehr einfache und intuitive Weise.

Dadurch, dass jeder der fünf Steine individuell funktioniert, können auch mehrere Personen gleichzeitig mit der Applikation interagieren.

Normalerweise gibt es zwei Arten von Surround-Sound Mixern: Zum einen Software-basiert, wo man meist eine grafische Oberfläche hat, die ein Quadrat darstellt, in dem man den Sound positionieren kann, allerdings nur einen Sound zur gleichen Zeit, da man als Eingabegerät eine Maus benutzt, also nur einen Input hat; zum anderen kann man Surround-Sound mit Hardware-Mixern mischen, die üblicherweise Fader zum Mischen haben, die nicht wirklich repräsentativ für Surround-Sound sind, da sie nur linear in einer Achse funktionieren.

Der ISS CUBE war auf drei Ausstellungen: Rave On Air (Broadcast Event im Ravensbourne College, London), Web3dArt (ICA, London) und dem Cybersonica Festival (Deluxe Gallery, London).

Das Feedback war erstaunlich. Jeder der Besucher verstand recht schnell das Prinzip und fing an mit dem ISS CUBE zu spielen - sehr oft auch viele Personen zusammen. Durch das multiple Eingabeinterface entstand somit auch eine kollaborative Aktion, wodurch die Installation zum gemeinsamen Spielen anregte.

Ich sehe ein starkes Potential für verschiedene Anwendungen eines solchen multiplen Interfaces wie z.B. Spiele, Lernapplikationen für verschiedene Altersgruppen und Musikprogramme oder andere Applikationen, bei denen multiple Inputs den Einsatzbereich verbessern. Ein solches Interface eröffnet neue Möglichkeiten, mit Applikationen zu arbeiten und zu spielen.

Normalerweise verbinden Multiuser-Applikationen die Benutzer immer nur durch den Computer, d.h. jeder der Benutzer sitzt vor einem Computer mit einer Maus und agiert über dieses Interface mit den anderen Teilnehmern, dabei geht der persönliche Kontakt verloren. Wenn die Benutzer aber zusammen an einem Computer sitzen und zur gleichen Zeit interagieren und direkt kommunizieren können, eröffnet dies neue Möglichkeiten der Kollaboration. Es ist mehr, als würde man an einem Tisch zusammensitzen und Karten oder Brettspiele spielen, was eine ganz andere Atmosphäre entstehen lässt, als nur die Verbindung über den Computer. Man könnte traditionelle Spiele, wie etwa das Puzzle, erweitern durch das Zusammenspiel mit dem Computer.

Meine zukünftigen Nachforschungen im Interfacebereich werden sich mit anderen Tracking-Methoden beschäftigen, um einen handlicheres Interface zu schaffen. (Siehe dazu auch die Abb.: Visualisierungen). Ich denke dabei an elektro-magnetische und statische Methoden, suche dort aber noch nach kompetenter Hilfe. Ein solches Interface könnte einem Touchscreen gleichen, allerdings mit mehreren Inputs.

Im Applikationsbereich werde ich andere Applikationen entwickeln, die für ein solches Interface geeignet sind und an verschiedenen Altersgruppen testen.

Die Applikation zum Mischen des "Surround Sound" wird in Zukunft die Möglichkeit haben, live Audio-Inputs zu mischen und zu filtern. Somit lassen sich die Einsatzmöglichkeiten der Applikation zusammen mit dem Interface erweitern.

Ich habe Videomaterial des "Cybersonica Festivals" beigefügt, um die Box im Einsatz zu demonstrieren. (Entschuldigen Sie bitte die Qualität, die ich aufgrund der Größe stark reduzieren musste.)

Der Film kann als kompletter Realmedia File zwei Min. oder in vier Teilen runtergeladen werden. Zusätzlich habe ich die Files, auch als Quicktime Media, unter www.emqu.de/iss/ Media ins Netz gestellt.

Presse:

Am Montag, den 30. Juni, ist ein Bericht über den ISS CUBE auf BBC Worldservice Webstream ab 3pm / 14:00 Uhr zu sehen gewesen:

<http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/1478157.stm>

und am Dienstag, den 31. Juni, mehrfach den Tag über auf BBC World Service Radio:

<http://www.bbc.co.uk/cgi-bin/worldservice/psims/ScheduleSDT.cgi> gesendet worden.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Die Installationsversion besteht aus einer 90 cm³ großen Box, in der eine Kamera zum Erkennen der Objekte, ein Projektor für das visuelle Feedback und ein Computer montiert sind. Die Tischoberfläche der Box besteht aus sandbestrahltem Glas, um eine Projektions- und Tracking-Oberfläche zu bieten. Auf der Glasoberfläche liegen fünf Steine, wie wir sie von Back Gammon Spielen kennen. Um die Projektionsfläche zu vergrößern, ist zusätzlich ein Spiegel für den Projektor und ein Spiegel für die Kamera montiert worden.

Eine ASIO Soundkarte ist im Macintosh installiert, um die vier Lautsprecher anzusprechen.

Die Applikation läuft als Director Projektor.

Zur Zeit verwende ich zum Erkennen der einzelnen Steine "Colortracking". Jeder der einzelnen Steine hat eine unterschiedliche Farbe auf der Unterseite. Die Kamera analysiert anhand des "TrackThemColors" Xtras die Projektionsfläche. Dabei erkennt sie die fünf verschiedenen Farben der Steine und gibt die x,y-Koordinaten aus. Die Applikation berechnet anhand der Daten die Position des einzelnen Sounds und gibt die Lautstärkepegel an die vier Lautsprecher über das ASIO Xtra aus. Zur gleichen Zeit werden die Positionen der Sprites, die die einzelnen Steine grafisch darstellen, aktualisiert und mit der grafischen Oberfläche auf das Glas projiziert.

Hardware / Software

Hardware:

Powermac G4

Video Projektor mit "Trapez"-Funktion

Webcam

ASIO kompatible Soundkarte

4 Lautsprecher

Box 90 x 90 x 90 cm

2 Spiegel

Sandgestrahltes Glas

5 Backgammon Steine

2 Ventilatoren zur Kühlung

Software:

Mac OS9

Macromedia Director 9 mit ASIO Xtra und

TrackThemColors Xtra

ASIO driver

Emagic Logic Audio 4.8

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Karel Dudesek

Das Ziel dieses Projektes ist es,

A. dem Zuhörer eine neue akustische Interaktions-Erfahrung anzubieten. Eine tischartige Box mit der Zuhörer gleichzeitig, durch Bewegen von Objekten auf einer Glasplatte mit den Musiksequenzen, aber auch mit anderen Zuhörern im Raum, interagieren können. B. Musikern eine neue Kompositionsplattform für einen interaktiven dreidimensionalen Raum zu bieten. Der Musiker gibt die Musiksequenzen vor, lässt dem Zuhörer aber die Richtung und das Tempo offen. Für den Musiker bietet sich so eine neue Möglichkeit, das Stück in mehrere Richtungen non-linear zu komponieren.

Anders als bei vielen Applikationen im Sinne eines "Music Creators", kann der Zuhörer bei ISS Soundloops neu zusammenstellen, positionieren und mixen. Die Applikation ist für Surround-Sound gemacht, so dass sich der Zuhörer, um sich im virtuellen Soundraum orientieren zu können und in den vollen Genuss der Applikation zu kommen, zwischen mindestens vier Lautsprechern (Quadrosound) befinden muss.

Die Interaktionsmöglichkeit bietet mehreren Zuhörern gleichzeitig die Möglichkeit zu bestimmen, wohin die musikalische Reise geht. Jeder der einzelnen Tracks hat eine Position (x,y) und eine Reichweite, so dass sich die Sounds, auch mehrfach, überlappen können, wodurch ein interessanter Mix entsteht. Durch das Bewegen von Objekten auf der Glasfläche verändert der Benutzer die Position von Tonquellen im Raum, dadurch kann er die einzelnen Elemente des Stückes auch aus verschiedenen Richtungen wahrnehmen.

Die Applikation ist eine reine Audioanwendung, so dass die visuelle Darstellung minimiert wurde auf die Nachvollziehbarkeit der Navigation, um das Hörerlebnis nicht zu beeinflussen. ISS ist sehr "user-friendly". Markus Quartas Arbeit zeigt wie wichtig es ist, die Benutzbarkeit einer Applikation in den Vordergrund zu stellen und die Technik unsichtbar im Hintergrund zu positionieren. ISS animiert intuitiv die Kommunikation und Interaktion zwischen den Benutzern und führt so zu einem gemeinsamen Erlebnis.

Seminar / Kurzbeschreibung

MA Interactive Digital Media at Ravensbourne College, London, is a relatively new course, since 1 year led by Professor Karel Dudesek of Vienna, who brings experience on a wide range of activities from media arts to interactive television to virtual reality. The intention is to offer a much broader horizon for students than that of typical "multimedia courses" The students & staff of MA IDM are involved with creating projects in interactivity, visual and audio mediums, online and networked systems and generally exploring new approaches to technology. This has been realized through the ongoing development of an MA Experimental Resource -<XR>- a studio with a philosophy to develop "space based media", both actual and virtual. What we are developing is a resource for spatial sound installation, a virtual set area, use of tracking and interactive sensing equipment, all linked to computers and software such as Max, MSP, Nato. We are inviting students to use sensors and electronics to make real-time interaction, and to think about presenting their work in a different way. In the first year it has been the introduction of Max software into the curriculum that has kick-started this progression to a new kind of work, and the creation of some exciting projects.

Forschungsbereich

In the current second year, students have realised projects with spatial interaction and sound, using techniques such as video tracking and surround sound positioning. The current interest both from staff and students are works that reflect upon the experience of time based, or real-time art works, and that uses processes available in the software such as Max/MSP/Jitter to make prototypes and presentations of these ideas. Time is certainly a key part of media art installations. Viewers are familiar with works that are immersive, whether by use of VR equipment or large scale projection, and are seemingly looking for works that allow themselves to be immersed in the technology. What is inter-ested in using software that can work in real-time and interactively, is that the "time" element of the work can be played with and thus we have ideas such as the memory recorder. Previous projects and works in progress are showcased on the website at: <http://www.ma.rave.ac.uk/xr/>

Generative Psychoacoustic Environments

CD-ROM

Deutschland, 2002

Autor: Sven Bauer

Fachhochschule Mainz,

Design

12. Semester

Prof. Tjark Ihmels

**KURZBESCHREIBUNG**

LIQUID ist ein einfach bedienbarer Klangerzeuger, der die Generierung komplexer, sich immer wieder neu definierender Klangtexturen übernimmt und Ambient Music damit zu einem dynamischen, endlos fließenden Gestaltungselement im künstlichen Raum macht.

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

Der Autor hat die bestehende Praxis von öffentlicher musikalischer Beschallung als mangelhaft erkannt und dazu eine praktikable Alternative entwickelt. Diese weist in ihrer Konzeption einen sehr guten Weg auf und muss entsprechend mit Inhalten gefüllt werden.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Eigentlich sehr gut vom Konzept her. Allerdings nur gut, da die Auswahl der Ambient-Strukturen durch den Autor vorgegeben ist und nur bedingt modifiziert werden kann. Sehr gut ist der Ansatz der Bedienoberfläche.

Technische Realisation: sehr gut

Als Standardapplikation in Director auf allen Systemen sofort lauffähig und fast selbsterklärend.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Eigentlich ein Wunder, dass sich bisher niemand mit diesem sehr wichtigen Thema auf eine solche Weise auseinandergesetzt hat. Der Autor liefert einen sehr guten Ansatz, kreativ mit dem Problem umzugehen. Wenn er das Programm weiterentwickelt und auch etwas offener für Klanginhalte gestaltet, ist es "patentfähig".

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

Gut durchdachtes Konzept eines Tools/Instruments für Gestaltung generativer psychoacustischer Environments.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Ungeheure Anmutungsqualität von Anfang an, von der CD-Package bis zum Interface, das superschön einfach und intuitiv ist. Extrem gutes Beispiel für intuitiv.

Technische Realisation: sehr gut

Möglicherweise nur ein Interface zu Beatnik, einer Sound Library, die Tongeneratoren bereitstellt. Er macht ein wirkliches, neues virtuelles Instrument.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Generative Instrumente sind äußerst relevant. Das Ganze mit einem Touchless-Interface auf Platzwände, für "ambient interactive places".

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Ambient Music nach dem Baukastenprinzip

LIQUID ist eine Software, die speziell zur Gestaltung selbstgenerativer musikalischer Texturen entwickelt wurde. Eine modular aufgebaute Programmoberfläche erlaubt individuelles Sounddesign mit nahezu grenzenlosen Variationsmöglichkeiten.

Die von LIQUID erzeugte Musik basiert nicht auf der Wiedergabe vorkomponierter Phrasen oder Sequenzen, sondern ist das Resultat aktiver Prozesse, die über eine Reihe variabler Parameter gesteuert werden. Der Benutzer legt lediglich fest, in welchem Rahmen sich die Klanggenerierung bewegt, den Rest erledigt die Software. LIQUID erzeugt endlose Melodien, pulsierende Flächen oder statisch anmutende Tonfolgen, ganz nach den Wünschen des Anwenders. Praktische Funktionen helfen dabei, die einzelnen Bestandteile der musikalischen Landschaft zu formen. Spezielle Algorithmen sorgen dafür, dass melodische Elemente nicht das unkontrollierbare Ergebnis von Chaos oder Zufall sind sondern sich intelligent in einen harmonischen Rahmen einpassen, ohne dabei an Dynamik und Originalität zu verlieren.

Eine übersichtliche step-by-step Struktur führt den Benutzer sicher durch das Programm und hält so die Anzahl gleichzeitig zugänglicher relevanter Parameter zu jeder Zeit in

einem überschaubaren Rahmen. Dafür sorgt auch die klare Gliederung in einzelne Themenpakete, den "Environments".

Um den Unterhaltungswert der Software noch zu steigern, bietet LIQUID neben der Erzeugung von Klangtexturen auch die Möglichkeit, diese durch den integrierten Echtzeit-Videosynthesizer in ein faszinierendes Lichtspiel umsetzen zu lassen. Auf diese Weise werden die eigenen musikalischen Kreationen auch zum visuellen Erlebnis.

Anmerkung:

Bei der eingereichten Arbeit handelt es sich um eine Software, die sich noch im Entwicklungsstadium befindet.

LIQUID ist zwar bereits voll funktions- und somit einsatzfähig, die bis zum jetzigen Zeitpunkt implementierten Module sind jedoch nur als eine Art Grundausstattung zu betrachten, die der Veranschaulichung der konzeptionellen Idee dient. Der modulare Aufbau des Programms erlaubt eine nahezu grenzenlose Erweiterbarkeit. Zusätzliche Environments, neue Emittertypen und die Integration einer komplexen Datenbankstruktur zum Archivieren eigener Kreationen, sind nur einige der vielen möglichen Bestandteile zukünftiger LIQUID-Versionen.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Software für Macintosh (Mac OS 9.x)

Hardware / Software

Empfohlen:

Apple Macintosh ab G4 450 MHz

128 MB RAM, Mac OS 9.x

Externe Lautsprecher

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Tjark Ihmels

Sven Bauer widmete sich mit LIQUID der akustischen Gestaltung von Räumen. Er entwickelte dafür ein Programm, das es erlaubt, experimentelle Klanglandschaften zu generieren. Die erzeugten Töne werden darüber hinaus mittels eines Echtzeit-Videosynthesizers visualisiert.

In ausführlicher theoretischer Vorarbeit hat sich der Diplomand mit Ambient-Music auseinandergesetzt. Als Resümee seiner Untersuchungen arbeitete er Psychoakustik als sein wesentliches Stilmittel heraus. Die im Rechner erzeugte Musik folgt dabei nicht zwangsläufig bekannten kompositorischen Schemata, sondern kann sich ganz auf die psychoakustische Gestaltung reduzieren. Das Fließen der Klänge und Töne kann dabei so reglementiert werden, dass ein emotional wirkungsvolles Klangbild entsteht.

Sven Bauer realisierte mit LIQUID ein komplexes, differenziertes Klangprogramm. Dem Titel (Flüssig) entsprechend, fließen dynamische, musikalische Einzelprozesse - die vom Benutzer jederzeit gesteuert werden können - in einen großen tonalen Fluss. Sven Bauer ist es gelungen, systematische Rubriken zu erarbeiten, die die jeweilige Interaktion überschaubar werden lassen. Nach Auswahl einer klangatmosphärischen Zuordnung (Polaris, Jungle, Industrial, etc.) wird es möglich, fünf zunächst

leere Modulschächte mit einer gegebenen Auswahl von "Emitter-Typen" zu bestücken.

"Emitter" sind unterschiedliche Tongeneratoren, wie beispielsweise ein mehrstimmiger Flächengenerator, ein Grundtongenerator sowie ein Zufallsgenerator für wahrscheinlichkeitsgesteuerte Tonfolgen. Die einzelnen Generatoren wiederum steuern den Sound (Klangfarbe), Scaling (Skalierung), Tuning (Stimmung), Dynamics (Dynamische Varianz), Volume (Lautstärke), Cycles (Zyklen), Offset (Zusatz), Cluster Cycles (Gruppierungszyklen), Cluster Offset (Gruppierungszusatz), Resizing (Neudefinierung der Größe) und Average Clustersize (Durchschnittliche Gruppierungsgröße). Jeder dieser Parameter lässt sich in differenzierter Weise einstellen und verändern. Die daraus resultierende musikalische Variante ist ohne zeitliche Verzögerung sofort nachvollziehbar.

Die theoretische Durchdringung des Komplexes "Musik und Interaktivität" führten Sven Bauer zu einer überzeugenden Konzeption. Eine solide Programmierung, durchdachte und einfache Benutzerführung, eine überzeugende Gestaltung.

Die Entwicklung eines Poesieautomaten für das Internet

Internet

<http://www.maquina-poetica.net>

Deutschland, 2002

Autor: Stephan Karsch

Fachhochschule Schwäbisch Hall,

Mediengestaltung

7. Semester

Prof. Dr. Martin Koepl

**KURZBESCHREIBUNG**

Das Projekt maquina poetica (www.maquina-poetica.net) ist die Umsetzung eines digitalen Poesieautomaten für das Internet. Es handelt sich hier um ein mit Macromedia Flash erstelltes Werkzeug zur Generierung von Zufallslyrik und zur (stellenweisen) späteren Nachbearbeitung der Texte von Seiten der Internetbenutzer. Die Gestaltung der Oberfläche sowie der Navigation ist einfach gehalten, ohne die sonst üblichen Flash-Effekte. Der Akt

des Lesens soll im Mittelpunkt der Anwendung stehen. Die Hintergrundfotos sowie die Grafiken werden durch Zufallsoperationen ausgewählt bzw. kreiert. Alle Gedichte sind als E-Cards versendbar. Die ursprünglich deutsche Version wurde zwischenzeitlich um eine spanische und eingeschränkt englische Version erweitert.

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

Das Konzept ist sehr gut und überschaubar und bietet dennoch einige Überraschungen. Sicher schafft diese Arbeit nichts grundsätzlich neues als Poesie. Was sie leistet, ist die Einbeziehung des Betrachters auf eine sehr angemessene Art und Weise. Mit einem knappen "sehr gut" soll dieser Arbeit eine Chance gegeben werden, im Kontext aller herausragenden Arbeit verglichen zu werden. Ich möchte einen solchen Ansatz ebenso wie die konsequente Realisation gerne unterstützen.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die visuelle Sprache ist der Thematik angemessen. Sie bleibt hinter dem zurück, was sich im Hinblick auf Interaktion und Vernetzung darstellen ließe, lädt durch die möglicherweise bewusst niederkomplexe Visualisierung aber zum Experimentieren ein und stellt den Inhalt und die Interaktionsform in den Mittelpunkt.

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

Maquina Poetica geht der Frage nach Wahrnehmung von Text bzw. Sprache und Sinnkonstruktion nach. Dabei wird, wie bspw. in der *Écriture Automatique*, die Sinn-Ebene beim Erzeugen von Text ausgeschaltet. Für diese Aufgabe der Zufallsgenerierung ist der Computer prädestiniert.

Das Projekt bietet verschiedene Ebenen des Lesens an, wobei die Darstellungsform das Verstehen jeweils anders beeinflusst. Der Rezipient kann diese verschiedenen Darstellungsarten experimentell erfahren und mit seiner Alltagserfahrung und Interpretations-Kompetenz abgleichen. Aus diesem Spannungsverhältnis des Lesers bezieht die Arbeit ihre Qualität.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Gestaltung der Site spricht eine dem Inhalt und der beabsichtigten Rezeptionserfahrung adäquate Sprache; die leichte und spielerische Anmutung der Site stützt den Inhalt. Problematisch erscheinen dabei einige der Interfaces, die wenig funktional bzw. nicht ad hoc verständlich sind, ohne dass dies aber als gestalterisch beabsichtigt erkenntlich wäre (bspw. im Bereich 'kreativ'). Damit lenken die Interfaces etwas zu sehr

Technische Realisation: gut

Alle Funktionalitäten sind angemessen und lauffähig, was nicht selbstverständlich ist und hier bei einer solchen Anwendung angenehm auffällt. Die Anforderungen sind allerdings auch nicht außerordentlich hoch, deshalb eine gute Leistung und Bewertung.

Aktualität / Relevanz: gut

Dadurch, dass ein solches Thema potenziell immer relevant ist, sollte es in der Bewertung in diesem Punkt nicht schlechter als 'gut' abschneiden. Durch die Verknappung der visuellen und strukturellen Mitteln wird der Blick und demzufolge auch die Handlung auf die Inhalte gelenkt, auch dies eine aktuelle Tendenz, die hier angemessen ein- und umgesetzt ist.

Gesamtbewertung: sehr gut

vom Kern der Arbeit - dem Lesen und Verstehen-wollen der Poesie - ab.

Die Verwendung eines dominanten Hintergrundbildes lenkt insbesondere im Bereich 'visuell' allzu sehr von der Darstellungsform der generierten Gedichte ab.

Technische Realisation: sehr gut

Eine aussagekräftige Dokumentation der zugrunde liegenden Technik liegt nicht vor. Die verwendeten Technologien (Flash mit Datenbankanbindung) sind aber für die Arbeit passgenau gewählt. Sehr gut aufbereitet erscheint die zugrunde liegende Datenbank mit den einzelnen Bedeutungseinheiten, die in der Kombination auch grammatikalisch/syntaktisch korrekt dargestellt werden und so Brüche verhindern, die den Rezipienten in seiner Sinnsuche stören würden.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Arbeit thematisiert, wie es der betreuende Hochschullehrer ausdrückt, den (...) wohl angeborenen Trieb des wahrnehmenden Wesens, aus wahrgenommenen Formen und Strukturen sinnhafte und bedeutungsvolle Gestalten zu konstruieren (...) und ist damit eine Fragestellung von grundsätzlicher, philosophischer Bedeutung. Das Thema ist eine Art Dauerbrenner, das auch von anderen Arbeiten im Feld der Kunst bzw. Gestaltung reflektiert wird.

Gesamtbewertung: sehr gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Die Poesiemaschine ist als Spielautomat konzipiert und lädt ein zum Experimentieren und Spielen mit Sprache und animierten Texten. Die Interaktion und Kooperation zwischen Automat und Benutzer und ihre Kommunikation mittels Lyrik steht im Zentrum der Anwendung. Der Automat bietet verschiedene Spielvarianten an.

So nimmt der Leser in der Variante "Zufall" die klassische Rolle ein, wenn er aleatorische Gedichte scheinbar "konsumiert".

In der Variante "kreativ" wird der Leser in die Lage versetzt, Ausgangstexte der Maschine zu ergänzen, zu bearbeiten oder zu erweitern. Durch Wort- und Textvorschläge des Automaten kann sich der Nutzer inspirieren lassen. Seine eigenen Eingaben werden teilweise auf dem Server abgespeichert und können so von den nachfolgenden Besuchern ebenso zur Inspiration verwendet werden.

Die Variante "visuell" führt farblich gestaltete zufällig ausge-

wählte Begriffe in zufälliger Anordnung auf dem Bildschirm vor. Hier findet sich ein Übergang hin zur mehr räumlichen und bildlichen Wahrnehmung von Texten.

Der Zeitaspekt gewinnt bei der nächsten Variante, "Schwarm", eine neue Bedeutung. Der Leser wird hier mit animierten Wortgedichten konfrontiert. Die Bewegung der Begriffe provoziert beim Leser immer neue Versuche der Sinnstiftung. Die kurze Zeit vor der nächsten Bewegung setzt dabei die Rahmenbedingungen für die Lektüre. Die Leser haben die Möglichkeit, auch selbstverfasste Gedichte/Texte durch Bewegung anders wahrzunehmen. Beim Wachstums Gedicht findet eine Verschiebung des semiotischen Systems vom textuellen zum visuellen Zeichen statt, indem immer neue animierte Begriffe hinzukommen, die die Wahrnehmung auf die Animation selbst lenken. Ein weiteres animiertes Gedicht funktioniert nur, wenn die Leser aktiv werden und mit der Maus die einzelnen Begriffe, die ausgetauscht werden sollen, berühren. Das kollektive, animierte

Gedicht präsentiert die von den Besuchern eingegebenen Worte, die auf dem Server abgespeichert und nun durch Zufallsauswahl aufgerufen werden.

Ansätze der Rezeptionsästhetik innerhalb der literaturwissenschaftlichen Forschung dienten bei der Entwicklung der maquina als Prinzipien, die radikal weitergedacht wurden: Die bekannte Tatsache, dass Texte erst beim Lesen Bedeutung erhalten, der aktive Leser also Koautor ist, war einer dieser Grundsätze. Die Verstehens- und Sinnstiftungsprozesse beim Leser, die ein stän-

diges Springen zwischen Text und Leser (seiner Welt und Erfahrungen, Einstellungen etc.) voraussetzen, wurden noch intensiviert angesichts sich bewegender und verändernder Nonsens-Texte, die nicht als sinnvolle konzipiert wurden. Und dennoch: der geforderte Internetbenutzer - zwischen aktivem Leser, Mitautor und Autor - der sich auf das Spiel einlässt, pendelt zwischen Frust und Lustgewinn.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Macromedia Flash 5 Player,
Prozessor - Anforderung: mindest. 350 MHz

Hardware / Software

Hardware/Software: PENTIUM II, Flash 5, Dreamweaver 4,
Apache Server, PHP, HTML, ActionScript, Photoshop 5

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Dr. Martin Koepl

Die Arbeit 'maquina-poetica' von Stephan Karsch ist eine virtuelle Vorrichtung zur Erstellung von Gedichten. Unter der Bedingung des Bildschirms als Textrezeptions- und Produktionsumfeld wird ein Spektrum an projektiven Verfahren zur Verfügung gestellt und verschiedene semantische Mechanismen bei der Gestaltung von Texten ins Bewusstsein gebracht. Am meisten dürfte dabei der Bereich 'Kreativ' den etablierten Vorstellungen des poetischen Spielers entsprechen, d.h. durch die Vorgabe eines Zufallsgedichtes, das bei Nichtgefallen neu durchgemischt werden kann, baut der so angeregte Spieler aus der eigenen Intentionalität heraus Silben- und Wortkombinationen zusammen, die von bedeutungsschwanger bis seicht und silly alle Tiefen und Untiefen des poetischen Schaffens abdecken können. Der Rest ist 'Maschine', die mit Anspruch auf anspruchsvolle Kreation Strukturen auf verschiedenen Ebenen aufdeckt und nutzt: Es ist die Infrastruktur der Sprache, die hier auf eindrucksvolle Weise mit dem Zufall ins Zusammenspiel gebracht wird. Im Einstiegsszenario der kombinatorischen Poesie herrscht eine strenge Syntax und Morphologie, die nach einigem Durchmischen und Neuschaffen der verbalen Zufallsstruktur die Vorgehensweisen des digitalen Poeten aber auch mancher leib-

haftiger Poeten bewusst macht: Der wohl angeborene Trieb des wahrnehmenden Wesens, aus wahrgenommenen Formen und Strukturen sinnhafte und bedeutungsvolle Gestalten zu konstruieren, und, soweit ein scheinbarer Schöpfungsakt dahinter steht, dem Willen dieses Wesens hier absichtsvolle Schöpfung zu unterstellen, wird durch diese Maschine überzeugend als intellektuelles Spiel ausgebreitet. Verschiedene visuelle Übersetzungen verdeutlichen den Überschwang assoziativer Operationen gegenüber den streng analytisch konstruierten. Hinter dieser Kunst, den Computer mehr oder weniger intelligent mit Worten und verbalen Werten umgehen zu lassen, steht eine rechte Programmierkunst, und letztlich hohe literatur- und sprachwissenschaftliche Kompetenz des Autors dieser Maschine (abgeschlossenes Literaturstudium vor dem Gestaltungsstudium). Dass sich die Interaktion mit der Maschine wie eine nichtlineare Geschichte auf der Basis eines unkonventionellen Interfaces entwickelt, lässt zwar die Maus- und Cursorbewegung nicht zur kinästhetischen Erfahrung werden, eröffnet aber in der Interaktion dennoch eine rekombinatorische Freiheit, die die Gestaltungsebenen des Interfaces, der graphischen Gestaltung und der Textpoesie ineinander spiegelt.

Seminar / Kurzbeschreibung

Bachelor-Arbeit und Kolloquium

Forschungsbereich

Visual Design & Interactive Storytelling
Hypermedia Semantics

Ein interaktiver Multistage-Comic-Strip

CD-ROM

Deutschland, 2003

Autor: Kevin Heibel

Fachhochschule Schwäbisch Hall, Hochschule für Gestaltung,

Media Design

3. Semester

Prof. Dr. Martin Koepl

**KURZBESCHREIBUNG**

Mason Archer and The Secret of Suzhee ist ein unterhaltsames Multistage-Grafik-Adventure, das gleichermaßen für Spiel und Spaß sorgt und die Aufmerksamkeit, Spielfreudigkeit und strategisches Denken des Spielers erfordert. Das Projekt beschäftigt sich mit inhaltlichen und formalen Komplikationen abseits der

heutzutage gängigen Navigations-Konventionen. Das Spiel umfasst ein trickfilmisch-narratives Intro und Outro sowie einen interaktiven Hauptteil im Totalen-Blickwinkel. Sound/Musik und Sprachausgabe runden das Game ab. Das Spiel ist in englischer Sprache.

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

Die vorliegende Arbeit gehört zur Kategorie Spiel. Spielort ist ein Stern namens Suzhee. Die Hauptfigur muss Gegenstände sammeln und Geheimnisse ergründen.

Das Hauptinteresse besteht an einem Wetting Stone.

Das künstlerische Konzept beschränkt sich nicht nur auf die Entwicklung der Spielidee, ihre inneren Zusammenhänge und Abhängigkeiten, sondern versucht darüber hinaus, die entworfene Geschichte in einen ambivalenten Kontext zu stellen: Der vom Spieler gesteuerte Avatar Mason Arsher agiert scheinbar um größeres Übel zu vermeiden, löst dadurch jedoch neues Unge- mach aus. Dieser intelligente Hintergrund des Konzepts macht das vorgestellte Spiel zu etwas Besonderem.

Die Navigation ist nachvollziehbar angelegt. Bedauerlicherwei- se handelt es sich bei der zu begutachtenden Einreichung nur um einen kleinen Ausschnitt. Dieser Ausschnitt allerdings macht Lust auf mehr.

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

Eine witzige Idee und originell für die Zielgruppe. Das Thema interaktives Screen-Design ist originell gelöst, in eine Art Rätsel verpackt und mit Überraschungs- und Spannungseffekten umgesetzt.

Die explorative Storyline erlaubt dem User die freie Kombinati- on des Inhalts und Handlungsverlaufs. Die spielerischen Aspek- te sind interessant, z.B. der Einsatz von Avataren und Rollen- spielen, d.h. eher innovativen Game-Elementen.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Das Grafik-Adventure-Game begegnet uns im Stile eines Comic-Strip. Die formale Besonderheit besteht in seiner liebevollen Ausformulierung und Entwicklung von Details. Der Stern Suzhee besteht beispielsweise aus Reis. Die für das Spiel notwendigen Informationen werden auf phantasievolle Weise dem Spieler vermittelt. So entdeckt man unter anderem eine singende Sojasaucen-Quelle, die Aufschluss über die weiteren Schritte gibt.

Die detailreiche, geschlossene Bildsprache fällt sehr positiv auf. Einzig die auftretenden Charaktere werden nicht immer der anspruchsvollen bildnerischen Qualität gerecht.

Wie bereits erwähnt spielt die Soundebene eine wesentliche Rolle. Sie wird bewusst und mit hoher Qualität eingesetzt.

Technische Realisation: gut

Die technische Umsetzung des Adventure-Games ist sehr solide. Die eingeführten Programmstrukturen funktionieren reibungslos. Die zum Einsatz gebrachten stilistischen Mittel (Bewegung, Text und Ton) werden technisch sehr gut unterstützt.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Sowohl inhaltlich als auch formal verfügt Mason Arsher and the Secret of Suzhee über eine große Relevanz. Diese begründet sich einerseits aus dem zeitlosen Interesse an Spielen, andererseits aus der hintergründigen Umsetzung. Gestaltung, Technik und Inhalt spielen gut zusammen.

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

Die Bildgestaltung ist sehr überzeugend, insbesondere für eine Arbeit aus dem 3. Semester. Die Retro-Animationen sind ästhetisch ansprechend und originell.

Technische Realisation: sehr gut

Bildästhetisch überzeugender Umgang mit Grafik- und Director-Software.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Aktualität und Relevanz sind hier nicht so einfach zu beurteilen; es handelt sich um ein Comicspiel, nach wie vor aktuell und relevant im Rahmen der Software und des Genres Computerspiel.

Gesamtbewertung: sehr gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Mason Archer and The Secret of Suzhee nimmt Sie mit auf eine Reise in die Welt der Grafik-Adventure-Games. Der interaktive Multistage-Comic-Strip, hinsichtlich der Optik und Navigation bewusst im Retro-Look der frühen Neunziger Jahre gehalten, erinnert an beliebte Klassiker des Genres, wie z.B. Zak McCracken, Monkey Island oder Day of the Tentacle von Lucas-Arts Entertainment.

Der Hauptcharakter Mason Archer, von seiner Erscheinung her schlagwortartig mit Indiana Jones meets Prince Charles zu umschreiben, ein durchaus eigenwilliger Typ, der mehr kann als man ihm zutraut, schlittert in eine Mission, die abenteuerliche Suche nach einem Artefakt auf einem fernen, fremden Planeten namens Suzhee (sprich: Suschi). Der so genannte Wetting Stone soll das Leben der von einer entsetzlichen Dürre bedrohten, fischähnlichen Außerirdischen retten.

In der Annahme für eine gute Sache zu arbeiten, begibt sich der

Spieler mit Hilfe seines Avatars auf die Reise durch skurrile Szenarien, die im Design inspiriert sind von japanischem Sushi und ausgestattet mit originellen Nebencharakteren, wie der singenden Sojasaucen-Quelle oder dem bedrohlichen, stets hungrigen Wasabi-Monster.

Mason Archer and The Secret of Suzhee wird nach der Einleitung immer mehr zu einer kleinen, fantastischen Welt mit ihren eigenen Regeln. Dies unterstreicht auch die Funktionsweise der Navigation.

Das Game ermuntert seinen Spieler, weiterzumachen, um seine Mission zu erfüllen und dies ausschließlich, um letztlich festzustellen, dass der vermeintlich gute Zweck seines Tuns nur Fassade war.

Die eigentliche Absicht des Auftraggebers, des Alien-Oberen

Auric Scales, ist es, mit Hilfe des Wething Stone die Erde zu überfluten, um sie zu einem Erholungsgebiet für die Suzheaner umzugestalten. Der Spieler begreift sich in der finalen Auflösung als Instrument zum Beisteuern des Artefakts, das den Stein des irdischen Untergangs ins Rollen bringen soll.

Dieser inhaltlichen Wendung folgt zur Steigerung der Spannung noch eine weitere: Sofern er sie noch nicht kannte oder sie ihm nicht mehr geläufig war, musste sich der Spieler erst einmal (wieder) an die veraltete Navigationsform gewöhnen. Und dies, um in der Schlusssequenz etwas überrascht, vielleicht sogar hilflos dazustehen, wenn der Antagonist Auric Scales auf die Interface-Ebene zugreift und die Navigationsleiste lahm legt.

Durch diese Maßnahme des Antagonisten, mit dem Ziel, den Ausgang des Spiels positiv für sich zu entscheiden, verlässt der Spie-

ler gezwungenermaßen die fiktionale Ebene des Spiels. Statt dessen findet er sich in einer Flut von Systemfehlern und Systemcheck-Prozeduren des Rechners wieder; zumindest macht Mason Archer and The Secret of Suzhee ihn das glauben.

Das eigentliche Problem um den Wething Stone weicht nun also der grundsätzlichen Frage, wie sich der Spieler aus der zwangsläufig selbst verschuldeten Situation, der Bedrohung der Menschheit durch die Aliens und einem scheinbaren Interface- und System-Zusammenbruch, wieder heraus manövrieren kann.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Das Projekt wurde mit Hilfe von Macromedia Director 8.5, Adobe Photoshop 6.0 und 7.0, Adobe Image Ready 3.0, Acid 2.0 und Magix Samplitude 6.0 realisiert.

Die Illustrationen wurden teils mit Copic-Markern (verschiedene Hintergründe im Intro), größtenteils jedoch digital mit Hilfe eines Wacom-Grafiktablets in Photoshop angefertigt.

Animation und Programmierung erfolgten dann im Autorenprogramm Director. Zu Sprach-/Gesangs- und Soundaufnahmen sowie deren Bearbeitung wurde Samplitude 6.0 hinzu gezogen. Das Main Theme entstand als eine Komposition verschiedener Sound-Loops im Programm Acid 2.0.

Hardware / Software

Medium: DVD/CD ROM

System: Windows PC

Anforderungen: mindestens Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM

Sound: 16-Bit-Stereo

Am besten die Anwendung auf die Festplatte kopieren und von dort aus starten. Die "Vollversion" auf DVD/CD ROM ist nicht Shockwave-komprimiert und daher qualitativ etwas besser. Sie besteht aus Intro, interaktivem Hauptteil, Outro und End-Credits.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Dr. Martin Koepl

Das Mason Archer-Projekt ist eine phantastische Geschichte und ein Abenteuerspiel, das Spielfreude und Spaß an der Entfaltung der Story-Line mit einer sich selbst reflektierenden Komponente verbindet. Die Geschichte ist beeindruckend illustriert und animiert, die Dramaturgie der kombinatorischen Möglichkeiten des Spielverlaufs schafft Spannung und ist doch durch analytisches und assoziatives Vorgehen zu knacken. Das Interface ist bewusst im Retro-Look und mit fast vergessenen Konventionen gestaltet, so dass es am Anfang bewusstes Herangehen braucht, bis sich schon ziemlich bald eine Fast-Natürlichkeit darin einstellt, wie

man sich als Spieler durch die Szenerie der Reisberge, Soja-Quellen und Wething Stones bewegt. Die Ebenen der Interface-Gestaltung und Navigationsmöglichkeiten sind es denn auch, die einen Aha-Effekt und eine leichte Katharsis erzeugen, wenn die Kreise des Spiels sich schließen. Der Spieler lebt und erlebt die Schaffensfreude, die der Creator dieser Anwendung bei Konzeption, Animationsgestaltung und Screendesign, wie auch bei der Programmierung gehabt hat.

Seminar / Kurzbeschreibung

Das vorliegende Projekt ist eine Abschlussarbeit des Zweitsemester-Gestaltungsstudios Multimedia-Authoring. Der Kurs ist eine Einführung in das Reich der Autorensysteme mit Schwerpunkt Macromedia-Director. Ziel des Kurses ist die Vermittlung einer integrierten Herangehensweise an komplexe Probleme der Medienkonzeption, Gestaltung und Programmierung.

Forschungsbereich

Visual Design & Interactive Storytelling

Ich auf der Suche an der Kante

Internet

<http://www.steuding.de/meineeltern>

Deutschland, 2002

Autor: Robby Steuding

Universität Potsdam,

Hochschule für Film und Fernsehen "Konrad Wolf" Potsdam-

Babelsberg,

Europäische Medienwissenschaft

6. Semester

Prof. Winfried Gerling

**KURZBESCHREIBUNG**

"Meine Eltern"- ein dimediales, internetbasiertes Projekt, welches unter Verwendung von Audiostream und digitalisierten Originaldokumenten einen neuen Weg der Integration narrativer Strukturen im Netz erfahrbar machen will.

Es versucht, ein kleines Fragment deutscher Geschichte in einem unüblichen Kontext nicht nur zu konservieren, sondern auch aufzubereiten und lebendig zu präsentieren. Ein ganz besonderes und persönliches Stück Geschichte: Das meiner Eltern in ihrer subjektiven Sicht.

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

Eine mutige, sensible, schlichte und überzeugende Arbeit zur Auseinandersetzung mit der eigenen Herkunft, der Eltern und der eigenen Biografie im Kontext von Globalisierung und Auflösung sozialer und familiärer Strukturen. Ein gesellschaftlich aktuelles und relevantes Thema: Soziale Spurensuche und Aneignung der subjektiven Geschichte als aktiv zu leistender (biografischer) und ästhetischer Gestaltungsprozess.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Schlichte auf ästhetische Grundelemente reduzierte Arbeit.

Technische Realisation: gut

ansprechend

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Ein gesellschaftlich akutes und relevantes Thema: Soziale Spurensuche und Aneignung der subjektiven Geschichte als aktiv zu leistender und ästhetischer Gestaltungsprozess.

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

Eine schöne, sehr persönliche interaktive Narration, die niemals mehr verspricht, als dies zu sein und dabei konsequent ihr Ziel verfolgt: Eine Geschichte zu erzählen. Die Innovation liegt hier subtil in der Reduktion, Zweckdienlichkeit und Unterordnung interaktiver Strukturen gegenüber der Narration, doch sie ist überall spürbar.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Hervorragende Synthese aus reduzierter Gestaltung, sinnvoller Funktionalität und sehenswerter Benutzerführung. Beispielhaft in ihrer Einfachheit.

Technische Realisation: gut

Einfach, funktional und in seiner Realisation niemals überfrachtet. Die angedachte Funktionalität ist sparsam und reduziert - und überaus flüssig.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Sehr anrührend, persönlich und doch inhaltlich übergreifend aktuell.

Gesamtbewertung: gut

Füllt sowohl inhaltlich als auch durch eine durchdachte, für jedermann bedienbare interaktive Benutzerführung das Label "Relevanz" im besonderen Maße aus.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Meine Eltern. Ein dimediales, internetbasiertes Projekt, welches unter Verwendung von Audiostream und digitalisierten Originaldokumenten einen neuen Weg der Integration narrativer Strukturen im Netz erfahrbar machen will.

Es versucht, ein kleines Fragment deutscher Geschichte in einem unüblichen Kontext nicht nur zu konservieren, sondern auch aufzubereiten und lebendig zu präsentieren. Ein ganz besonderes und persönliches Stück Geschichte: Das meiner Eltern in ihrer subjektiven Sicht.

Ein Ziel war, die Bindung zu diesen beiden Menschen zu ergründen, Parallelen zur eigenen Person und Ursachen für eigene Sichtweisen auszuloten.

In einer Gesellschaft, die mehr und mehr für Verfremdung von den eigenen Wurzeln und Verlust von Bindungen sorgt, in der Raum, Zeit und mediale Einflüsse die Distanz zwischen den Generationen verstärkt, wollte ich mehr herausfinden. Über die Perspektive, die ihnen das Leben in meinem Alter gegeben hat. Die Gedanken, die vor 30 Jahren vielleicht so aktuell waren wie sie es heute für mich sind.

Eine nicht alltägliche Biografie, die von der DDR in die weite Welt führt, um unterwegs auf Krieg und Knast in Bagdad zu treffen. Vorbei an seltsamen Begebenheiten in den tiefsten Winkeln Russlands, um bei meiner Schwester und mir anzukommen, und von dort fortzusetzen.

Eine Biografie an der Kante des Vergessens.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Es handelt sich um ein www-Projekt, welches auf dem Streaming von MP3-Files basiert. Diese geben die Biografie der Eltern des Autors in Form eines Interviews wieder. Passend zum gewählten Thema werden Objekte oder Fotografien dargestellt.

Die Menüoberfläche ist in Macromedia Flash MX erstellt worden. Eine Datenbank beinhaltet auf Wunsch des Benutzers den Verlauf, d.h. die bereits besuchten Kapitel.

Hardware / Software

FashMX-Player

Webbrowser

Internetanbindung

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Winfried Gerling

Die Arbeit von Robby Steuding ist im Rahmen des B.A. Studiums Europäische Medienwissenschaft entstanden, dessen Ausrichtung nur zum Teil medienpraktisch ist.

Es handelt sich um die Darstellung eines Lebensabschnitts seiner Eltern, die in Interviewsequenzen aus ihrem Leben erzählen. Dieses Leben ist in zweierlei Hinsicht als exemplarisch zu sehen: Einmal natürlich für Robby Steuding, der versucht sich ein Stück Geschichte seiner Familie anzueignen, zum anderen als ein besonderes Stück (ost-) deutscher Nachkriegsvergangenheit, die unter anderem bis in den Irak führt.

Die Umsetzung ist denkbar einfach und dennoch komplex. Erzählungen, die mit Bildern aus dem Familienalbum unterlegt werden, bilden die einzigen Informationen. Die Offenheit, in der die Gespräche stattfinden, ist sehr überzeugend und erzeugt eine sehr private Stimmung, die im individuellen Nutzen am Computer einen angemessenen Rahmen findet.

Seminar / Kurzbeschreibung

An der Kante. Der Rand (Peripherie) als Thema eines Multimedialen Projekts (mögliche Umsetzungen: CD-ROM, Internet, DVD).

Forschungsbereich

Konzeption und Ästhetik der Neuen Medien (Lehrbereich)

Praxis der Medien:

Formen und Konzepte der Mediengestaltung

Entwicklung von Wissenskulturen in den Neuen Medien

**Interaktives Kommunikations- und Informationssystem für
Auslandsstudierende**

Internet

<http://www.multipolis.de>

Deutschland, 2002-2003

Autorin: Nina Mielisch

Mitarbeiter: Mirko Herbig (Programmierung)

Fachhochschule für Technik und Wirtschaft, Berlin

Fachbereich Gestaltung

10. Semester

Prof. Thomas Born



KURZBESCHREIBUNG

Multipolis bietet im Internet Informationen über verschiedene Städte innerhalb Europas und schafft z. B. durch Foren einen

öffentlichen Raum zur Kommunikation. Langfristig können so internationale Netzwerke entstehen.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut

Gut. Sicher recht nützlich, aber wer nutzt es? Nur der tatsächliche Inhalt ist relevant. Ein realistischer Incentive dieses System zu nutzen, sollte am Anfang stehen.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Der Versuch, die Standard-Interfaces entsprechender Portale zu vermeiden, ist teilweise gelungen.

Technische Realisation: gut

Läuft aber scheinbar nur auf IE problemlos. Weniger gut. Ähnliche Tools gibt es ja schon einige, aber das "Community building" ist wohl das Relevantere daran.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Die Arbeit überzeugt sowohl in ihrer künstlerischen Umsetzung als auch vom inhaltlichen Konzept. Es kann nicht genug unterstrichen werden, dass hier noch ein sozialer Aspekt einfließt, welcher bemerkenswert ist. Das Einzige was leider fehlt, ist die Konzeption für die Füllung mit Inhalten; solange bei den meisten Städten nichts zu finden ist, wird das System nicht akzeptiert.

In Anbetracht dieser Situation ist diese Arbeit empfehlenswert zur Unterstützung der Füllung mit Inhalten und Anbindung an öffentliche Institutionen.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die Gestaltung vom Aufbau der Seite über die Gestaltung und Navigation bis zum Eintragen und Abrufen von Inhalten ist überzeugend.

Technische Realisation: sehr gut

Außer einem etwas unangenehmen Sound ist die technische Umsetzung einwandfrei gelungen.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Ähnliche Tools gibt es ja schon einige, aber das "Community building" ist wohl das Relevantere daran.

Gesamtbewertung: gut

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Anlage der Arbeit verdient hier eindeutig ein Lob. Nochmals sei gesagt, dass sie erst dann wirklich wertvoll wird, wenn überall (oder zumindest weitgehend) Inhalte vorliegen und die Präsenz des und der Zugang zum System bei den einschlägigen öffentlichen Stellen möglich ist. Ebenfalls ist eine umfangliche Pflege der Inhalte notwendig.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Multipolis bietet im Internet Informationen über verschiedenen Städte innerhalb Europas und schafft z.B. durch Foren einen öffentlichen Raum zur Kommunikation. Langfristig können so internationale Netzwerke entstehen.

Studenten/Innen können sich vorab über ihren zukünftigen Aufenthaltsort informieren. Die lokalen Informationen über die einzelnen Städte werden durch die BenutzerInnen in Form eines Austausches von kommentierten Hypertextverweisen

eingebraucht. Multipolis ist dynamisch skalierbar angelegt, es können also durch die Studierenden auch neue Städte im System angelegt werden.

Durch die Gestaltung des Systems wird versucht, sich von herkömmlichen Visualisierungen zu lösen und dem/der BenutzerIn neue, organische Navigationsformen anzubieten. Bewusst wird dabei die Verwendung urbaner Metaphern für den virtuellen Raum in Frage gestellt.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Multipolis ist für das Onlinemedium als Client / Serverapplikation konzipiert. Es besteht aus drei Komponenten:

1.Datenbankserver: Es wird die Open Source Datenbank MySQL ab Version 3.23.x verwendet. Alle Informationen zu den Ländern, Städten sowie Kategorie und Benutzerdaten werden hier verwaltet.

2.Webserver: Hier kommt der Apache Webserver mit PHP Modul zum Einsatz. Er dient als Schnittstelle zwischen Flashfilm und Datenbank.

3.Benutzeroberfläche: Die Benutzeroberfläche ist komplett mit Flash 6 realisiert. Benötigt wird ein Internetbrowser mit Flash 6 Plugin und einer Bildschirmauflösung von 1024 x 768 Pixel.

Der Datenaustausch erfolgt jeweils durch Anfrage des Flashfilms an den Webserver, dieser leitet Datenbankabfragen an das entsprechende PHP Script. Die PHP Scripte dienen als Mid-

delware und regeln die Kommunikation zwischen Webserver und Datenbank. Der Webserver sendet die Ergebnisse der Datenbankabfrage an den Flashfilm.

Hardware / Software

Umsetzung:

Server:

Intel Pentium III 800 (Keine Vorschläge), 128 MB RAM
Betriebssystem: Suse Linux 7.0

Client:

PC und MAC ab 600

Software: Flash MX, Homesite, Ultraedit, phpMyAdmin

Systemanforderungen:

Server: PC oder MAC ab 500 auf welchem der Webserver Apache mit PHP Modul und die MySQL Datenbank verfügbar ist.

Client: PC oder MAC ab 600 mit Internetzugang, -browser und Flash 6 Plugin, sowie einer Bildschirmauflösung von mind. 1024x768 Pix

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Thomas Born

multipolis.de ist ein Online-Informations- und Kommunikationssystem für Auslandsstudierende, die sich selbst über die Stadt bzw. Universität ihrer Wahl informieren bzw. gesammelte Erfahrungen mit dem Studium im Ausland an potentielle Auslandsstudierende online weitergeben wollen. Es umfasst die folgenden Service-Bereiche: university, local media, accomodation, transport, activities und forum. Die Autorin hat mit der Konzeption und Realisation des Projekts die Konsequenz aus eigener Auslandserfahrung umgesetzt, wobei ihr ein virtuelles Stadtkonstrukt zur Aufhebung individueller Fremdheit vorschwebt. Sie hat die Produktion von Beginn an interdisziplinär geplant, durchgeführt und letztendlich auch präsentiert.

Co-Autor auf technischer Seite ist der Student der Wirtschaftsinformatik, Mirko Herwig. Aus technischer Perspektive handelt es sich um ein Client-Server-System, in dem Flash-Filme über einen PHP-Interpreter mit einer Datenbank kommunizieren. Daneben wurden Programme zur Text- und Bildbearbeitung eingesetzt.

Seminar / Kurzbeschreibung

Multimedia Konzeption

Forschungsbereich

Forschungsschwerpunkt digitale Medien an der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft, Berlin

Siehe auch www.fhtw-berlin.de/virtual-design

Designanliegen war eine auf eine junge Zielgruppe ausgerichtete organische Anmutung des Gesamtsystems, die animiert, ohne vom eigentlichen Inhalt abzulenken, sowie die Programmierung einer verzögerungsfreien Navigation. Farbwirkung wird durch ein dezent-organisches Spektrum mit zusätzlichem Signalbutton erzielt; eine freie 3D-Form mit diversen Mappings je nach Modulinhalt organisiert zusammen mit o.e. leichter Buntheit und einfach gestalteten Eingabefenstern zügige Orientierung und Nutzung. Die Autorin präsentiert das Design und seine Funktionalität in klar strukturierter Weise und demonstriert ein überaus professionelles Beispiel von Interdisziplinarität im multimedialen Designprozess. Angedacht wurde auch eine Verbreitungsstrategie über einschlägige Organisationen wie z.B. DAAD, Stiftungen der Parteien usw.

Ein Experiment zur Sensibilisierung der Wahrnehmung von Nachbildern

Installation

Deutschland, 2003

Autor: Niels Schrader

Fachhochschule Düsseldorf,

Design

10. Semester

Prof. Uwe Loesch, Bergische Universität Wuppertal



KURZBESCHREIBUNG

Auf eine Fläche mit Nachleuchtfarbe werden die Fragmente von zwölf verschiedenen Animationen und interaktiven Sequenzen projiziert. Jetztbild und nachglühende Textelemente entlarven die Botschaft, Inhalte über visuelle Wahrnehmung werden les-

bar. Es sind Fundstücke aus Kunst, Wissenschaft, Literatur und Philosophie, die in ihren neuen Kontext die Frage nach dem Bild und vor dem Bild stellen. Ihre Absicht ist das Bild im Kopf: Projektion und Reflexion.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Die Auseinandersetzung mit Nachbildern (ein zugleich physiologisches wie psychologisches Phänomen der menschlichen Wahrnehmung, das auf die Nachträglichkeit der Sinnggebung aufmerksam macht) wird in eine mediale Inszenierung überführt. Die apparative "Nachbildung" des Nachbildeffekts in der Kombinatorik von Screen, Projektionen und Nachleuchtfarbe kreuzt sich mit demjenigen der BetrachterInnen-Augen. Die Wirkungen und Effekte von Nachträglichkeit der Wahrnehmung wird am Beispiel von Texten durchgespielt, die vom Auge ergänzt und ineinander projiziert werden, sich überblenden und damit auch gegenseitig kommentieren. Die Texte sind selbst Zitate, die sich mit Nachbildern (als nachträgliche Wahrnehmung und als Bildern nach Bildern) beschäftigen. Die Übertragung des Nachbildbegriffs auf die Frage des Bildes nach oder vor dem Bild (Original und Kopie) ist metaphorisch. In der Installation steht der physiologische und der metaphorische Aspekt im Vordergrund, es findet keine Auseinandersetzung mit der psychologischen Seite der nachträglichen Sinnggebung statt.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Auch wenn man auf dem Netz die Effekte nicht wirklich sehen kann, so ist es doch möglich, sich die Faszination der Installation vorzustellen. Sie arbeitet ästhetisch/technisch mit den Mitteln, um die es geht, Blendung, Überblendung.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: weniger gut

Die Frage nach dem Bild - vor dem Bild basiert auf einem Konzept, das in der Kunst seit Mitte des XX. Jahrhunderts ausführlich behandelt wurde. Die mediale Auseinandersetzung mit dem Thema bringt in dieser Arbeit keinen überzeugend neuen Aufschluss.

Ästhetische / Formale Qualität: unbedeutend

Für mich unverständliches Spiel mit visuellen Effekten.

Technische Realisation: sehr gut

Positiv: mit relativ "einfachen" Mitteln technischer Umsetzung wird mit dem Nachbildeffekt gespielt. Ansonsten folge ich der Beschreibung des Betreuers.

Aktualität / Relevanz: gut

Die Langsamkeit des menschlichen Auges und die Nachträglichkeit der menschlichen Wahrnehmung (zugleich die Frage nach der Geschwindigkeit der Apparate und die Uneinholbarkeit durch menschliche Wahrnehmung) gehört zur strukturellen Grundfrage aller Auseinandersetzungen mit Medien und bleibt also immer aktuell.

Interessant ist, dass sie am Beispiel von Schrift, Lektüre durchgespielt wird, eine Anerkennung dessen, dass diese in allen, auch den neuen Medien, ein zentrales Interface zwischen Mensch und Maschine bleiben wird.

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

Unangemessen, da die medialen Effekte zu Vordergrundig werden.

Aktualität / Relevanz: unbedeutend

Das Thema an sich ist nicht unbedeutend, allerdings scheint mir die Form der Umsetzung irrelevant.

Gesamtbewertung: weniger gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Das Grimmsche Wörterbuch definiert den Begriff "Nachbild" als Nachwirkung einer Licht- oder Farbenercheinung im Auge. Diese Nachempfindung hat unterschiedliche Ursachen, sie wird hervorgerufen durch Farbkontraste, Überreizung und anschließender Regeneration der Netzhaut, durch sakkadische Augenbewegungen oder durch Anpassung des Sehorgans an

extreme Beleuchtungsverhältnisse. Nachbilder bezeichnen aber auch das Bild nach dem Bild und damit die Reproduktion im allgemeinen: Fotografie und Fotokopie, Imitation und Nachahmung, Vervielfältigung und Digitalisierung.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Die animierten und interaktiven Sequenzen von 'Nach wie vor' wurden umgesetzt in Director 8, geschrieben in Lingo und mit einem Beamer auf eine Fläche mit Nachleuchtfarbe projiziert. Es ist eine Farbe, die häufig zur Kennzeichnung von Flucht- und Rettungswegen benutzt wird. Sie speichert auftreffendes Licht und gibt es bei Dunkelheit wieder ab. Ein Buch mit integrierter CD-ROM begleitet die Installation. Es zeigt eine Auswahl von Screenshots, die auch ohne Rechner einen Eindruck von der Arbeit geben soll.

Hardware / Software

Die Arbeit wurde präsentiert als Director 8 Projektor, mit eingebetteten Dateien und auf einem Apple Macintosh G4 867 MHz. Ganz ohne Monitor, aber mit Beamer.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Uwe Loesch

Die Diplomarbeit "Nach wie vor." von Niels Schrader setzt sich kritisch mit der Begrifflichkeit des Bildes auseinander. Vor dem Hintergrund der digitalen Bildinflation und einer zunehmenden Überreizung der visuellen Wahrnehmung wird die Frage nach dem Bild - und vor dem Bild - gestellt.

Blendung verstellt den Blick auf das Eigentliche und die visuelle Ruhephase des Auges wird damit zur informationsgebenden Wahrnehmungsebene. Im Umfeld optischer Überflutung entlarvt erst das Nachbild die eigentliche Botschaft.

Forschungsgegenstand ist die künstlerische Umsetzung des Phänomens Nachbild auf der Basis umfangreicher Recherchen verfügbarer wissenschaftlicher Erkenntnisse und geisteswissenschaftlicher Definitionen.

Seminar / Kurzbeschreibung

Diplomarbeit

Forschungsbereich

Die Diplomarbeit entstand im Rahmen einer hochschul-übergreifenden Kooperation. Sie wurde gemeinsam von Prof. Helfried Hagenberg, Fachhochschule Düsseldorf, Fachbereich Design, und Prof. Uwe Loesch, Bergische Universität Wuppertal, Fachrichtung Visuelle Kommunikation, betreut.

Eine digitale Umsetzung des Themas scheint aufgrund der Latenz von Nachbildern zwingend erforderlich, sie verlinkt Anatomie und Technik, Goethe und Helmholtz, Vergangenheit und Moderne, vorher und nachher. Die typografischen Experimente werden ergänzt durch das Medium Buch: Steve Jobs meets Johannes Gutenberg.

Um die phantastische Wirkung der typografischen Nachbilder von Niels Schrader zu beurteilen, bedarf es allerdings einer Präsentationsform, die das Internet nicht leisten kann. Schrader projiziert seine digital animierten Fragmente literarischer Zitate auf eine fluoreszierende Fläche. So gesehen erfindet er ein neues Medium künstlerischer Ausdrucksform für die Vermittlung von Zeichen und Sprache im Allgemeinen und von konkreter Poesie im Besonderen.

Eine interaktive Buchinstallation zum Thema Narben der Gesellschaft

Installation

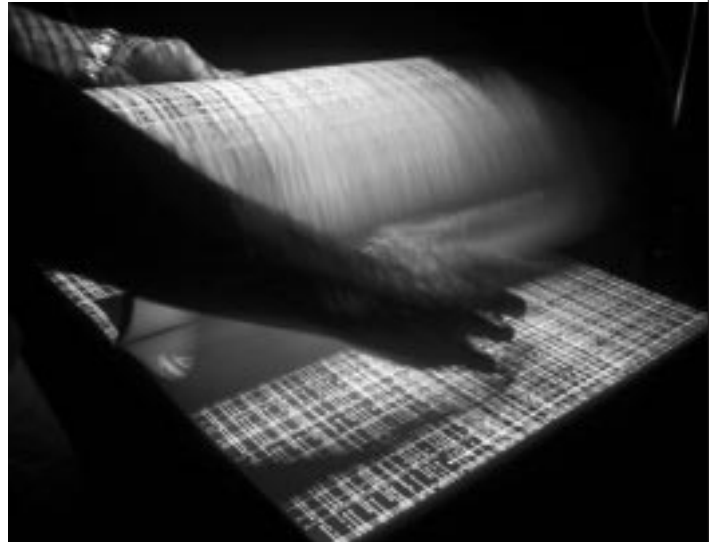
Deutschland, 2002-2003

AutorInnen: Markus Moegel, Heidi Schwarzfischer

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd,
Informations- und Mediengestaltung

8. Semester

Prof. Frank Zebner



KURZBESCHREIBUNG

Die Installation "Narben der Gesellschaft"- eine interaktive Buchinstallation - entstand als experimentelle Projektarbeit des 7. Semesters im Studienschwerpunkt Digitalität und Virtualität unter der Leitung von Prof. Frank Zebner und befasst sich mit zwölf unterschiedlichen authentischen Schicksalen und Geschichten von Verletzungen, die durch persönliche Interviews recherchiert wurden.

Das virtuelle Buch bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten im Umgang mit Bild und Text. Das Buch wird mit einem digitalen Medium vereint, indem es als Projektionsfläche dient. Einerseits kann somit die starre Reihenfolge innerhalb des Buches aufgehoben werden, andererseits bekommt die digitale Projektion die sinnlichen Eigenschaften eines Buches.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Die Umsetzung von authentischen Geschichten mit visuellen und schriftlichen Elementen als zeitbasierte Installation ist sinnvoll. Eine Auswahl von diesen Elementen wären zur Beurteilung wünschenswert gewesen. Insgesamt ist die Arbeit "Narben der Gesellschaft" künstlerisch gesehen, soweit dies ohne die Ansicht der visuellen Umsetzung beurteilbar ist, äußerst stimmig und überzeugend.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Raumin szenierung ist sehr gelungen. Das Interface ist ein stimmiges Verbindungselement von inhaltlichem Konzept und formaler Qualität. Es wird eine intime Atmosphäre erzeugt, um die entsprechenden persönlichen Geschichten nachzuvollziehen.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Das "interaktive Buch" ist zwar kein neues, aber ein nach wie vor interessantes Thema. Das Konzept der Arbeit überzeugt dadurch, dass der Interaktionsprozess auf der natürlichen Handhabung eines Buches aufbaut und davon ausgehend einen selbst-verständlichen Zugang zur digitalen Welt gewährleistet. Dabei wird sehr bewusst und gelungen mit der Erwartungshaltung und Alltagserfahrung des Rezipienten gespielt und diese werden mit neuen, durch das digitale Medium ermöglichte Interaktionen und Verhalten konterkariert. Aus diesem Spannungsverhältnis ergeben sich neue Erfahrungsräume.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Installation zeichnet sich durch Reduktion und Konzentration auf das Buch aus, das das Zentrum darstellt. Das Video, das die Installation dokumentiert, lässt allerdings keine Beurteilung der gestalterischen Details (Qualität der Fotografien und der typografischen Seiten) des Buches zu, da die Projektionen überstrahlen und die Farben verblauen.

Konsequent erscheint insbesondere die saubere und klare Trennung von fotografischen Seiten (Narben) und inhaltlich vertie-

Technische Realisation: gut

Die Einbindung einer Webkamera und die Verwendung der so gewonnenen Daten als Trigger für die Projektionen auf das gleichzeitig als Interface dienende Buch ist äußerst schlüssig.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Arbeit "Narben der Gesellschaft" besitzt, obwohl sie in der Kategorie Forschungsprojekt eingereicht wurde, wesentliche künstlerische Aspekte.

Auf drei Arbeiten der Geschichte der Elektronischen Kunst soll an dieser Stelle hingewiesen werden:

Zunächst soll das Element des leeren Buches als Projektionsfläche in einem abgedunkelten Raum erwähnt werden. Dies wird erstmalig eingesetzt von Gary Hill in der Arbeit "I Believe It Is An Image In Light Of The Other" (1991-92). In dieser Arbeit werden Schriftzeichen und Körperteilen auf verschiedene Bücher, die auf dem Boden verteilt liegen, von der Decke projiziert. In "Narben der Gesellschaft" wurde dieses Element insofern weiterentwickelt, als das leere Buch gleichzeitig zum Interface wird.

Ein zweiter Aspekt, welcher hervorgehoben werden soll, ist die Verwendung des Buches als Mittler zwischen verschiedenen Medien. Masaki Fujihata bedient sich dieses Zusammenhangs in seiner Arbeit "Beyond Pages" (1995). Das Buch als Informationsträger und Speichermedium wird hier als Symbol für Schriftkultur und die Einübung einer linearen Leseform von Bedeutung benutzt. In der Arbeit "Narben der Gesellschaft" wird die inhaltliche Tragweite von Lebensgeschichten linear für den Betrachter abrufbar.

Zuletzt soll eine weitere wertvolle künstlerische Arbeit im Zusammenhang mit "Narben der Gesellschaft" erwähnt werden. Es ist eine frühe CD-ROM Arbeit von Graham Harwood mit dem Titel "Rehearsal of Memory" (1995). Diese Arbeit ging aus einem Projekt hervor, das Graham Harwood im Winter 1994/95 in Zusammenarbeit mit einigen Patienten und Angestellten der

fenden Seiten mit Kommentaren. Letztere sind typografisch gestaltet und setzen sich durch den Einsatz von ornamentalen Strukturen deutlich ab. So kann zum einen - wie postuliert - ein Assoziationsraum geschaffen werden, zugleich wird aber die Orientierung des Rezipienten unterstützt. Die im Begleittext beschriebene Verbindung verschiedener Informationsebenen - Fotografie, persönliches Interview und biographische Informationen - kann anhand des Videos nur in Ansätzen nachvollzogen werden.

Technische Realisation: sehr gut

Mit der Technologie des Video Tracking wurde ein adäquates technisches Verfahren gewählt, das augenscheinlich funktionsfähig umgesetzt wurde. Die technische Realisierung weist keine hohe Komplexitätsstufe auf, was der Realisierung der Arbeit als funktionsfähige interaktive Installation wohl auch eher zuträglich ist.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Verknüpfung physikalischer Orte und Dinge mit digitalen Informationsräumen ist ein sehr aktuelles Thema in Design und Kunst, wie auch im Bereich der Human Computer Interaction (HCI).

geschlossenen Abteilung der psychiatrischen Klinik Ashworth in Nordengland realisierte. Dort werden hauptsächlich psychisch kranke Straftäter, Serienmörder, Vergewaltiger, Brandstifter, etc. eingeliefert. Einzelne Hautpartien der Beteiligten wurden direkt in den Computer eingescannt und zu einem neuen, virtuellen Körper zusammengesetzt, der mit Narben, Tätowierungen, Körperschmuck und dergleichen übersät ist.

Stück für Stück kann man diesen kollektiven Körper untersuchen, ihn gewissermaßen lesen: Jedes dieser besonderen Kennzeichen erzählt mittels eingeblendetem Text, Sprachaufnahmen oder kurzer Videosequenzen Bruchstücke aus dem Leben der Insassen von Ashworth. Ihre sehr schmerzlichen und überwiegend von Brutalität gekennzeichneten Lebensereignisse lassen uns erkennen, den Medien suggerierten Verkörperung des "geistesgestörten Kriminellen" individuelle Schicksale verbergen, die nicht gänzlich aus unserer Erinnerung verbannt werden sollten.

Gesamtbewertung: gut

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

"Narben der Gesellschaft" - eine interaktive Buchinstallation.

Anlässlich der Ausstellung der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd zeigten Heidi Schwarzfischer und Markus Mögel einer beeindruckten Öffentlichkeit ein leeres Buch, das sich vor den Augen der Betrachter virtuell mit Inhalt füllte.

Die Installation "Narben der Gesellschaft" - eine interaktive Buchinstallation entstand als experimentelle Projektarbeit des 7. Semesters im Studienschwerpunkt Digitalität/Virtualität unter der Leitung von Prof. Frank Zebner und befasst sich mit zwölf unterschiedlichen authentischen Schicksalen und Geschichten von Verletzungen, die durch persönliche Interviews recherchiert wurden.

Die Installation und deren Inszenierung im Raum wurde auf eine emotionale und dem Medium angepasste Art präsentiert: Der abgedunkelte und schallgedämpfte Raum trug dazu bei, die Nähe zwischen Betrachter und Thema zu unterstützen und Ruhe und Intimität hervorzurufen. Das Buch lag auf einem eigens dafür angefertigten schwarzen Podest und hob sich nur über das Licht der Projektion von der Umgebung ab.

Inhaltlich sind die Schicksale von zwölf Personen aus unterschiedlichen sozialen Schichten gestalterisch umgesetzt. Sie alle tragen Narben: seelische und/oder körperliche Narben. Durch das Blättern der Buchseiten kann in diese Geschichten eingetaucht und eine scheinbare Begegnung erzeugt werden.

Das Bildkonzept zeigt die Personen bzw. ihre Narben als realistische Makroaufnahmen. Die Motive, die von Heidi Schwarzfischer und Markus Mögel fotografiert wurden, wurden Schwarzweiß projiziert, um eine Abstraktion von der dargestellten verstörenden Realität zu erreichen. Die typografischen Seiten sind aus Gestaltungselementen mit assoziativem Charakter wie Moirés, Raster, Pixel und drei Textebenen aufgebaut und bestehen aus einem persönlichen Zitat, Daten zur Person und Informationstext. Die verwendeten Grafiken sind pixelbasierend generiert.

Das virtuelle Buch bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten im Umgang mit Bild und Text. Das Buch wird mit einem digitalen Medium vereint, indem es als Projektionsfläche dient. Einerseits kann somit die starre Reihenfolge innerhalb des Buches aufgehoben werden, andererseits bekommt die digitale Projektion die sinnlichen Eigenschaften eines Buches. Durch das Blättern gelangt der Betrachter zu neuen Inhalten, jedoch nie zu einem wirklichen Ende. Beim Vorblättern erhält er Projektionen von Bildern. Beim Zurückblättern gelangt er auf die Inhaltsebene. So begibt er sich auf eine unendliche Reise.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Eine Kamera, die über dem Buch positioniert ist, erfasst das geöffnete Buch als zwei Hälften.

Dem Computer wird über diese Kamera, die die Bewegung der blätternden Hand (von links nach rechts bzw. von rechts nach links) aufnimmt, die Information weitergegeben, ein neues Bild einzuspielen. Der Beamer dient lediglich als Projektionsquelle. Der Ablauf funktioniert über eine Programmierung in dem Programm Macromedia Director 8.5.

Hardware / Software

G4

Webcam

Beamer

Macromedia Director 8.5.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Frank Zebner

Die Semesterarbeit "Narben der Gesellschaft" von Heidi Schwarzfischer und Markus Mögel (entstanden in ihrem 7. Semester an der Hochschule für Gestaltung FH Schwäbisch Gmünd) ist ein herausragendes Ergebnis und ein gelungenes Beispiel für die Nutzbarmachung interaktiver Installationen zur Wissensvermittlung. Dieses Projekt war zunächst nur als mediales Experiment gedacht; dennoch trägt es wegen des gestalterischen und des technischen Konzeptes ein hohes Potential an Anwendungsfähigkeit.

Seminar / Kurzbeschreibung

Projekt- und Entwurfsarbeit im 7. Semester mit freier Themenstellung.

Forschungsbereich

Schwerpunkt 'Digitalität und Virtualität' bei Prof. Frank Zebner im Studiengang 'Informations- und Mediengestaltung' an der Hochschule für Gestaltung FH Schwäbisch Gmünd.

Software als Alternative zu bestehenden Lexika und Enzyklopädien

Hard/Software

<http://voodooopixel.de>

Deutschland, 2002

Autor: Ingo Feisthamel

Köln International School of Design,

Design

9. Semester

Prof. Dr. Heiner Jacob

**KURZBESCHREIBUNG**

Wie sieht in Zukunft wohl die ideale Vermittlung von Wissen aus?

Nach kurzen Überlegungen kommt man schnell zu dem Szenario, dass die ideale Wissensvermittlung jederzeit, an jedem Ort direkt, wenn sich mir eine Frage stellt, erfolgt, von einem möglichst intelligenten Mann im Ohr, der mir alle nötigen Antworten gibt, inklusive Querverweise und mir Wege und Aspekte zeigt, die ich selbst nicht erahnte.

Abgesehen von der technischen Unmöglichkeit dieses Szenarios ist die Frage berechtigt, ob eine solche Art von Problemlösung,

bei der jede erdenkliche Information gleichörtlich, gleichzeitig und damit auch gleichgültig zur Verfügung steht, ein wirkliches Wissen für den jeweiligen Benutzer darstellt.

Ist Lernen und Wissen nicht grundsätzlich mit Arbeit, Zeitaufwand, Auseinandersetzung usw. verbunden? Um Wissen zu erlangen, das mir auf lange Sicht erhalten bleiben soll, auf das ich aufbauen kann, muss ich mit dem Wissen spielen, die Strukturen verändern und verwerfen können, Prioritäten verschieben - das Wissen muss arbeiten - und vor allem ich selbst muss mit dem Wissen arbeiten können.

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

Das Konzept dieser Arbeit ist hoch interessant und verfolgt ein erstrebenswertes Ziel. Auch die Interpretation, wie der Autor ein Lexikon verstanden haben will, ist mit der Dachboden-Metapher gut gewählt. Er will das stöbern, das Erleben fördern und fordern. Sein Lexikon ist demnach nichts für Schnellsucher und Ungeduldige, sondern für Stöberer, die sich durch Neues inspirieren lassen wollen.

Ästhetische / Formale Qualität: unbedeutend

Leider ist die Gestaltung eine einzige Katastrophe und wird dem guten Konzept in keinsten Weise gerecht. Die Website des Autors (<http://voodooopixel.de>) lässt ein ziemlich hohes Gestaltungstalent vermuten, welches er bei diesem eingereichten Projekt leider nicht genutzt hat. Er wählt unleserliche Schrift und lieferte eine Demoversion ohne jeglicher Aussagekraft. Zumindest

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

Ich bin nicht wirklich überzeugt, dass der digitale Dachboden das Lexikon überwindet, aber es ist ein Konzept für eine elektronische "Illustrierte." Beschreibung und Konzept sind also nicht deckungsgleich.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die Funktionalität ist gewohnungsbedürftig. Mir fehlt eine Überblickshilfe, aber das ist diskussionswürdig.

erhält man als Betrachter nichts von dem, was man erwartet hatte, nachdem man die Konzeptbeschreibung gelesen hatte. Der Präsentation fehlt jegliche Interaktion bzw. Nonlinearität, man erhält kein einziges Resultat, welches einem an Lexika, Erlebnis, Erforschung, Erfahrung denken lässt.

Technische Realisation: unbedeutend

Im Konzept gut gewollt und in der Demo in keinsten Weise umgesetzt. Leider nur eine Luftblase.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Das Thema ist hochaktuell. Bei der Flut an Informationen und der unendlichen Möglichkeit der Wissensbeschaffung ist ein solches Vorhaben zwingend notwendig. Es sollte allerdings zumindest ansatzweise umgesetzt sein.

Gesamtbewertung: unbedeutend

Technische Realisation: sehr gut

O.K.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Relevant

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Herkömmliche Lexika bieten viele Möglichkeiten, Wissen klar strukturiert, schnell und einfach wiederfindbar zu vermitteln. Informationshäppchen sind alphabetisch geordnet und möglichst objektiv gehalten. Auf diese Weise bleibt aber oft ein wichtiger Aspekt wirklichen Wissens auf der Strecke: Um eine Information zu persönlichem Wissen werden zu lassen, muss es mich emotional auf irgendeine Weise berühren. Ich muss eine Beziehung dazu aufbauen.

Solch intuitivere, emotionalere und narrativere Produkte findet man bei Lexika jedoch höchstens in der Kinderecke, weil man da wohl der Meinung ist, Kinder bräuchten eher einen spielerischen Ansatz um zu Lernen.

"Neuland" ist als Alternative zu bestehenden Lexika und Enzyklopädien gedacht. Als ein spannenderes Wissen, als ein persönlicheres Wissen.

Konzept "Neuland"

Assoziation der Handhabung: der Dachboden

Dort werde ich auch nie das sofort finden, was ich wirklich suche, wenn ich mir aber Zeit nehme und mich auf das Stöbern einlasse, werde ich auf Gegenstände stoßen, die mir Geschichten erzählen, die mich berühren.

- DVD-ROM Reihe
- erscheint 1 mal jährlich
- neueste Beiträge aus allen Bereichen
- Schwerpunkte aber auf spielerische, interaktive (dem Medium angepasste) Inhalte
- diese DVD wird mir Fragen stellen, anstatt sie zu beantworten
- bewusst nicht immer objektiv sein, kritisch, diskutabel
- bewusst keine Suchmaschinen oder Querverweissvorgaben: Ich muss mir meine Struktur selbst erarbeiten
- wie ein Roman, der interpretiert werden kann, den ich aber mitgestalten kann, cross lesen kann.
- An den DVDs würden bekannte Leute aus Musik, Kunst, Design usw. mitarbeiten.

Diese Kombination, aus einer Marke, die wohl wie keine andere in Deutschland für fundiertes Wissen steht, und die Öffnung hin zu einer Wissensvermittlung, die entstaubt ist, könnte sich schnell zu einem wahren Kultobjekt entwickeln, State of the Art werden.

Das Interface von Neuland besteht aus drei Navigations- und Arbeitsbereichen:

- die Auswahlebene (des "Neuland")

- die Inhaltsebene (die Bewohner des "Neuland")
- die Strukturebene (die Landkarte des "Neuland")

Das "Neuland"

Ein lebender Pool aus Wissensselementen (dargestellt als Kreuze), aus dem ich mir, geleitet von Sounds, Sprach- oder Textfragmenten, Animationen oder Bildern welche rauspicke und untersuche.

Damit gelange ich in die Inhaltsebene:

Die Bewohner des "Neuland"

Alle Inhaltselemente sind mehr oder weniger unterschiedlich gestaltet. Ich muss stöbern, mit der Maus wandern, kleine Spiele bestehen, um alles zu entdecken, und werde bestimmt beim zweiten Besuch wieder auf neues stoßen. Die Bereiche sind offen und sollen breit gestreut sein. Rich Media: Filme, Animationen, Hintergrundwissen und nicht statistisches Wissen, kleine Spiele usw.

Habe ich nun Wissensselemente durchwandert, werden sie in der Strukturebene dargestellt:

Die Strukturebene

- Jedes Wissensselement wird durch ein Kreuz dargestellt
- Die DVD zeichnet meinen Weg durch das "Neuland" nach: die nacheinander besuchten Inhalte werden durch Pfade verbunden
- Ich kann diese Elemente verschieben, sie sind heller, je länger ich darin gestöbert habe
- Ich kann Verbindungen löschen, die Elemente, wenn sie mich nicht interessieren wieder zurück ins "Neuland" schicken
- jedes der Elemente hat ein sog. Cover: Dort kann ich dem Element eine Farbe, einen Kommentar und ein Symbol zuordnen, das ich selbst zeichne

So entstehen völlig unterschiedliche, individuelle Strukturen, die ich aber jederzeit umbauen kann: ich arbeite mit dem Wissen und erstelle eine Wissensbank, die außer mir wohl niemand versteht, aber durch mein eigenes System umso effektiver für mich selbst wird.

Es wäre auch durchaus denkbar, diese Struktur für eigene Bilder, Texte oder Gedanken zu öffnen, so dass man über ein einfaches Interface seine persönlichen Daten in diese Struktur mit einbauen kann.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Es handelt sich um Flash-Filme, also .swf-Files. Bitte starten Sie mit der Datei "start.swf" und folgen dann den Anleitungen am Screen.

Ich habe die Arbeit als gestufte Datei angehängt. Falls die Datei nicht von selbst expanded, ziehen Sie sie bitte auch Stuffed Expander.

Hardware / Software

Benötigt wird ein Flash 5 Player oder neuer.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Dr. Heiner Jacob

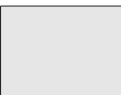
"Neuland" ist ein digitales Periodikum (Magazin), das unterschiedlichste Beiträge in medialer Form oder mit medialer Einbindung enthält. Der spielerische, intuitive Zugang zu den Beiträgen wird durch ständig wechselnde Interfaces ermöglicht. Die Metapher ist "Opas Dachboden" - interessante Dinge können eher zufällig entdeckt werden.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit entstand in einem Projekt "Die Zukunft des Lexikons", in dem alternative Formen der Informationsbeschaffung erarbeitet wurden.

Forschungsbereich

Publishing, Education



2D/3D Animationsfilm

Animationsfilm

Deutschland, 2002-2003

Autorinnen: Christiane Kohrs, Kerstin Barenbrock

Mitarbeiter: Olli Schulz (Musik&Ton), Martin Pobloth (Musik), Peter M. Glantz (Ton), Peter Heikenwalder (Stimme), Martin Meier (Stimme), Thomas Rieche (Stimme)

HBK Braunschweig,

Design

10. Semester

Prof. Uli Plank

**KURZBESCHREIBUNG**

"Nicht die Beine von Dolores" ist ein narrativer 2D/3D Animationsfilm, in dem zweidimensionale Figuren in einer dreidimensionalen Umgebung agieren.

Lange: 11min 10 sec

Format: VHS PAL, DVD

Gutachter-Kommentar I**Kunstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut**

Die Idee ist interessant und originell und wird ber die visuelle sthetik entsprechend umgesetzt. Es werden aktuelle Fragen ber die Suche nach der eigenen Identitat gestellt und in die Gender-Debatte eingebunden. Der Film spielt daher mit einer Polaritat zwischen Mann- und Frau-Sein, was durch den Einsatz von zwei Bild-Layern optisch berzeugend aufgegriffen wird.

sthetische / Formale Qualitat: sehr gut

Die Identitatsfrage ist hier sehr ansprechend gelost durch die Verwendung von optisch gesplitteten Layern als Merkmal der unterschiedlichen persnlichen Interessen der Charaktere. Sehr schner direkter Bezug zwischen Inhalt und Bildsthetik.

Technische Realisation: sehr gut

Technisch sehr professionell und aufwendig realisiert mit der entsprechenden Software und Grafikprogrammen und im Hinblick auf das Screen-Design sehr ambitioniert. Sehr schne 3D-Effekte, insbesondere die scherenschnitt-artige Technik der Figurendarstellung.

Gutachter-Kommentar II**Kunstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut**

Das kunstlerische Konzept eines analog/digitalen Gestaltungsprozesses finde ich gut gelost.

sthetische / Formale Qualitat: weniger gut

Die Bildsprache betreffend vermag ich kein Urteil abzugeben.

Technische Realisation: gut

Gute Idee fr Workflow in Bewegtbild-Postproduktion fr Integration von 3D und 2D.

Aktualität / Relevanz: gut

Ambitioniertes und individuelles Konzept in der Bildgestaltung; Softwaretechnisch up-to-date gelöst; aktuelle Diskussion der Gender-Thematik.

Gesamtbewertung: sehr gut

Aktualität / Relevanz: gut

Als Workflow-Konzept für Produktion von Bewegtbild sicher interessant, da einerseits die Integration von Analog und Digital geleistet wird, andererseits es sich um einen rel. einfachen, arbeitsintensiven Arbeitsprozess handelt, der mit Standard PC Software zu bewältigen ist. Das Gesamtergebnis kann mehr sein als das, was einzelne Arbeitsmodi (digital/analog) zu leisten vermögen.

Gesamtbewertung: gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Edgar arbeitet als Mädchen-für-Alles in einem Travestie-Club. Geblendet von der Glitzerwelt der Travestie versucht Edgar den Wünschen der beiden Stars des Clubs gerecht zu werden,

erfährt aber keinerlei Anerkennung für seine Bemühungen. Ernüchtert stellt er nach und nach sich und seine undankbare Situation in Frage.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Unsere Herausforderung war es 2D und 3D so zu kombinieren, dass es eine Einheit ergibt. Dabei haben wir die 2D-Figuren bewusst flächig und zweidimensional und die 3D-Hintergründe räumlich und realistisch gehalten. Um beides zu einer Einheit zu verschmelzen, haben wir eine Art Pappfiguren-Effekt eingesetzt, wir haben die flachen Figuren in die Räume gesetzt und sie mit dem Licht reagieren lassen, d.h., sie werfen Schatten, spiegeln sich in Oberflächen wieder, werden beleuchtet.

Die Figuren haben wir in Flash gezeichnet und animiert; die Räume, Kamerafahrten und Effekte in Cinema 4D erzeugt. Dann haben wir die animierten Figuren als Quicktimefilme exportiert und in Cinema 4d als Textur auf Flächen projiziert, so dass sie in die 3D-Welt integriert sind und mit dieser interagieren können. Besonders deutlich wird der Effekt durch die sich drehenden Discokugeln, deren Reflexe auf den Figuren auftauchen.

Um die Renderzeiten gering zu halten und dennoch komplexe

Hintergründe verwenden zu können, haben wir die Figuren in vereinfachte Szenen eingesetzt und erst im Compositing mit After Effects mit den detailreicheren Hintergründen kombiniert. In After Effects haben wir auch noch weitere Effekte sowie Farbkorrekturen erzeugt.

Hardware / Software

Hardware:

2 Arbeitsplätze mit 800 Dual PowerPC G4, 1,5 GB RAM

Software:

Flash

Cinema 4d

After Effects

Photoshop

Final Cut

DVD Studio Pro

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Uli Plank

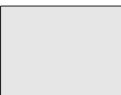
Diese technisch höchst aufwändige und künstlerisch ambitionierte Arbeit kombiniert 2D- und 3D-Computeranimation und beschreibt eine intersexuelle Selbstfindung auf sehr vergnügliche Weise.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit der beiden Designstudentinnen ist 2003 im Rahmen der Animationsausbildung am Institut für Medienforschung an der HBK Braunschweig entstanden.

Forschungsbereich

Prof. Uli Plank
Institut für Medienforschung
Braunschweig School of Art



Eine interaktive Lernplattform für das Internet

Internet

http://www.unshift.de/_nível

Deutschland, 2002-2003

Autoren: Manuel Dahm, Vincent Rebers

Fachhochschule Mainz,

Mediendesign

9. Semester

Prof. Tjark Ihmels



KURZBESCHREIBUNG

"Nível" ist eine Internet/Intranet basierte Lernplattform. In so genannten Lerneinheiten, ähnlich wie im normalen Schulunterricht, werden Usern Informationen vermittelt. Ein Lehrer bzw. Tutor hält seinen Unterricht live im Netz ab.

Dabei nutzt "Nível" die heutigen technischen Möglichkeiten, um

eine multimediale Übermittlung der Lerninhalte zu gewähren, wobei die zwischenmenschliche Kommunikation eine wesentliche lernprozessfördernde Rolle spielt.

Mit den umfassenden Archivierungsmöglichkeiten bietet "Nível" somit eine optimale Plattform für das eLearning.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut

Mit "Nível" wird eine komplette Lernplattform mit Werkzeugen zur Erstellung, Rezeption und Archivierung von Lerninhalten vorgestellt. Ein wesentliches Merkmal ist die Unterstützung von Kommunikationsmöglichkeiten, die über textuelle, grafische und audiovisuelle Kanäle live oder asynchron angeboten werden.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut

Dass es trotz der Summe der Einzelnoten - zweimal gut und zweimal sehr gut - dennoch in diesem Fall für die Gesamtnote sehr gut nicht gereicht hat, ist unter Umständen nicht dem Projekt anzulasten, sondern den Umständen und Möglichkeiten seiner Beurteilung geschuldet.

Vieles war zu sehen und nachzuvollziehen, aber letztendlich gab es keine Möglichkeit, Konzept und Design in der Praxis auf seine Tauglichkeit hin zu überprüfen. Ziel der Prüfung war aus unserer Sicht ja nicht die Darstellung des Projektes, sondern das Projekt selbst. Entsprechend dem Spruch "seeing is believing" ist das Projekt aus der Sicht des Marketings überzeugend präsentiert, aber kann das unter dieser Prämisse die einzige Richtschnur für eine Begutachtung sein?

Insofern ist diese Stellungnahme kein Gegengutachten und nicht mit der Absicht geschrieben, zu verhindern, dass das Projekt mit in den Jury-Katalog aufgenommen wird. Auch haben wir in der Kürze der Zeit, aber auch aus grundsätzlichen Erwägungen, nicht bei anderen Gutachtern angefragt. Falls also jemand

dieses Projekt mit in die Vorschlagsliste mit aufnehmen will, ist dieses nicht als Gegenstimme zu lesen. Wohl aber als Anregung, vor einer Auszeichnung mit einem Preis jene Prüfung vorzunehmen, die uns hier so nicht möglich war.

An diesem Punkt hat jeder Kandidat mit mir als Gutachter einen schweren Stand. Das Thema, das sich heute e-learning nennt, ist seit der Begleitung der Arbeit des Deutschen Instituts für das Fernstudium in Tübingen in den frühen siebziger Jahren mit auf der Agenda. Eine Entwicklung, die unter anderem zu engen Kontakten mit der Open University in England und zur Gründung der Fernuniversität in Hagen führte.

Jeder, der eine neues Konzept einreicht, wird sich daher sofort fragen lassen müssen, ob er / sie nicht das Rad einmal mehr neu erfunden habe. Und es ist auch objektiv nicht zumutbar zu verlangen, sich durch alle die Modelle und Möglichkeiten durchgearbeitet zu haben, die derzeit auf dem Markt und / oder in der Entwicklung sind.

Wir haben daher diese Frage nicht zum Gradmesser der Bewertung gemacht, müssen aber eingestehen, dass die Kenntnis der vielfächerten Entwicklungen dazu führt jedwedem Anspruch auf Neuheit zunächst einmal eher skeptisch gegenüberzustehen.

Insgesamt ist die Präsentation des Projektes inhaltlich gut beschrieben worden und mit einem durchaus ansprechenden Design versehen. Die Struktur ist einfach und damit auch sehr leicht verständlich.

Bei uns auf der Etage wird seit langem an einem eigenständigen multi-media-gestützten Lernkonzept gearbeitet und von daher wissen wir um die Schwierigkeiten und den hohen Zeitaufwand, die die erfolgreiche Umsetzung eines so komplexen Verfahrens kostet. Das, was davon zu sehen ist, ist durchaus ansprechend leider hatten wir das Manko, nicht genug im Detail verstehen zu können.

Ein weiteres Problem der Beurteilung des Design-Konzeptes mag sein, dass wir uns an dieser Stelle eben nicht von den ansprechenden Formen, den Farben und Funktionsabläufen haben beeindruckt lassen. Auch die Dokumentation der Funktionsabfolge in den .mov -Dateien wurde hier mit großem Interesse verfolgt. Die Bilder sind teilweise wirklich schön. Dennoch: in der Funktionsabfolge eines form follows function fehlt das eigentliche Ziel, das Vermittlungsziel. Bei den Animationsfilmen wäre also weniger mehr gewesen, anstatt alle Funktionalitäten vorzuführen, hätten wir lieber eine Stimme gehört die uns erläutern hätte, was wir da gerade sehen, warum das jetzt geschieht und mit welchem Ziel.

Ästhetische / Formale Qualität: unbedeutend

Als Plattform bietet Nivel keinen besonderen ästhetischen Ausdruck, sondern will vielmehr durch ein möglichst einfaches, bedienungsfreundliches Interface die Aufmerksamkeit auf den eigentlichen Inhalt lenken und damit Lehrende wie Lernende motivieren.

Technische Realisation: sehr gut

Das System basiert auf dem Macromedia Communication Server mit einem Flash-Frontend, einer XML/PHP- Zwischenschicht, sowie einer MySQL-Datenbank als Backend.

Die Kombination dieser komplexen Technologien ist zwar grundsätzlich nicht ungewöhnlich, setzt jedoch ein tiefes Verständnis und eine souveräne Beherrschung der aktuellen Webentwicklungen voraus.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Bemerkenswert ist, dass hier zwei Studenten zeigen, wie sie sich selbst eine optimale Lernplattform zur Unterstützung ihres Studiums vorstellen, diese konzipieren und auch technisch umsetzen. Gemessen an dem Zeitraum, der den Studenten zur Realisierung des Projekts zur Verfügung stand, braucht Nivel den Vergleich zu kommerziellen oder mit sehr viel höherem Aufwand durch das BMBF geförderten Lernplattformen nicht zu scheuen.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

JA! Akrobat schön. Wunderbar: schon diese Begrüßung in der Internetpräsentation. GO! Und dann dieser Hintergrund: ein echtes Wellness-Center für den Wissensbegierigen. Bei voranklicken sehen wir ja die eigentliche Anwendung aus den kleinen Kästen hergucken.

Also schauen wir uns das Ganze noch mal in den Bewegtbilddateien an. Cool! Ein Baukasten, der offensichtlich tut, was sich der Nutzer davon verspricht. Und wenn er fertig ist, kann er selber sprechen und interaktiv in den Lernprozess mit eingreifen. Wirklich schön gemacht, das Ganze! Und das es auf Dauer keine große Abwechslung gibt ist in diesem Fall wahrlich kein Nachteil, sondern Ausdruck der Stringenz in der Umsetzung des Konzeptes. So bleibt das Ganze, trotz seiner Komplexität, formal gut verständlich.

Technische Realisation: gut

Die eingeführten Hilfsmittel wurden sachlich nachvollziehbar und handwerklich konsequent eingesetzt. Wer mit Datenbanken, XML, MySQL, PHP und Flash arbeiten will, hat hier ein weites Feld, in den sich auch noch eine Reihe neuer Möglichkeiten entdecken und entwickeln lassen werden. Auch der Einsatz von interaktiven Medien ist zu begrüßen, ja notwendig und sicherlich mit WebCam und Headset technisch umsetzbar.

Aber alle glaubhafte Versicherung, dass das auch alles klappt reicht uns da nicht – und ist auch nicht in einem Wochenendgaulopp über die Bildschirmmonitore nachvollziehbar. Wenn alles unter Live-Bedingungen so funktionieren würde, wie hier beschrieben, wäre auch ein "sehr gut" drin. Zumal es hier sehr beeindruckt hat, was für ein komplexes Konstrukt in so kurzer Zeit hergestellt wurde. Aber, wie schon gesagt: "seeing" ist in diesem Fall noch nicht "believing".

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Natürlich: e-learning ist das Thema überhaupt. Das liegt aber nicht nur am "e", sondern auch an der Bedeutung des learning überhaupt und muss hier wohl nicht mehr weiter breitgetreten werden.

Besonderes Interesse findet bei uns der Aspekt, unter "Echtzeitbedingungen" lernen und im direkten Dialog arbeiten zu können: nicht nur mit der Maschine sondern auch in der Distanz. Es wäre interessant zu erfahren, in wie weit ein solches Tool dazu beitragen kann und soll, die sonst üblichen Präsenzphasen weiter einzuschränken oder aber anders vorzubereiten.

Interessant ist es natürlich auch gerade deshalb, wenn an allen Ecken und Ende Vorschläge gemacht und Entwicklungen in diesem Sektor vorgestellt werden. Und das steht auch nicht im Widerspruch mit dem eingangs Gesagten, dass viele Versuchen

Gesamtbewertung: sehr gut

würden, das Rad neu zu erfinden.

Wenn es also jemanden gibt, der dieses Projekt wirklich schon in der Anwendung gesehen, miterlebt und studiert hat und in diesem Projekt wirklich jene bahnbrechende Erfindung inne- wohnen sieht, die uns hier nicht ins Auge gefallen ist, dann mag er gerne einen Preis zur weiteren Förderung dieses Ansatzes ausloben.

Gesamtbewertung: gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Nivel.

Inhalt

1. Beschreibung
2. Zielsetzung
3. Kommunikationskanäle
 - A - Textlicher Kanal
 - B - Grafischer Kanal
 - C - Audiovisueller Kanal
4. Ablauf
 - A - Vorbereitung
 - B - Unterricht
 - C - Nachbearbeitung
5. Technik
 - A - Serverseitig
 - B - Clientseitig
6. Impressum

1. Beschreibung

"Nivel" ist eine Internet/Intranet basierte Lernplattform. In so genannten Lerneinheiten – ähnlich wie im normalen Schulunterricht – werden Usern Informationen vermittelt. Ein Lehrer bzw. Tutor hält seinen Unterricht live im Netz ab.

Dabei nutzt "Nivel" die heutigen technischen Möglichkeiten um eine multimediale Übermittlung der Lerninhalte zu gewähren, wobei die zwischenmenschliche Kommunikation eine wesentliche lernprozessfördernde Rolle spielt.

Mit den umfassenden Archivierungsmöglichkeiten bietet "Nivel" somit eine optimale Plattform für das eLearning.

2. Zielsetzung

- + Abheben von herkömmlichen eLearning-Tools
- + einfacher Einstieg durch leichtverständliches Grundprinzip
- + benutzerfreundliche Navigation und Oberfläche (GUI)
- + Nutzung von audio-visuellen, interaktiven und textlichen Elementen, dadurch inhaltsgerechte Präsentation
- + variabel und leicht erweiterbar durch modularen Aufbau
- + Plattform-unabhängig
- + gute Archivierungsmöglichkeiten

"Nivel" soll sich von dem Gros der auf dem Markt erhältlichen eLearning-Tools abheben. Zum einen wollen wir dies durch ein leicht verständliches Grundprinzip erreichen, was den Einstieg – sowohl für Lehrende als auch für Lernende – erleichtern soll. Damit kann sich der User schnell auf das wesentliche, nämlich den Lerninhalt, konzentrieren. Durch eine durchdachte und benutzerfreundliche Navigation und Oberfläche (GUI) wollen wir ein Look & Feel schaffen, das dem User Spaß machen und ihn nicht von der Technik abschrecken soll, was bei den meisten eLearning-Tools der Fall ist.

Durch einen modularen Aufbau wollen wir einen breit gefächerten Einsatzrahmen von "Nivel" schaffen. Mittels sehr verschiedener Module soll "Nivel" dem Lehrer eine umfassende multimediale Unterstützung geben, womit er grafische, textliche, akustische und animierte Elemente in seinen Unterricht einbeziehen kann. Sollten dem Lehrer/Tutor die verschiedenen Module nicht ausreichen, so kann er sich leicht ein eigenes Modul erstellen und es in seinen Unterricht einbauen. Mit der Zeit würde so eine sehr große Vielfalt von Modulen entstehen, die von allen genutzt werden könnte und viele Spezialbereiche abdecken würde.

Bei "Nivel" ist uns eine Archivierung auch besonders wichtig. Es wird eine große Menge an Wissen gesammelt, das auch später noch vielen zu Nutze kommen kann. Dank der digitalen Form bietet es sich geradezu an, alle Unterrichtseinheiten in einer klaren Form zu speichern und somit mit der Zeit eine Wissensdatenbank zu allen möglichen Themengebieten aufzubauen, auf die man dann immer wieder zugreifen kann.

3. Kommunikationskanäle

Da "Nivel" sich als multimediale interaktive Lernplattform versteht, nutzt es verschiedene, aktuelle Techniken. "Nivel" ermöglicht es, jedem Inhalt eine sachgerechte Form zu geben, um es verständlich zu erklären. Es macht keinen Sinn, die Funktionsweise z.B. eines Mischpultes nur anhand eines Schaubildes zu erklären, wenn man es direkt am Modell vorführen kann und die Schüler es danach direkt selber testen können.

Durch solche praxisnahen Erfahrungen prägen sich Wissensinhalte besser ein und erhöhen somit den Lerneffekt.

Aber auch die Kommunikation zwischen Lehrern/Tutoren und Schülern sind ein Ziel von "Nível". Ein Monolog seitens des Lehrers/Tutors macht keinen Sinn, wenn der Schüler eine Frage zu dem gerade referierten Thema hat und keine Chance hat nachzufragen. "Nível" hebt die durch das Internet schon vorgegebene Distanz mittels Videostreams des Lehrers und der Schüler auf. Jeder kann somit den Lehrer bzw. einen Schüler direkt ansprechen. Durch die gezielte Leitung der Kommunikationsströme können hier zusätzlich Lerneffekt-steigernde Prozesse ablaufen.

A Textlicher Kanal

- + wichtiger Bestandteil in Form von Bildbeschreibung etc.
- + Chat während des Unterrichts
- + Chat, Forum und Email-Funktionen nach dem Unterricht

Trotz der Möglichkeiten, die Video und Audio bieten, bleibt Text noch einer der wichtigsten Elemente in "Nível". Prägnant und schnell aufnehmbar, lässt er sich z.B. gut als Überschrift, Bildbeschreibung usw. einsetzen. Mittels Texteditoren kann man auch gut formatierte Fließtexte in seine Präsentation einbauen.

Während des Unterrichts läuft parallel ein sachbezogener Chat. In ihm können Schüler fragen stellen oder beantworten.

B Grafischer Kanal

- + Implementierung verschiedener Grafikformate
- + Erstellung von Flowcharts und einfachen Grafiken

Zur Verdeutlichung von Lerninhalten können diverse Grafikformate in Nível eingebunden werden.

Zusätzlich können Flowcharts und einfache Grafiken direkt in "Nível" erstellt werden.

C Audio-visueller Kanal

- + Implementierung von Videos
- + Erstellung und Einbindung interaktiver Flashfilme
- + Unterstützung von bis zu acht Soundspuren
- + Einbindung von Webcams, um Livebilder zu senden
- + Einbindung von Mikrofonen, um Ton direkt zu übertragen

Der Audio-visuelle Kanal ist wohl das interessanteste Feature von "Nível", da es dem Lehrer eine praxisnahe Möglichkeit gibt, komplexe Sachverhalte auf verschiedene Weisen zu zeigen. So kann man z.B. Versuche vorher auf Video aufnehmen und sie dann zeigen oder sie direkt per Videostream live vorführen und sie via Mikrofon kommentieren.

Neben den AV-Möglichkeiten kann man auch neue interaktive Module erstellen. Animationen können auf relativ einfache Weise komplexe Bewegungsabläufe verdeutlichen und ersparen einem eine Menge Text und Erklärung.

4. Ablauf

Der Ablauf von "Nível" gliedert sich in drei Teile.

1. Die Vorbereitung:

"Nível" bietet mit dem Editor ein Tool, das zur Unterrichtsvorbereitung dient. Ähnlich wie multimediale Folien kann man in diesem Layoutprogramm seine Kapitel seitenweise anlegen.

2. Der Unterricht:

Zu einem festen Termin startet der Lehrer/Tutor den Unterricht. Dazu klickt er durch die von ihm vorbereiteten Seiten. Die eingeloggten User sehen auf ihrem Monitor exakt und in Echtzeit das, was der Lehrer/Tutor zeigt. Während des Unterrichts wird ein Live-Videobild des Lehrers gestreamt und in einem Chat können die User direkt zum Vortrag Fragen stellen und diskutieren.

3. Die Nachbearbeitung:

Ein großer Vorteil von "Nível" liegt in den perfekten Archivierungsmöglichkeiten. Jede Unterrichtseinheit kann komplett mit Videostream und Diskussionen gespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt erneut abgerufen werden. Darüber hinaus gibt es noch ein Forum, in dem später Zusatzinformationen zum jeweiligen Unterricht gesammelt werden.

A Die Vorbereitung

Da die Vorbereitung des Unterrichts eine der wichtigsten Aufgaben ist, haben wir hierfür ein separates Tool erstellt. Der Editor ist ein komplexes Layout-Programm, in dem man den Unterricht seitenweise zusammenstellt. Als erstes legt man die Rahmenbedingungen fest, wie z. B. Unterrichtstermin, Thema, kurze Beschreibung, usw. Hat man dies erledigt, erscheint ein weißes Blatt. Auf diesem kann man jetzt aus einer Palette von Modulen Objekte auswählen und sie auf dem Blatt positionieren und editieren. Wählt man zum Beispiel ein Video-Modul aus, wird man aufgefordert ein Video, das man zeigen will, anzugeben. Beim Text-Deluxe-Modul kann man einen Text eingeben und ihn nach Belieben formatieren. Die Modulliste kann durch neue selbst erstellte Module erweitert werden.

Hat man eine Seite fertig gelayoutet, hat man die Möglichkeit eine neue Seite hinzuzufügen und sie zu bearbeiten. Sobald man fertig ist speichert man die Unterrichtseinheit. Sie liegt nun komplett auf dem Server und ist abrufbereit für den Unterricht. Natürlich kann der Lehrer schon erstellte Unterrichtseinheiten nachträglich bearbeiten und erweitern.

B Der Unterricht

Ist der Termin für einen Unterricht gekommen, können sich alle User einloggen. Sie wählen den Kurs aus einer Liste aktueller Unterrichtseinheiten aus und warten nun auf den Beginn. Der Lehrer/Tutor und die Schüler sehen beinahe den gleichen Screen vor sich. Einzig ein Steuerungsfeld unterscheidet die Lehreroberfläche von der der Schüler. Mit diesem Steuerfeld kann der Lehrer nun durch die von ihm erstellte Seite navigieren. Er hat die Möglichkeiten Videos zu starten, einen Live-Stream zu beginnen oder selbstgebaute Module zu präsentieren. Sobald er eine Seite durchgesprochen hat, kann er zur nächsten gehen. Die Schüler sehen jeweils in Echtzeit genau dasselbe, was der Tutor gerade an seinem Rechner macht. In der Navigationsleiste kann er auch direkt einzelne Schüler über ihr Webcambild auswählen und diesen Fragen stellen oder sie zu mehr Konzentration ermahnen.

Über den immer verfügbaren Chat kann er auch zusätzliche Informationen geben. Natürlich besitzt der Lehrer weitere Kontrolloptionen wie "Chat sperren", "Webcambilder unterdrücken" oder zur Not auch einzelne User "vom Unterricht ausschließen".

C Die Nachbearbeitung

Sobald eine Unterrichtseinheit gehalten wurde kommt sie ins Archiv. Hier wird automatisch ein Forum eingerichtet in dem jeder User Kommentare, Anregungen und Beiträge zum Thema leisten kann. Außerdem kann der Lehrer hier noch zusätzliches Material zum Kurs einbringen und Übungen zur Verfügung stellen.

So kann der User jederzeit auf vergangene Unterrichtseinheiten zugreifen. Jede Unterrichtseinheit wird so gespeichert, dass man sie komplett mit Live-Bildern und Ton nochmal anschauen kann.

Die Daten der einzelnen Unterrichtseinheiten der Lehrer und Tutoren werden zentral gespeichert. Das so entstehende Archiv in digitaler Form ist leicht zu pflegen und damit eine ideale Methode, eine Wissensdatenbank zu erstellen, die ständig erweitert wird.

6. Impressum

"Nivel" ist aus einer gemeinsamen Idee von Manuel Dahm und Vincent Rebers im Zeitraum August 2002 bis Januar 2003 entstanden.

Unterstützt wurden wir dabei von Professor Tjark Ihmels der uns immer mit guten Ratschlägen weiter geholfen hat und uns immer, wenn es nötig wurde, enorm motiviert hat. Danke. Zusätzlicher Dank geht an EDITH LORENTZ ;)).

Nivel ist als freies Projekt an der Fachhochschule Mainz im Studiengang Mediendesign entstanden.

Manuel Dahm

info@dr3.de

<http://www.dr3.de>

Vincent Rebers

vince@say-nono.com

<http://www.say-nono.com>

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

"Nível" basiert auf einer komplexen Engine. Im Hintergrund greifen verschiedene Soft- und Hardware-Komponenten ineinander. Um die Daten zu verwalten wird eine logische, gut durchdachte und flexible Struktur benötigt. Dies ganze soll jedoch nicht eine einfach zu verstehende Bedienung und ein gutes Handling beeinträchtigen. Bei "Nível" tritt die Technik unauffällig in den Hintergrund.

Zudem sind die Softwareanforderungen an den Enduser sehr gering. Dadurch ermöglicht "Nível" einer breiten Masse Zugang.

A Serverseitige Technik

Als Leitzentrale von "Nível" dient entweder ein Linux oder ein Windowsserver auf dem der Macromedia Communication Server installiert ist. Als zusätzliche Scriptsprache benötigt "Nível" PHP und als Datenbank MySQL. Die kompletten Daten werden je nach Bedürfnis entweder in die Datenbank geschrieben oder als flexible XML-Datei auf den Server geschrieben.

B Clientseitige Technik

Um einem möglichst großem Publikum Zugang zu ermöglichen, nutzt "Nível" als Frontend das kostenlose Webbrowser-Plugin Flash MX von Macromedia. Dadurch ist es plattform-unabhängig. Der Flash MX-Player läuft auf Linux, Windows und Macintosh-Systemen und deckt damit über 99% der gängigen Computerbetriebssysteme ab.

Durch die multimedialen Inhalte sollte die Rechenleistung jedoch nicht zu gering sein, um den Ablauf nicht zu stören. Außerdem wird ein schneller Zugang zum Internet benötigt, da durch Webcam-Videos und anderer Inhalte sehr viele Daten hin- und hergeschickt werden. Die Minimal-Geschwindigkeit sollte die einer DSL-Verbindung nicht unterschreiten.

Um die Kommunikationsmöglichkeiten von "Nível" vollständig zu nutzen, sollte jeder User über eine Webcam und ein Mikrofon verfügen. Natürlich sollte jeder Rechner eine Soundkarte haben und Kopfhörer oder Boxen sollten vorhanden sein.

Hardware / Software

Serverseitige Technik:

Hardware:

- Linux oder Microsoft Windows Server

Software:

- Macromedia Communication Server
- PHP
- MySQL-Datenbank

Clientseitige Technik:

Hardware:

- schneller Windows-, Macintosh- oder Linux-Rechner
- Breitband Internetanbindung (min. DSL)
- Soundkarte
- Webcam (optional aber empfohlen)
- Mikrofon (optional aber empfohlen)

Software:

- Macromedia FlashPlayer Version 6

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Tjark Ihmels

Manuel Dahm/ Vincent Rebers:

Nível – eine interaktive Lernplattform für das Internet

In einem gemeinsamen Semesterprojekt haben Manuel Dahm und Vincent Rebers das Teletutoring-Tool "Nível" entwickelt. Dabei ist es beiden überzeugend gelungen, die anspruchsvolle und komplexe Konzeption grafisch und programmiertechnisch auf hohem Niveau umzusetzen.

Der Datenstrom zwischen den einzelnen Teilnehmern auf der vorgestellten Lernplattform wird über den Macromedia Com-

munication Server gewährleistet. Dabei haben bis zu 30 User gleichzeitig die Möglichkeit auf die vorbereiteten Inhalte zuzugreifen. Als Serversprache wird PHP verwendet. Speicherung und Administration der kursspezifischen Daten erfolgt über ein an MySQL angebundenes Datenbankmodul. Die zentrale Speicherung der einzelnen Kurse ermöglicht eine problemlose Archivierung und Revision.

"Nível" ermöglicht es Lernenden und Lehrenden mit Hilfe der Textbearbeitung, Bildbearbeitung und der Einbindung von Audio- und Videofiles die Inhalte adäquat aufzubereiten und somit eine konzentrierte Studienatmosphäre zu schaffen. Die Wissensvermittlung verläuft einer herkömmlichen Unterrichtssituation vergleichbar. Der Lehrende ist permanent im Videofenster sichtbar und hörbar. Fragen und auftretende Pro-

bleme können auf diese Weise sofort aufgegriffen und thematisiert werden. Darüber hinaus wird die interne Kommunikation durch einen Chat und die Einbindung von e-Mail vervollständigt.

Der gestalterische Ansatz folgt den Erfordernissen des Einsatzgebietes. Alle Steuerelemente sind flexibel angeordnet, so dass eine individuelle Bildschirmaufteilung die jeweiligen Tätigkeiten unterstützt. Die klare grafische Struktur wird durch den Einsatz von Fenstern für die Darstellung der unterschiedlichen Inhalte konsequent umgesetzt. Die grafische Aufbereitung gewährleistet, dass sich der Anwender jederzeit sicher durch die Datenstruktur navigieren kann.

Die Anwendung "Nivel" stellt im Rahmen eines Semesterprojektes eine herausragende studentische Leistung dar. Die Anwendung ist konzeptionell und gestalterisch durchdacht und zeichnet sich darüber hinaus durch eine sehr aufwendige und solide Programmierung aus.

Forschungsbereich

Prof. Tjark Ihmels
Institut für Mediengestaltung
Fachhochschule Mainz
Wallstraße 11
55122 Mainz

Ein Portal von und für Gestaltungshochschulen

Internet

http://www.gestaltung.fh-mannheim.de/data/projekte/dipl_nomad/intro_2.html

Deutschland, 2002-2003

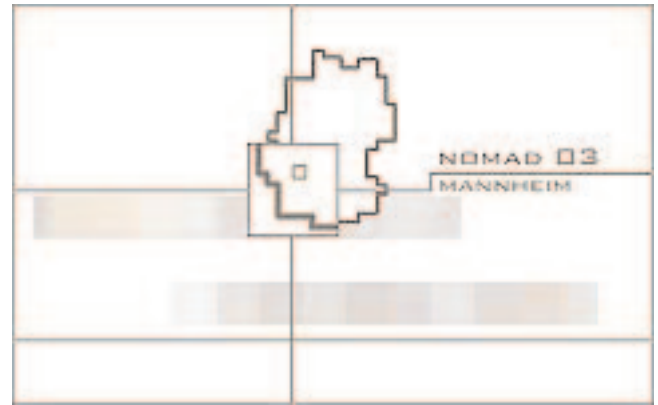
Autorin: Michaela Sprengling

Fachhochschule Mannheim,

Fachbereich Gestaltung

8. Semester

Prof. Kai Beiderwellen

**KURZBESCHREIBUNG**

"Nomad" ist eine virtuelle Messe, die in regelmäßigen Zeiträumen von wechselnden Gestaltungshochschulen veranstaltet wird. So soll ein aktuelles Forum geschaffen werden, das der Kommunikation und Forschung vor allem bezüglich der neuen Medien dient. Die Hochschulen erhalten die Möglichkeit, sich und ihre Arbeiten zu präsentieren, aber auch ihre Arbeitsgrundlagen, z.B. Vorträge, Informationsmaterial für Workshops, Videobeiträge etc., auszutauschen.

Auf dieser Basis kann ein Fundament für interdisziplinäre, gemeinschaftliche Projekte geschaffen werden. Es entsteht aber auch ein Werkzeug zur Beobachtung der Trends des Medien- bzw. Gestaltungsmarktes.

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

"Nomad" ist eine virtuelle Messe, die in regelmäßigen Zeiträumen von wechselnden Gestaltungshochschulen veranstaltet werden könnte. So soll ein aktuelles Forum zur Kommunikation mit neuen Medien und zur Forschung über neuen Medien geschaffen werden. Auf dieser Basis soll ein Fundament für interdisziplinäre, gemeinschaftliche Projekte, aber auch ein Werkzeug zur Beobachtung der Trends des Medien- bzw. Gestaltungsmarktes geschaffen werden.

In der virtuellen Messe präsentieren sich Hochschulen und die Arbeiten ihrer Studenten. Die veranstaltende Hochschule bestimmt das Thema der Messe und übernimmt die Organisation. Die Studierenden sind in die Veranstaltung der Messe eingebunden. Durch die wechselnden Veranstalter entstehen neue Impulse und Schwerpunkte. Die Aufgaben, die innerhalb der Messe abzudecken sind, erstrecken sich vom Gestalten des Internetauftritts der Schule über thematische Projektbeiträge bis hin zur Wartung und Pflege der virtuellen Messe. Nach der Messe werden die eingereichten Arbeiten archiviert. Im Archiv kann auf drei verschiedene Weisen recherchiert werden.

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

Das Konzept als solches ist nicht unbekannt und ist schon verschiedentlich versucht worden. Was fehlt ist die Vernetzung sowohl der eingereichten Projekte als auch Ansätze zur Vernetzung mit weiteren Bereichen. Gerade der Wettbewerb digital sparks zeigt hier -natürlich mit anderen Mitteln- richtige Wege auf. Die bestehenden Ansätze der Vernetzung erschließen sich dem Benutzer nicht in genügendem Maße. So bleibt letztendlich doch zu befürchten, dass es hierbei vielmehr auf die Entwicklung eines digitalen Portfolios hinausläuft, hätte doch mehr Augenmerk auf Strategien zur Akzeptanz bei Benutzern gelegt werden müssen.

Etwas mehr Mut im Konzept und in der formalen Umsetzung wäre wünschenswert gewesen, dafür hätte auch ein Stückweit die technische Realisation vereinfacht werden können. Deshalb sehe ich hier einen in diesem Kontext nicht richtig gesetzten Schwerpunkt und bewerte insgesamt mit weniger gut.

Die vorliegende Arbeit präsentiert eine intelligente und zukunftsweisende Plattform für Designhochschulen. Die Bereiche der virtuellen Messe sind wohl durchdacht und spannend inszeniert. Kernmodul ist die Darstellung der Projekte unter Anwendung von innovativen Wissensmanagementsystemen. Die Gestaltung der Bereiche der virtuellen Messe ermöglicht eine intuitive und individuelle Erschließung. Der Benutzer findet dabei immer neue Informations- und Navigationsstrukturen ohne die Orientierung zu verlieren. Auf diese Weise macht es Spaß die virtuelle Messe zu durchstreifen. Beeindruckend ist die Komplexität der Arbeit. Diese Komplexität ist ebenfalls in der Informationsstruktur und in den Navigationsprinzipien wieder zu finden.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Das Archiv der virtuellen Messe zeigt in diesem Bereich beispielhaft die vielfältige Struktur und Gestaltung der interaktiven Arbeit. Im "classic overview" findet sich eine klassische Suchmaschine mit Eingabemasken für Titel, Autor, Institut, Messe, usw. Im "original overview" werden die Projekte in ihrer ursprünglichen Darstellungsweise präsentiert, im "visual overview" findet der Benutzer eine visuelle Bildermap mit thematisch verknüpften Projekten. Trotz dieser vielfältigen und wechselnden Informations- und Navigationsprinzipien verliert der Benutzer nie den Überblick. Die unterschiedliche Herangehensweise scheint immer vollkommen angemessen und selbstverständlich. Das Screendesign aller Bereiche ist trotz der Vielfältigkeit der Inhalte einheitlich und konsequent gut gestaltet. Die Menüführung ist intuitiv und benutzerfreundlich, in verschiedenen Varianten - linear, räumlich, bildlich - umgesetzt. Die Arbeit ist durchgängig gut gestaltet und demonstriert eine überdurchschnittliche gestalterische Leistung.

Technische Realisation: gut

Der Internetauftritt wurde mit Flash 5, HTML und Dreamweaver realisiert. Zum Einsatz kamen Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Macromedia Fireworks. Technisch wurden auf einem aktuellen und professionellen Stand der Technik gearbeitet.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Arbeit präsentiert mit ihrer intelligenten Architektur von Wissensräumen und den vielfältigen Navigationsprinzipien beispielhafte Wege zur Anwendung von Wissensmanagementsystemen. Die Arbeit der Autorin hat einen zukunftsweisenden und innovativen Charakter.

Gesamtbewertung: sehr gut

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Die formale Qualität greift Gesehenes und Bekanntes auf; einzelnen Interaktionselementen (z.B. Scrollbalken etc.) hätte eine größere Bedeutung beigemessen werden können, da sich so eine Differenz zwischen den Interaktionsmöglichkeiten und den dazu notwendigen Elementen ergibt.

Technische Realisation: gut

Die Umsetzung ist gelungen, wobei die Herausforderungen eben gerade im nicht realisierten Bereich der Vernetzung gelegen hätten.

Aktualität / Relevanz: gut

Der Ansatz als solcher ist gut und wichtig, verspricht aber mehr als schlussendlich eingelöst wird. Gerade die Vernetzung und das Teilen von Wissen und Erkenntnis muss nicht nur programmatisch und konzeptionell vorhanden sein, sondern auch fühlbar dargestellt sein - denn hier ist Überzeugungsarbeit in einer vielfachen auf Originalität und alleiniger Urheberschaft ausgerichteten Disziplin notwendig.

Gesamtbewertung: weniger gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Die Organisation und Verwaltung einer Messe erfordert einen hohen Aufwand an Zeit und Arbeit. Für die Messeteilnehmer muss ein entsprechender Rahmen geschaffen werden, der einen thematischen Schwerpunkt hat. Teilnahmebedingungen und Abgabemodalitäten sind festzulegen und zu kommunizieren. Über die Messe hinaus ist Öffentlichkeitsarbeit zu leisten, um Interesse zu wecken und die "Besucherzahlen" zu erhöhen.

Die Messe wird als "Werkzeug" der Gestaltungshochschulen verstanden. Sie fördert interdisziplinäre Arbeit - ist aber keine elitäre Forschungseinrichtung - und wird daher jeweils von einer Hochschule im Wechsel veranstaltet.

Diese Hochschule bestimmt das Thema, übernimmt (soweit möglich) die Organisation, sowie die Nachbereitung der Messe.

Auf diese Weise werden Studenten und Professoren direkt einbezogen und beschäftigen sich innerhalb eines festen Zyklus eingehend und aus verschiedenen Blickwinkeln mit einem Thema, verlieren aber auch praktische Aspekte wie Umsetzbarkeit, Zeitdruck oder verständliches Formulieren und Präsentieren nicht aus den Augen. Durch die wechselnden Veranstalter erfährt die Messe immer neue Impulse und Schwerpunkte.

Die Aufgabenbereiche, die innerhalb der Messe abzudecken sind, erstrecken sich vom Gestalten des Internetauftritts (Messestand) der Schule über thematische Projektbeiträge bis hin zur Wartung und Pflege der virtuellen Messe.

Außerdem sind theoretische Arbeitsgrundlagen, z.B. in Form von Referaten oder Videodokumentationen (Vorträge, Ausstellungen), zu erarbeiten und aufzubereiten. Sie dienen den Messeteilnehmern zur Information und Vertiefung des gestellten Themas. Es wäre wünschenswert, wenn sich andere Institute auch hier mit Beiträgen beteiligen, oder die ins Netz gestellten Dokumente im eigenen Unterricht diskutieren.

Nach der Messe werden die eingereichten Arbeiten ausgewertet und archiviert, wobei ein Resümee über Ablauf und Erfolg der Veranstaltung formuliert wird.

Das Archiv bildet einen Schwerpunkt dieser Arbeit. Es ist in drei Darstellungsformen untergliedert:

"classic overview"

Hier kann mit einer klassischen Suchmaschine recherchiert werden. Zur Verfügung stehende Optionen sind: Titel, Autor, Institut (Hochschule), Datum (SS, WS), Messe (nomad01, nomad03 etc.) Menüpunkt, verwendete Programme und Stichworte.

"original overview"

Vorangegangene Messen werden in ihrer ursprünglichen Darstellungsweise präsentiert, d. h. der Menüpunkt camp sowie der variabel benannte Menüpunkt des Themas werden mit veränderter Hierarchie beibehalten.

"visual overview"

Die visuelle Aufarbeitung des Archivs dient Besuchern, die keine konkrete Arbeit suchen, sondern eher eine thematische Richtung verfolgen. Das Interface dieses Menüpunktes wird individuell erstellt.

Durch die Auswahl der Beiträge werden Beziehungen zwischen Projektthemen und Interessen des Users erstellt. In der Darstellung trägt man diesen Beziehungen Rechnung.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Der Internetauftritt ist komplett in Flash 5 animiert.

Die HTML Umsetzung erfolgte in Dreamweaver.

Hardware / Software

Flashplayer 5
 Apple Macintosh G4
 Adobe Photoshop
 Adobe After Effekts
 Macromedia Fireworks
 Macromedia Flash
 Macromedia Dreamweaver

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Kai Beiderwellen

Der gezielte Einsatz von lernfähigen intuitiv erfahrbaren Wissensräumen und Vernetzungen im vorliegenden Projekt lässt neue Möglichkeiten in der medienrelevanten Handhabung komplexer Zusammenhänge greifbar erscheinen. Die sichere gestalterische Umsetzung und das zugrunde liegende Kommunikationsdesign zeugen vom tiefen medienreflexiven Verständnis Frau Sprenglings.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit ist im Rahmen einer Diplomarbeit an der Hochschule für Technik und Gestaltung, Mannheim, entstanden.

Forschungsbereich

Institut für interaktive Medien (IAM).

Die biologische Evolution des Menschen ist subjektiv zum Stillstand gekommen. Der evolutionäre Prozess ist an die Technik delegiert worden. Die Fenster in diese Welt sind die Bildschirme und Displays, vor denen wir sitzen, um an diesen Prozessen zu partizipieren und um diese steuern zu können.

Es eröffnet sich uns eine neue Welt, die dadurch charakterisiert ist, dass dort Wirkungen in spezifischer Weise erzeugt werden, nämlich nicht mehr energetisch-materiell, sondern durch Unterschiede, d.h. durch Information. Es ist eine Welt, die sich um Informations- und Kommunikationsprozesse dreht, die im Gegensatz zu der rundfunkartigen Abfertigung eines passiven Publikums Menschen mit Menschen verknüpft. Statt Einbahnstraßen gibt es Gegenverkehr, Widerspruch und Ermutigung. Welche Rolle, welche Möglichkeiten und welche Verpflichtungen Design in dieser Welt hat, ist Gegenstand dieses Instituts.

Wahrnehmung als Experiment im virtuellen Raum.

Installation

Deutschland, 2002-2003

Autor: Björn Lutze (Konzept und Realisation)

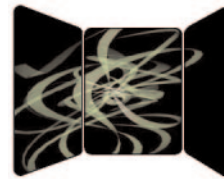
Mitarbeiterin: Melanie A. Brunner (Gestaltung)

Fachhochschule Konstanz,

Architektur und Gestaltung

9. Semester

Prof. Constantin Boytscheff

WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT
IM VIRTUELLEN RAUM.

polymorphis

KURZBESCHREIBUNG

"Polymorphis" bedeutet die Schaffung eines "virtuellen Raumes", der als Ergänzung, Erweiterung und Bereicherung unseres realen Raumes dient. Mit Hilfe von Manipulationsmodulen können in diesem geschaffenen Raum Stimmungen und Zustände erzeugt werden. Bewusst soll mit Empfindungen und Wahrnehmungen im virtuellen Raum experimentiert werden. Ein solches System kann als Medium und Werkzeug verwendet werden. Die Module sind Bausteine bzw. architektonische Mittel die es dem Benutzer ermöglichen, den Raum aktiv (positiv und

negativ) zu beeinflussen. Die daraus resultierende Dynamik und Wechselwirkung lässt Raum mit Hilfe der virtuellen Realität intensiver empfinden und erleben. Wir können diesen "wandelbaren Raum um uns" nach unserem momentanen Empfinden gestalten und ändern, mit ihm experimentieren, ihn genießen oder als irritierend erfahren. Der Raum wird zum Erlebnisraum und regt durch seine polymorphen Möglichkeiten zur Interaktion mit der Umgebung an.

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

Mit dem Projekt "Polymorphis" stellen die Autoren Björn Lutze (Konzept, Realisierung) und Melanie Brunner (Gestaltung) eine hervorragende Leistung vor, die einen interessanten Beitrag zur Entwicklung und Konzeption interaktiver VR-Szenarien darstellt. Das Ergebnis überzeugt durch den theoretischen Unterbau, die konzeptionelle Breite und eine gelungene praktische Umsetzung. "Polymorphis" ist gegenüber dem ähnlich angelegten "Polyvision" umfassender und differenzierter angelegt.

Das Konzept thematisiert die räumliche Wahrnehmung in immateriellen mittels digitaler Mittel erzeugten Kunsträumen. Sie sind als Ergänzung / Erweiterung nicht als Ersatz der realen Lebensräume gedacht. Im Gegensatz zum realen Raum, der in der Regel statisch konstant ist, kann der User in "Polymorphis" die Räume interaktiv beeinflussen, verändern und gestalten. Neue, ungewohnte und faszinierende Raumeindrücke und Wahrnehmungen werden erzeugt. Der User betritt das fremde Raumszenario immer im Zentrum, an dem Informationen und Einführungen abgefragt werden können. Diese bewusste Einschränkung nur an einem Ort

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

Interessanter Beitrag zum Thema Virtualität/Raum/Wahrnehmung.

beginnen zu können, ermöglicht dem Nutzer eine Grundorientierung und erzeugt bei einem erneuten Besuch Wiedererkennbarkeit. Die Gliederung in Themenräume strukturiert und ordnet das Gesamtgebilde. Die thematische Bestimmung / Einschränkung erzeugt beim User Erwartungshaltungen, deren Assoziationen mit den neuen Raumeindrücken in einen Vergleich gestellt werden können.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die formal/ästhetische Qualität ist überzeugend und in ihrer Komplexität beeindruckend. Die jeweiligen Themen definieren den Formkanon der Räume und geben dem Gebäude eine inhaltliche Bestimmung.

Die Umsetzung spielt geschickt mit den Möglichkeiten digital erzeugter Räume. So ist die Idee, den Navigator als miniaturisiertes Modell des Gesamtkonstruktes auszubilden, eine sehr interessante Lösung. Der User erhält damit ein Instrument, mit dessen Hilfe er seine Position in dem für ihn fremden, ungewohnten Gesamtszenario abgleichen kann. Das scheinbar unüberschaubare fremde Gebilde wird auf diese Art transparent, überschaubar und in seinen Ausmaßen begreifbar. Ebenso sind die Kuben, welche quasi als 'Einrichtungsgegenstände' die Erfahrbarkeit der Raumdimension unterstützen, gleichzeitig die aktiven Elemente zur Veränderung des Raumes. Wie noch unausgepackte Umzugskisten in einer leeren Wohnung animieren sie den User, sie zu öffnen und mit den darin befindlichen Objekten/Werkzeugen den Raum zu gestalten. Die starke Differenzierung der formalen Ausprägung zwischen Innenraum, Freiraum und Zeitraum unterstützt die anvisierte thematische Ausrichtung und fördert die jeweils unterschiedlichen Aspekte der Raumwahrnehmung. Die gute Dokumentation verdeutlicht anschaulich, wie vielschichtig die geschaffenen immateriellen Welten in ihren Erscheinungsformen sind. Mit Blick auf die angestrebte Ironisierung der Ikonen im Alltag kann die Projektion eines TV-Bildes im Wohnraum als ein bewusst gesetzter Stilbruch angesehen werden.

Technische Realisation: sehr gut

Die Verwendung von VRML in Kombination mit Java-Script wird gekonnt zur Erzeugung, Manipulation und Belebung der digitalen Kunsträume eingesetzt. Die Projekte "Polymorphis" und "Polyvision" setzten den gleichen technischen Aufbau eines VR-Systems ein.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Arbeiten "Polymorphis" und "Polyvision" stellen die experimentelle Auseinandersetzung mit der Objekt- und Raumwahrnehmung in einer digital generierten Kunstwelt in den Mittelpunkt. Beide Projekte besitzen eine hohe Relevanz, da sie wahrnehmungspsychologische Aspekte hinterfragen, die für

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Treffende Verwendung verschiedener Darstellungen/Medien.

Technische Realisation: sehr gut

Vollständige Erklärung des Konzepts mit technischen Mitteln.

Aktualität / Relevanz: gut

Guter Beitrag zum Thema; wäre noch besser, wenn die Unterscheidbarkeit zu ähnlichen Ansätzen deutlicher würde.

die Konzeption, Gestaltung und Umsetzung künftiger interaktiver immaterieller und immersiver Erlebnisswelten von hoher Bedeutung sein werden.

Gesamtbewertung: sehr gut

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Architektur ist die Fähigkeit, unbewohnbaren in bewohnbaren Raum umzuwandeln. Raumentstehung hat immer eine Beziehung mit dem virtuellen Raum. Raum hat sowohl eine objektive Bedeutung als auch eine subjektive Wirkung auf den Menschen. Gefühle und Empfindungen sind eng an Strukturen und Vorgänge des Gehirns geknüpft. Sie entstehen in unmittelbarem Zusammenspiel mit Denken, Wahrnehmen, Vorstellen usw., kognitive Leistungen sind von emotionalen Zuständen untrennbar. In diesem Projekt soll bewusst mit Empfindungen und Wahrnehmungen gearbeitet werden. Ein solches System dient dazu, noch nicht real vorhandene Räume und Objekte in einer immersiven und dreidimensionalen Umgebung wahrzunehmen und zu verändern.

SITUATION

Im realen Raum, das heißt in der gebauten Architektur, ist die Wirkung von Raum statisch (mehr oder weniger ausgeprägt). Der Raum wirkt immer gleich oder ähnlich auf seinen Betrachter, einzig der Gemütszustand des Betrachters beeinflusst das Empfinden. Es ist dem Betrachter jedoch nicht möglich, aktiv den ihn umgebenden Raum zu beeinflussen.

In der heutigen Welt wird Raum immer weniger und kostbarer. Der virtuelle Raum kann zwar die Grundanforderungen (Schutz vor Witterung und Feinden) an Raum nicht erfüllen, und deshalb kann er den realen Raum auch nicht ersetzen, er kann aber zur Raumergänzung, zur Raumerweiterung des immer kleiner werdenden realen Lebensraumes werden.

UMSETZUNG

Um mit der Wahrnehmung im virtuellen Raum experimentieren zu können, soll ein Raumkonstrukt geschaffen werden, welches aus einer alles verbindenden Umgebungsstruktur und einzelnen darin eingebetteten Themenräumen besteht. Durch diese Verbindung entstehen Raumbeziehungen und es wird die Basis für eine Orientierung geschaffen (Stadtstruktur).

Neben drei Themenräumen soll ein Zentrum geschaffen und in die Umgebungsstruktur eingebettet werden. Die Themen der einzelnen Räume sind formbestimmend und geben dem Gebäude dadurch eine inhaltliche Richtung. Über die Formgebung werden gezielte Empfindungen ausgelöst, die durch in

den einzelnen Räumen zur Verfügung gestellte Manipulatoren (Module) noch mehr beeinflusst werden können. Diese Interaktionsmodule sind schwebende Kuben und beinhalten jeweils eine Eigenschaft, mit welcher der Raum verändert werden kann.

Eingang, Ausgang und Informationspunkt bilden das Zentrum des Raumkonstruktes. Hier startet der Besucher und wird über das Projekt und die Navigationsmöglichkeiten informiert.

GESAMTKONSTRUKT

Das Gesamtkonstrukt stellt eine Art Stadt dar, die Körper stehen in einer räumlichen Beziehung zueinander, und der User kann sich dadurch im Raum orientieren. Eine Endlosschleife verbindet die einzelnen Elemente zu einem Ganzen.

ZENTRUM

Das Zentrum ist eine Art Marktplatz und die Informationsplattform von polymorphis. Die Plattform ist sowohl Eingang als auch Ausgang, hier stehen dem Besucher alle Informationen und Erklärungen zum Projekt zur Verfügung.

NAVIGATION&MODULE

Die Navigation (Navigator) ist eine Miniaturausgabe des Gesamtkonstruktes und ermöglicht dem Besucher, innerhalb von polymorphis an bestimmte Punkte zu navigieren. Man behält so auch innerhalb der Themen-Räume den Überblick und kann sich je nach Bedarf den Navigator ein- und ausblenden.

Die Module sind Rollover-3D-Kuben, welche die in ihnen enthaltenen Eigenschaften in Form von Text und Bild andeuten.

Die Module enthalten Texturen, Ton, Videos, Animationen, Raumbewegungen und Raumobjekte.

FREIRAUM

Der Freiraum steht für Weite, Unendlichkeit, Ruhe, Entspannung, Natur etc. Durch die enormen Raumdimensionen wird sich der Besucher seiner "Größe" bewusst und mit Hilfe der Panoramamodule soll die Relevanz des Blickpunktes und -winkels aufgezeigt und nachempfindbar gemacht werden. Durch die Beeinflussung von oben und unten wird mit der Orientierung im Raum experimentiert.

ZEITRAUM

Der Zeitraum thematisiert die Dynamik und Veränderung von Raum. Die Orientierung anhand statischer Punkte wird erschwert und erfordert eine Reorientierung im manipulierten, virtuellen Raum.

WOHNRAUM

Der Wohnraum beschäftigt sich mit Geborgenheit und Vertrautheit. Er ironisiert die Ikonen des Alltags und überhöht die Orientierung mit Hilfe von bekannten Werten.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Es handelt sich um ein Virtual Reality System (Cave). Dieser IMMERSIVE ROOM erzeugt durch drei stereoskopische Projektionen (6 Videobeamer) und mehrere echtzeitfähige Computersysteme (2 Wände über Eck und Boden) einen immersiven Raum. Die Interaktion wird durch ein "Trackingsystem" ermöglicht, das die Position des Betrachters und deren Blickrichtung sowie die des Interaktionsgerätes (Spacemouse) erfasst. Ergänzt wird diese Anlage durch ein digitales Surround Soundsystem. Als Software wird das auf Linux basierende wissen-

schaftliche Visualisierungs- und VR-System Covise der Universität Stuttgart eingesetzt. Programmiert wurde diese Arbeit mit VRML (virtual reality modeling language).

Modelliert in Maya, werden die 3D-Objekte dann nach VRML exportiert und durch Sound, Interaktion (Java Scripts), Texturen, Images und Movies zu einer gesamten Welt zusammengefügt.

Hardware / Software

Die Animationen und Raumfragmente entstanden als VRML Export aus verschiedenen Modellen:

Maya, 3Dstudio, Cinema4D

Zusammengesetzt wurden diese Daten anschließend in Cosmoworlds und white dune.

vrml Browser (Keine Vorschläge): cortonaviewer von parallelgraphics

Cave Plattform: Covise (HLRS) auf Linux

HOCHSCHULKONTEXT**Kommentar des Betreuers
Prof. Constantin Boytscheff**

Der Bearbeiter Björn Lütze entwickelte für sein immersives VR-Projekt "Polymorphis" thematisch unterschiedliche virtuelle Räume, die gleich einem Stadtkonzept angeordnet sind. Der Nutzer dieser Räume soll durch die verschiedenen Zustände und Interaktionen einen Wahrnehmungs- und Stimmungsraum erforschen und mit ihm experimentieren. Die visuelle und akustische Vielfalt und Beeinflussungsmöglichkeiten dieser

Räume sind sehr vielfältig und erzeugen einen beeindruckenden Erlebnisraum, der den Benutzer zum Agieren motiviert und ihn fesselt. Das Projekt "Polymorphis" ist eine hervorragende Leistung, die sowohl in der theoretisch, konzeptionellen Arbeit und in der praktischen Umsetzung überzeugt.

Seminar / Kurzbeschreibung

Morphogenesis: physical space and virtual space
Prof. Constantin Boytscheff zusammen mit der Lehrbeauftragten
Dipl.-Ing. Marilu Kanacri Sfeir

Architektur ist die Fähigkeit, unbewohnbaren in bewohnbaren Raum umzuwandeln. Raumentstehung hat immer eine Beziehung mit dem virtuellen Raum. Raum hat sowohl eine objektive Bedeutung als auch eine subjektive Wirkung auf den Menschen. Gefühle und Empfindungen sind eng an Strukturen und Vorgänge des Gehirns geknüpft. Sie entstehen in einem unmittelbaren Zusammenspiel mit Denken, Wahrnehmen, Vorstellen usw. Kognitive Leistungen sind von emotionalen Zuständen untrennbar. Wir wollen in diesem Projekt bewusst mit Empfindungen und Wahrnehmungen arbeiten und dabei ein neues Werkzeug und Medium, ein Virtual Reality Systems*, verwenden. Ziel ist Raum und Gestalt mit Hilfe eines Virtual Reality Systems zu entwerfen.

Wir definieren einen Ursprungsraum, der unter bestimmten Bedingungen und neuen Eigenschaften verändert wird. Dadurch entsteht eine von der Zeit abhängige Metamorphose dieses Raumes. Es geht dabei um den Lernprozess, der erzeugt wird durch die Verbindung und die Beziehungen zwischen den Inhalten, Methoden und Strategien des Entwurfes von virtuellem Raum mit einem Virtual Reality Systems.

Dieses Projekt setzt sich aus der Fächergruppe 1, "Digitale Medien/Virtuelle Realität" (Prof. Boytscheff) und der Fächergruppe 2, "Entwurf im virtuellen Raum" (Marilu Kanacri Sfeir) zusammen.

Dieses Virtual Reality System immersive_room erzeugt durch drei stereoskopische Projektionen und mehrere echtzeitfähige Computersysteme (2 Wände über Eck und Boden) einen immersiven Raum. Die Interaktionen werden durch ein Trackingsystem ermöglicht, das die Position des Betrachters und dessen Blickrichtung sowie die des Interaktionsgerätes (SpaceMouse) erfasst. Ergänzt wird diese Anlage durch ein digitales Surround Soundsystem. Die dritte Wand wird in der nächsten Stufe ergänzt.

Forschungsbereich

Dieses Projekt gehört zum Forschungsbereich Digitale Medien und Virtuelle Realität in der Architektur. Neben dem Einsatz dieser Technologie für die Architektur- und Städtebauplanung wird hier ein neuer Bereich erforscht, bei dem es um die Schaffung von virtuellen Erlebnisräumen geht.



Konzept für eine neue Wahrnehmung von Musik

<http://www.intosoma.de>

Deutschland, 2002-2003

Autorin: Vicky Caroline Arndt

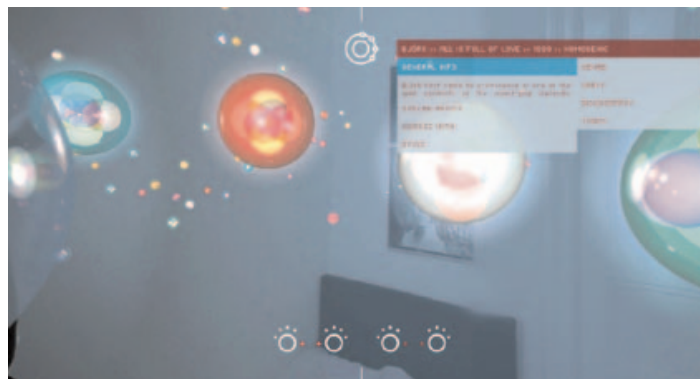
Muthesius-Hochschule Kiel,

Kommunikationsdesign mit Schwerpunkt:

Digitale Medien/Intermedia

13. Semester

Prof. Tom Duscher



KURZBESCHREIBUNG

Es handelt sich hierbei um eine Konzeptstudie für eine neuartige Musikwahrnehmung in der Zukunft. DIE ZUKUNFT BEGINNT MIT EINER VISION, WIE DINGE SEIN KÖNNTEN. Es sollen neue Wege der Interaktion zwischen Hörer-Musik, Bild-Ton und Klang-Raum geschaffen werden.

Darüber hinaus stehen drei übergreifende Themengebiete als Basis für diese Arbeit. Die Datenvielfalt und die daraus resultie-

rende Selektionsproblematik mit einem Lösungsansatz, das Problem der Persönlichkeitsbildung in unserer Zeit, Emotionen und die Sensibilisierung für Musik. Meine Vision umschreibt ein System, wie man in Zukunft mit Hilfe von Augmented Reality Musik sinnlicher erleben kann und dem Medium Musik in einer Zeit des "musical fastfood" gerecht werden kann.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

The project is serious and is based on a critical approach to today's consumptive culture.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Die Arbeit "Soma" stellt das Konzept für einen digital erweiterten Raum dar, der ein ganzheitliches und bewusstes Erleben von Musik ermöglichen soll und der derzeitigen konsumptiven Musikrezeption gegenübergestellt wird. Das schlüssig erscheinende Konzept, das in einer detaillierten und erwähnenswerten Dokumentation näher dargelegt wird, sieht vor, den Zugang mittels VR bzw. AR Technologien zu ermöglichen. Nicht ganz der Zielsetzung der Arbeit entsprechend scheint die Konzeption der technischen Mittel zu sein; AR und VR stellen technologische Extensionen des Menschen dar. Interessanter und dem Konzept dienlicher wäre es, unaufdringlichere Mixed Reality Technologien einzubeziehen.

Die Autorin hat vor allem eine ästhetisch schlüssige Systematik für die Erscheinung der Musikstücke als Datenobjekte im Raum entwickelt sowie die GUIs und (gestenbasierte) Interaktionsprinzipien entworfen. Die Arbeit wird ergänzt durch Szenarien für Einsatzmöglichkeiten.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

The visuals have seductive elements. The information design could be more developed.

Technische Realisation: gut

It is a conceptual model based on expected technological developments.

Aktualität / Relevanz: gut

The idea of the project is not very original but it still has visionary elements.

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

Die ästhetische Qualität der Arbeit überzeugt und die eingesetzten Mittel unterstreichen die im Konzept postulierte Absicht, einen anderen, bewussteren Umgang mit Musik zu ermöglichen.

Technische Realisation: gut

Bei der Arbeit handelt sich erklärtermaßen um ein Konzept. Insofern kann die technische Umsetzung also nicht bewertet werden.

Das Konzept aber ist mit den entsprechenden Mitteln illustriert und kommuniziert. Bedauerlicherweise gibt es kein Videofile, in der die Daten wirklich mit Musik gekoppelt wären, um so die Erfahrung nachvollziehbar zu machen ...

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die mit der Arbeit gestellte Frage, wie Datenobjekte und digitale Artefakte verräumlicht und vergegenständlicht werden können und wie dabei für den Menschen neue Zugänge und Erfahrungen entstehen, ist für die Gestaltung von Mensch-Maschine Schnittstellen derzeit ebenso zentral wie die Frage, wie sich immaterielle, digitale Artefakte (hier: Musikfiles) visualisieren.

Gesamtbewertung: sehr gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG****Problemstellung:**

Um zu einem Lösungsansatz zu kommen, habe ich Tendenzen unserer Zeit überspitzt dargestellt. Das "musical Fastfood", das uns umgibt, die immer einfacher erscheinenden "instant access" -Möglichkeiten reduzieren die Denkprozesse im menschlichen Gehirn und lassen uns Musik nur noch konsumieren, statt sie zu hinterfragen und zu verstehen. Die Entwicklung der MP3-Files führt zu einem unsensiblen und unkontrollierten Konsum von Musik und letztlich zur totalen Entfremdung vom Gesamtkonzept einer Musik.

Nicht die neuen Technologien sollen kritisiert werden, sondern der dadurch hervorgerufene Umgang mit ihnen. Mit Hilfe dieser Technologien soll ein Konzept entwickelt werden, das dem Menschen während des Musikhörens unterstützt und ihm als Bereicherung dient, statt ihn abstupfen zu lassen. Die Wahrnehmung soll sensibilisiert und durch regelmäßige Anwendung stabilisiert werden.

Aus diesen Überlegungen hat sich eine Frage herausgebildet:

Wie kann man den Menschen für Musik sensibilisieren und wie schafft man die notwendigen Voraussetzungen dafür, wie gewährleistet man gleichzeitig ein weites Spektrum des Musikhörens nach eigenen Wünschen?

Der Schlüssel zu der Antwort ist absolute Hingabe durch intensives, bewusstes und ganzheitliches Zuhören.

Idee

Mit Hilfe von neuen Technologien kann ich eine uns unbekanntere Umgebung schaffen, die nicht von Dauerberieselung geprägt ist. Durch das Eintauchen in eine Klangwelt durch Virtual Reality schaffe ich einen Raum für eine absolute Hingabe für Musik, in der der Hörer nicht abgelenkt wird und sich auf die Musik konzentrieren kann.

Die Werte des Gesamtkonzeptes einer Musik sollen aufgezeigt und unterstützt werden. Hierbei spielen Wissen und der Wissensaustausch eine große Rolle. Für eine erweiterte Musikrezeption können neue kommunikative Maßnahmen genutzt werden, die durch Augmented Reality geschaffen werden.

Das Produkt umschreibt ein System, das neben den üblichen Tonträgern existiert. Es soll nicht die herkömmlichen Abspielgeräte ersetzen, sondern unsere Wahrnehmung erweitern. Neben dem Entertainmentbereich bietet das System einen Wissensbereich an, in dem man sich Wissen nebenbei aneignen kann.

Im Rahmen dieser Diplomarbeit sind verschiedene Studien entstanden.

1. Konzeption eines Systems "Soma".

Die Softwarearchitektur zu "SOMA"

Hauptbereich (von drei) ist der Bereich "EXPERIENCE":

Hierbei ist der Anspruch, Musik in unserer gestressten Zeit sinnlicher zu erleben. Der User taucht in eine Art Klangkosmos ein, in dem die komprimierten Daten ein "Gesicht" in Raum und Zeit bekommen. Die Daten sind nun virtuelle Objekte, die angefasst werden können.

Der Raum kann wahlweise mit Virtual Reality oder Augmented Reality betreten werden. Durch Berührung mit der Hand werden diese Files aktiviert, durch loslassen deaktiviert. Da man nicht weiß, welches Musikstück sich hinter dem Objekt verbirgt, entsteht ein Überraschungsmoment, das für die Sensibilisierung genutzt wird. Der User muss sich zumindest einige Sekunden auf Rhythmus, Klangfarbe, Melodik, Harmonik und Gesang einlassen. Konzentriertes Hören, Sich-Hineinversetzen und ganzheitliches Nachvollziehen werden hervorgerufen.

Wird das Lichtobjekt an das Ohr gehalten impliziert man dem System, dass man den Song durchhören möchte und man erhält via virtuellem Display Metainformation.

2. Konzeption und Visualisierung einer Gesten-Navigation, um den Körper in das System miteinzubeziehen und die Navigation intuitiver zu gestalten.

3. Interfacegestaltung.

4. Fotostudie, um die Wirkung, Möglichkeiten und Sinnlichkeit zu verdeutlichen.

5. Theoretische Arbeit

6. Visualisierung der Ideen (Komprimierte Musikdateien sinnlicher gestalten) in Form von Quicktime-Movies mit Hilfe von Cinema 4D.

7. Möglichkeiten, die die Idee mit sich bringt:

Einsetzen solcher Systeme im urbanen Bereich (eine Stadt musikalisch entdecken) und für kommunikativen Zwecke im Freizeitbereich (Bars und Cafes, die mit solchen Systemen ausgestattet sind, bieten unbegrenzte Möglichkeiten in kommunikativer Hinsicht).

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Da es sich um eine Konzeptstudie handelt und das Projekt nicht wirklich mit den neuesten Techniken im Augmented Reality Bereich zu realisieren wäre, habe ich großen Wert darauf gelegt, meine Ideen durch Movies zu verdeutlichen. Ich habe die virtuellen Musikobjekte entworfen und die Konzeption so weit wie möglich visualisiert!

Hardware / Software

Mac G4 / 933 Mhz, Illustrator, Flash MX, Director MX, Cinema 4D, Photoshop, Quicktime

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Tom Duscher

Die Diplomarbeit "Soma- Eine neue Wahrnehmung von Musi" von Vicky Carlonie Arndt widmet sich dem sehr zeitgemäßen Phänomen des unreflektierten Konsums. Das faszinierende Konzept von Frau Arndt, durch teilvirtuelle Projektion den Erlebnischarakter von Musik und deren Inszenierung wieder in den Mittelpunkt der Wahrnehmung zu stellen, besticht durch ein Interface, welches über Handgestiken im realen Raum gesteuert wird. So schafft es die Arbeit, sich beschwingt von den gegenwärtig limitierenden technischen Faktoren abzuheben und auf zukunftstechnologische Entwicklungen zu verweisen, die durchaus eine musische Bereicherung bieten können.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Diplomarbeit entstand im Studienschwerpunkt Digitale Medien/Intermedia (DM/I), der im Studiengang Kommunikationsdesign an der Muthesius Hochschule für Kunst und Gestaltung angesiedelt ist.

Forschungsbereich

Digitale und Interaktive Medien, Augmented Reality Systems

Ein interaktives und nonlineares Erlebnis

DVD

Deutschland, 2002-2003

Autoren: Marc Seebode (FH Bielefeld), Sven Nieder (FH Bielefeld), Alexander Kluth (FH Bielefeld), Friedrich Klemme (FH Düsseldorf)

Fachhochschule Bielefeld,
 Fachbereich Gestaltung
 8. Semester
 Prof. Torsten Stapelkamp

**KURZBESCHREIBUNG**

Die DVD wurde von der Filmindustrie in erster Linie entwickelt, um Spielfilme in exzellenter Bild- und Tonqualität zu speichern und somit das VHS-System abzulösen. Zusätzlich bietet sie dem Benutzer die Möglichkeit, mit der Fernbedienung am Fernseher zu interagieren. Obwohl die Programmierbarkeit einer DVD im Vergleich zu Produkten wie Flash oder Director sehr begrenzt ist, nutzen aktuelle Produktionen diese Möglichkeiten oft nur ansatzweise aus. Mit dem Projekt "Spielzimmer" haben wir es uns zur Aufgabe gemacht, eine audiovisuell ansprechende DVD zu entwickeln, die es dem Zuschauer erlaubt, die Navigationsstrukturen dieses Mediums kennen zu lernen.

Der Proberaum der Band AstraKid ist der Schauplatz für dieses nonlineare Szenario. Der Betrachter findet sich im Mittelpunkt des in bühnenähnlicher Ästhetik konstruierten Raumes wieder und hat von nun an die Möglichkeit, sich um die eigene Achse zu drehen und dabei einzelne Gegenstände per Navigation auszuwählen. Hinter diesen so genannten "HotSpots" verbergen sich entweder Verlinkungen zu weiterführenden Menüs aber auch kleine Gimmicks, denn das spielzimmer soll in erster Linie das sein, was sein Name verspricht.

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

Wen interessiert schon der Proberaum von Astra Kid? Hier wird nichts dafür getan, Neugier zu wecken und den User zu motivieren, eine mehr oder weniger unbekannte Band kennenzulernen.

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

Die Arbeit verfolgt zwei Ziele: Sie ist als eine multilayer-Dokumentation einer Band zu sehen, gleichzeitig ist sie ein bewusster, künstlerischer Versuch, die technischen Möglichkeiten und Einschränkungen des Mediums DVD kreativ zu nutzen. Beide Ebenen sind innovativ, attraktiv und spielerisch dargestellt. Die Idee, eine Band in ihrer natürlichen, theatralisch gestalteten Umgebung humorvoll und multimedial vielseitig zu präsentieren, wird konsequent - dank der medium-spezifischen Beschaffenheit und einer non-linearen Erzählweise - sehr überzeugend umgesetzt. Eine innovative Herangehensweise zum Medium äußert sich durch die Navigationsstruktur und Möglichkeit der Interaktivität, die dem Benutzer eine zentrale Rolle zuschreibt. In einer statisch wirkenden Umgebung kann eine Kette von voneinander unabhängigen Handlungen aktiviert werden, die dem Benutzer vielseitige Information zum Hauptthema bringt.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Zu gut für einen Trash-Film, als richtiger Film nicht ernstzunehmen. Die Fotografie scheint nur, wie der gestalterische Anspruch insgesamt, als Mittel zum Zweck verstanden worden zu sein. Die Autoren haben ganz offensichtlich keine weitergehenden ästhetischen Ambitionen verfolgt.

Technische Realisation: weniger gut

Immerhin ein gutes Projekt, um sich in entsprechende Software einzuarbeiten, mit den DVD-Spezifikationen vertraut zu machen und auftauchende Schwierigkeiten zu bewältigen. Aber muß man mit einer solchen Fingerübung auch noch ein Publikum behelligen?

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Ein normales Wohnzimmer mit interaktiven Objekten und Filmen zu versehen, ist alles andere als neu. Auch das Medium DVD ist bei entsprechender Datenanpassung durchaus durch eine CD zu ersetzen. Die ästhetische und formale Dürftigkeit des Resultats ist in der Kreisstruktur des Auswahlmenüs geschickt verborgen.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die Arbeit besteht aus unterschiedlichen Teilelementen (Video, Musik, Sound, Fotografie), deren medienspezifische Qualitäten sehr gelungen und zwanglos spielerisch angewendet werden. Die Bild- und Tonebene wird in variablen Outlooks präsentiert.

Das Spiel mit der ästhetischen Konvention eines Musikvideos ist durch den kreativen Umgang mit dem Medium digitales Video möglich. Die Künstler verleihen dem Bild unterschiedliche Optiken - wie z.B. die Ästhetik eines 8mm-Films, mit Kratzern, harten Kontrasten und gesättigten Farben. Jede der 27 Videosequenzen wird wie ein autonomes Filmprojekt zusammengeschnitten und so in das ganze non-lineare Erlebnis integriert. Die graphische Maske, die auf das Videobild aufgelegt wird (Hotspots-Markierung, Navigationspfeile, Bildeinrahmung) erinnert an die Cartoon-Ästhetik und lässt den Eindruck entstehen, als ob die Filme auf eine Leinwand projiziert werden. Ein unterhaltsames, kreatives Spiel mit medienspezifischen, ästhetischen Qualitäten zu einem innovativen Ganzen zusammengefügt.

Technische Realisation: sehr gut

Die Ansätze der technischen Realisation sind dem Ziel (praktische Recherche über die Navigationsmöglichkeiten des Mediums DVD) sehr präzise untergeordnet und in mehreren Etappen ausgeführt worden. Die Idee, einen interaktiven Raum zu schaffen und mit Hilfe von Hotspots und Gimmicks das Videomaterial in ein DVD zu integrieren, verlangt vielerlei konkrete Fähigkeiten: von der Erstellung eines groben Konzeptes/Szenarios, über die Wahl der Location, Platzierung und Art der Requisite, präzise Ausleuchtung, Tonaufnahme, Postproduction, Auhoring, Encoding bis zur Herstellung des fertigen Produktes. All dies ist präzise und kreativ dem interaktiven Charakter des DVDs untergeordnet. Durch solche innovative Herangehensweise an den technischen Aspekt ist es den Künstlern gelungen, die Einschränkungen des DVDs zu umschiffen und neue Maßstäbe für die Produktion solcher Werke zu setzen.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Das bewußt formulierte Ziel ist in attraktiver, innovativer Weise erreicht worden. Das Medium DVD ist in Hinsicht auf seine von der Filmindustrie selten genutzten Interaktionsmöglichkeiten kreativ und überzeugend überprüft worden. Insofern sind die medienreflexiven Einsätze der Arbeit durch das künstlerische Konzept und dessen handwerkliche, medienkompetente Durchführung sehr gelungen umgesetzt worden. Diese Herangehensweise steht der aktuellen Tendenz nahe, die spezifischen Eigenschaften der unterschiedlichen Medien und die damit verbundenen Sachzwänge zu untersuchen, kennen zu lernen und kreativ verwenden zu können.

Gesamtbewertung: weniger gut

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Die DVD wurde von der Filmindustrie in erster Linie entwickelt, um Spielfilme in exzellenter Bild- und Tonqualität zu speichern und somit das VHS-System abzulösen. Zusätzlich bietet sie dem Benutzer die Möglichkeit, mit der Fernbedienung am Fernseher zu interagieren. Obwohl die Programmierbarkeit einer DVD im Vergleich zu Produkten wie Flash oder Director sehr begrenzt ist, nutzen aktuelle Produktionen diese Möglichkeiten oft nur ansatzweise aus. Mit dem Projekt spielzimmer haben wir es uns zur Aufgabe gemacht, eine audiovisuell ansprechende DVD zu entwickeln, die es dem Zuschauer erlaubt, die Navigationsstrukturen dieses Mediums kennen zu lernen.

Der Proberaum der Band AstraKid ist der Schauplatz für dieses

nonlineare Szenario. Der Betrachter findet sich im Mittelpunkt des in bühenähnlicher Ästhetik konstruierten Raumes wieder und hat von nun an die Möglichkeit, sich um die eigene Achse zu drehen und dabei einzelne Gegenstände per Navigation anzuwählen. Hinter diesen so genannten "HotSpots" verbergen sich entweder Verlinkungen zu weiterführenden Menüs aber auch kleine Gimmicks, denn das spielzimmer soll in erster Linie das sein, was sein Name verspricht.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

DVD-Video

Hardware / Software

DVD-Creator
Adobe Photoshop
Adobe Premiere
div. Soundtools

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Torsten Stapelkamp

Bei dieser DVD-Video-Produktion handelt es sich um eine gut durchdachte interaktive Dokumentation über eine Musik-Band.

Diese Arbeit besticht durch ihre Leichtigkeit und ihren hohen Unterhaltungswert ohne jemals trivial zu werden. Sie hat eine ausgewogene Anzahl an linearen und nichtlinearen Aspekten, die dem Anwender die Band, jedes einzelne Mitglied und deren Musik näher bringt.

Die Autoren schöpfen die reduzierten Möglichkeiten, die die Spezifikationen einer DVD-Video hergeben, kreativ aus.

Der Anwender erhält zahlreiche Einblicke beim Durchforsten der Gegenstände im Probenraum der Band und kann sich dort frei bewegen.

Diese DVD-Video ist ein sehr gutes Beispiel für eine gelungene DVD-Produktion, die informiert, unterhaltsam ist und Spaß macht.



Wissensvermittlung über eine populäre Plattform

Hard/Software

<http://echtzeit.m05.de>

Deutschland, 2002-2003

Autor: Michael Zoellner

Mitarbeiter: Daniel Kupczyk

Fachhochschule Würzburg,

Fachbereich Gestaltung

8. Semester

Prof. Erich Schoels

**KURZBESCHREIBUNG**

Das Projekt befasst sich mit der Vermittlung von statistischen Zusammenhängen über das Massenmedium Computerspiel. Diese populäre Plattform wird zum Zweck der Informationsvermittlung genutzt. Echtzeit-Daten werden als leicht wahrnehmbare Bilder dargestellt. Das wertegenaue Ablesen der eingehenden Daten wird zu Gunsten der schnellen und gesamtheitlichen

Informationsvermittlung in den Hintergrund gestellt. Die Wissensvermittlung in einer solchen Umgebung ermöglicht es den Rezipienten, komplexe Zusammenhänge spielerisch zu erfahren und somit intuitiv zu begreifen.

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

Gute Antwort auf das gestellte Problem. Interessante Übernahme des Konzepts von Otto Neurath. Weniger künstlerisch zwar das Ganze, aber die Frage- oder Problemstellung war auch eine andere.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die mir zugänglichen Beispiele machen deutlich, wie man sich das ganze vorzustellen hat - ich finde die Graphiken gut getroffen.

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

Es handelt sich um einen sehr interessanten Ansatz: die im eigentlichen Sinne "langweiligen" Daten aus Statistiken zu visualisieren; und dies nicht nur als Einbahnstrasse sondern mit interaktiven Funktionen. So kommt es einem hier und da vor, als ob sich da nicht "statistische" sondern "echte" Figuren im Zeitraffer bewegten. Das ist sehr interessant. Das im Wettbewerb eingereichte Video entschlüsselt sich dem Außenstehenden erst nach häufigem Betrachten und es bleibt einiges weiterhin unklar. Vor allem wann welche Datenströme zu welcher Insel sich bewegen, da die Inseln schwer nachzuvollziehen sind. Solch ein komplexer Inhalt müsste leichter verständlich visualisiert werden.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Es handelt sich um ein sehr anspruchsvolles Projekt. Ästhetisch-formal kann es in den ersten beiden Leveln noch zulegen.

Technische Realisation: gut

Gute Handhabe der Software.

Aktualität / Relevanz: gut

Ich kann mir vorstellen, dass derartige Programme nützlich sind bzw. dies noch viel stärker werden.

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

Die technische Realisierung lässt keine Wünsche offen. Es wäre schön, wenn die eingereichten Erläuterungen im Hinblick auf das Verständnis eines statistischen Laien ergänzt würden.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die soziologische Komponente der Sichtbarmachung von Datenströmen über das Medium von Avataren hat nicht nur eine hohe Aktualität, sondern auch durchaus eine gesellschaftspolitisch hohe Relevanz.

Gesamtbewertung: gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG****Konzept**

"Vereinfachte Mengenbilder sich merken ist besser als genaue Zahlen vergessen" (Otto Neurath)

Das Projekt befasst sich mit der Vermittlung von statistischen Zusammenhängen über das Massenmedium Computerspiel. Diese populäre Plattform wird zum Zweck der Informationsvermittlung genutzt. Echtzeit-Daten werden als leicht wahrnehmbare Bilder dargestellt. Das wertegenaue Ablesen der eingehenden Daten wird zu Gunsten der schnellen und gesamtheitlichen Informationsvermittlung in den Hintergrund gestellt. Die Wissensvermittlung in einer solchen Umgebung ermöglicht es den Rezipienten, komplexe Zusammenhänge spielerisch zu erfahren und somit intuitiv zu begreifen.

Umsetzung

Beispielhaft für weitere mögliche Echtzeit-Datenquellen wird das Surfverhalten deutscher Internetnutzer in eine 3D-Welt projiziert. Verschiedene Themengebiete (Computer, Politik, Sex, Sport, Umwelt, Wirtschaft) werden durch äußerliche Erscheinung, Verhalten und Laute eines Avatars dargestellt. Alle gefundenen Suchbegriffe werden nach den Themengebieten kategorisiert und durch entsprechende Avatare in der Welt gezeigt. Der Datenstrom erzeugt und verändert also die Population in dieser Welt, welche auch ein Spiegelbild der Netzgesellschaft darstellt.

Das Spiel besteht aus drei Szenarien mit unterschiedlichen Interaktions- und Abstraktionsgraden:

das erste Level stellt eine abstrakte Insellandschaft dar. Jede Insel repräsentiert einen Themenkomplex, farblich und durch themenbezogene Texturen codiert. Die Avatare fühlen sich von ihren zugehörigen Themeninseln angezogen und halten sich in deren Nähe auf, wodurch sich die Massenverhältnisse erkennen lassen. Der Spieler hat hier eine rein beobachtende Funktion.

Eine aktive Beteiligung des Spielers fordert das zweite Level, dessen visuelle Erscheinung und Gameplay an Nintendo-Spiele angelehnt sind. Die bunte Landschaft mit Insel, Wiesen und Bäumen fordert zu deren Erforschung auf. Auch diese Welt ist bevölkert von den Repräsentanten der Suchbegriffe. Hier hat der Spieler mehr Möglichkeiten zur Interaktion und zur Beeinflussung des Spielgeschehens. Es gilt, Rätsel zu lösen und Geschicklichkeitsprüfungen zu bestehen, um geheime Orte zu erreichen, an denen sich für den Spieler neue, spannende Aussichtspunkte befinden.

Anders als die beiden abstrakten Level stellt das dritte eine realistische Umgebung dar. Eine Straßenszene mit Supermarkt, Autos und Grünflächen. Diese Darstellung projiziert die Statistiken in eine reale Welt. In einer späteren Weiterentwicklung könnte das Spiel auch in einer Augmented Reality Umgebung erlebt werden, d.h. die Avatare würden in eine reale Szenerie projiziert werden.

In allen drei Level gibt es mehrere Darstellungs- und Vergleichsoptionen. Eine reine Echtzeit-Darstellung bezieht alle 30 Sekunden neue Daten von den Suchmaschinen und stellt diese dar. Die Avatare stehen für die Suchbegriffe, nach denen in diesem Moment im Netz gesucht wird.

Daneben besteht die Möglichkeit, die Suchbegriffe verschiedener Zeitpunkte miteinander zu vergleichen. Die weiter in der Vergangenheit liegenden Suchbegriffe werden durch so genannte Ghost-Avatare dargestellt. Im Gegensatz zu den herkömmlichen sind diese transparent, um die Vergangenheit zu symbolisieren. Man erkennt hier sehr schnell wie sich verschiedene Wochentage und Tageszeiten auf die Suchbegriffe und somit auf die Gewichtungen der Kategorien auswirken. An einem Sonntagmorgen wird man eine andere Population vorfinden als in den nächtlichen Stunden eines Werktages.

Ausblick

In der nächsten Phase des Projekts sollen sowohl die Software als auch die Visualisierung weiterentwickelt werden. Der Quellcode der Quake3engine wird weiter angepasst, um die künstliche Intelligenz flexibler zu gestalten und um die Interaktionsmöglichkeiten zu erweitern.

In der weiteren Gestaltung der Szenarien und der Avatare steckt ebenfalls noch viel Arbeit. Die Ausdrucksmöglichkeiten und das Verhalten sind bei den Avataren noch nicht sehr ausgeprägt, zudem fehlt es in den Welten noch an Geräuschen und Sprachsamples.

Die Software im Hintergrund ist so modular aufgebaut, dass es möglich ist, alle denkbaren Visualisierungen modular anzubinden (Flash, SVG, HTML, etc.) und weitere Datenquellen zu verarbeiten. Deshalb werden wir bald den Quellcode dokumentieren und offen legen, um anderen die Möglichkeit zu geben, diesen weiterzuentwickeln und weitere Visualisierungsformen darauf anzuwenden.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Das gesamte System benötigt vier Rechner: Datenbankserver, Quakeserver, Quakeclient (Visualisierung) und Kontrollinterface.

Der Datenbankserver bezieht die aktuellen Suchbegriffe von den Suchmaschinen, kategorisiert diese den Themengebieten entsprechend und legt sie in einer sql-Datenbank ab. Zur Visualisierung wird eine modifizierte Version des Computerspiels Quake3arena von idSoftware genutzt - vor allem die künstliche Intelligenz musste angepasst werden. Der Quakeserver erhält vom Datenbankserver Anweisungen, welches Level und welche Avatare dargestellt werden sollen. Die Visualisierung erfolgt über den Quakeclient. Über ein webbasiertes Kontrollinterface wiederum steuert man den Datenbankserver.

Hardware / Software

Cluster aus 4 Rechnern

- Suse Linux 8.1, modifizierter Quake3arena-dedicated-server
- (Visualisierung): Suse Linux 8.1, modifiziertes Computerspiel Quake3arena
- Datenbankserver: Windows XP, net, eigene Software zur Kontrolle des Quakesservers (udp), Webservice für das Kontrollinterface
- Kontrollinterface: Rechner mit Webinterface im Browser zur Kontrolle des Clusters (HTML, PHP, Javascript)

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Erich Schoels

Die Arbeit von Michael Zöllner entstand im Rahmen einer Untersuchung zum Thema "Realtime Information Graphics". Im Mittelpunkt der Auseinandersetzung stand die Frage, wie sich die im Augenblick eingegebenen Suchbegriffe von Internet-Usern in Echtzeit statistisch so abbilden lassen, dass eine gesamtheitliche Informationsvermittlung auf emotionale Art und Weise möglich wird.

Als Kommunikationsplattform nutzte Michael Zöllner die populäre Welt der Computerspiele, um über diese komplexe Zusammenhänge spielerisch erfahrbar zu machen. Wegweisend ist dieser Ansatz, weil durch den gut gemeinten "Missbrauch" einer solchen Plattform auch anspruchsvolle Inhalte maximal zielgruppenspezifisch vermittelt werden können.

Seminar / Kurzbeschreibung

Im Projekt "Realtime Information Graphics" bearbeiteten Visuelle Gestalter und Informatiker paarweise ein frei wählbares Thema.

Forschungsbereich

Die Arbeit entstand im Wintersemester 2002/2003 im Bereich "Elektronische Medien" im Fachbereich Gestaltung an der Fachhochschule Würzburg.

Ein interaktiver Spielfilm

Deutschland, 2002-2003

**Autor: Kristian Costa-Zahn (Buch/Regie/Grafikdesign/
Animation)**Mitarbeiter: Jacky Pagel (Produktions- und Herstellungsleitung),
Matthias Metzger (Kamera), Christiane Schwarz (Produktions-
assistentin), Dirk Mauche (Schnitt), Heiko Fritz (Tonmischung),
Frank Hennenhöfer (Darsteller), Hubertus Grimm (Darsteller),
Matthias Klaußner (Darsteller), Dorothea Kirschner (Darstellerin),
Fabian Böckhoff (Darsteller)Merz Akademie, Stuttgart,
Kommunikationsdesign
8. Semester
Prof. Christoph Dreher**KURZBESCHREIBUNG**

Bei dem Projekt "The Four Suspects" handelt es sich um das Modell eines interaktiven Spielfilms. Das sinnvolle Eingreifen eines zum Benutzer werdenden Betrachters in den linearen Ablauf einer Narration steht dabei im Vordergrund. Das Konzept geht speziell auf die Natur des Films als ein passiv wahrzunehmendes Medium ein, grenzt sich also von Strukturen des Videospieles oder virtueller Realitäten ab. Das Resultat ist eine neue

Form der Narration zwischen Sehen und Spielen: Das INTERAKTIVE FILMERLEBNIS. Wie und wo macht Interaktivität in einer narrativ so geschlossenen Form wie der des Spielfilms Sinn? Wann stellt sie tatsächlich einen Mehrwert für den Benutzer dar und wann nur lästiges Zwangseingreifen? Aus diesen zentralen Fragestellungen heraus wurde das Prinzip dieses Films entwickelt.

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

Bemerkenswert ist hier die realistische Ansicht und Einschätzung des eingesetzten Mediums, sprich also die Frage, mit der sich die Studierenden auseinandergesetzt haben: "Wie und wo macht Interaktivität in einer narrativ so geschlossenen Form wie der des Spielfilms Sinn? Wann stellt sie tatsächlich einen Mehrwert für den Benutzer dar und wann nur lästiges Zwangseingreifen?" Die Herangehensweise, die DVD als ein Fernsehmedium zu definieren und die Inhalte/Explorationsstruktur dementsprechend zu koordinieren, erscheint hier konsequent und adäquat. Es existieren klare inhaltliche Navigationsstrukturen und Spannungsbögen.

Interessant ist somit auch das kombinatorische Modell des möglichen Gruppenspiels. Die Symbiose aus interaktiver DVD und passivem Fernsehen wird interessant diskutiert.

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

Anerkennenswert ist die Bemühung einer Definition zum "interaktiven Film".

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Grafische Gestaltung mit ansprechender gelungener Bildästhetik.

Technische Realisation: gut

Es wird zum Beispiel mit Beleuchtungseffekten gespielt sowie interessanter Farbgestaltung als Themenkonzentration durch verschiedene Farblayer.

Die Handlungsstränge sind offensichtlich logisch koordiniert.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Innovative und realistische Auseinandersetzung mit einem Interaktionsmodell auf DVD und in weiterem Sinne mit interaktivem Film. Relevante Fragestellung: wie interaktiv darf eine Geschichte sein, um noch einen Unterhaltungswert zu haben für den Zuschauer?

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

Anhand der Stills und der Quicktime Movies kann ich die filmische Qualität - es wird gesagt Vorbild ist "film noir"- nicht bewerten.

Technische Realisation: weniger gut

Um die technische Qualität zu beurteilen, wäre das DVD Handling selbst wichtig. Dies ist hier nicht gegeben, ebenso wenig lässt sich etwas zur Brauchbarkeit des Interface sagen.

Aktualität / Relevanz: gut

Der interaktive Film ist ein Thema im Bereich Entertainment, also ein aktuelles Thema.

Gesamtbewertung: gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

"The Four Suspects" ist eine Mischung aus Kriminal- bzw. Gangsterfilm und Film Noir, bei der es gilt, einen Mordfall aufzulösen. Dabei muss der Benutzer, den Genres entsprechend, kombinieren, recherchieren, aber auch riskieren. Intuitive Entscheidungen spielen dafür ebenso eine Rolle wie logisches Denken und Scharfsinn. Das INTERAKTIVE FILMERLEBNIS rangiert zwischen Denksport und Unterhaltung.

Zu betonen ist ebenfalls die Wahl des Mediums DVD, das für das Modell "The Four Suspects" am geeignetsten erscheint. Wie beim klassischen Spielfilm gilt es auch hier, den Film vorwiegend zu betrachten und nur an ausgewählten Entscheidungspunkten zu interagieren. Unter Vorbehalt ist das Modell zwar als Computeranwendung denkbar, jedoch werden Filme erfahrungsgemäß lieber von der Fernsehcouch oder vom Kinossessel aus rezipiert. Der Interaktivitätsgrad ist leicht mit der Fernbedienung zu bewältigen, ansonsten heißt es zurücklehnen und kombinieren. Dies ist entweder allein oder beratend in einer Gruppe vorstellbar. Im zweiten Fall müsste natürlich ein demokratisches Votum eine Entscheidung herbeiführen.

Die sinnvolle Nutzung des Mediums DVD setzt eine mediengerechte Erarbeitung des jeweiligen Inhalts voraus. Inhalt und Form der Arbeit sollen also in sinnvoller Symbiose den Weg neuer Möglichkeiten beschreiten.

Zum Inhalt: In einer abgelegenen Lagerhalle feiern vier Personen die erfolgreiche Durchführung eines gelungenen Coups.

Der Anführer ist Franco Manzini, ein charismatischer Mann. Nach und nach bedankt er sich bei den Anwesenden für ihren Einsatz: Bei seinem alten Freund Jean de Fareau, bei dem Einbruchspezialisten Lukas Ruttger und bei Viviana Kitova, seiner attraktiven Geliebten. Alles scheint in bester Ordnung zu sein, doch der Schein trügt! Wenig später wird Franco tot in seiner Lounge aufgefunden, der Tatort übersät mit Spuren unterschiedlichster Art und Weise. Als die drei Hauptverdächtigen in diesem Fall werden seine engsten Vertrauten Jean, Lukas und Viviana verhört. Zusammen mit dem Kommissar, einem etwas älteren und erfahrenen Kriminologen, begibt sich der Betrachter/Benutzer in eine Reihe von Verhören, um der Sache auf den Grund zu gehen und den Mörder zu ermitteln. Hierbei hat er zunächst die Auswahl, wie viele Verhöre er sehen möchte und in welcher Reihenfolge. Jeder der drei hat ein mehr oder weniger gutes Alibi auf Lager, ebenso erweist sich die Unterschiedlichkeit der Figuren. Der Kommissar versucht höflich, aber bestimmt, aus jedem einzelnen die Wahrheit herauszubekommen. Trotz, oder gerade aufgrund der Unterschiedlichkeit der Versionen, muss der Benutzer nach der ersten Verhörrunde auf den Mörder tippen. Je nach Entscheidung bekommt er eine bestimmte Sequenz dessen zu sehen, was vor dem Mord passiert ist. So erfährt er entweder von der heimlichen Beziehung von Jean und Viviana, oder von der massiven Verschuldung von Lukas, der von Franco seinen Anteil einfordert, oder von dem Versuch Vivianas, den Aufenthalt der Beute in Erfahrung zu bringen. Je nachdem, welche der Sequenzen er gesehen hat, geht er mit bestimmten Vorstellungen in die nächste Verhör-

runde. Das auf seiner vorherigen Entscheidung beruhende, bereits Gesehene wird ihn nun automatisch in allen weiteren Entscheidungen beeinflussen.

In Verhörunde zwei konfrontiert der Kommissar die Verdächtigen mit seiner Version der Dinge, um sie so aus der Reserve zu locken. Dabei kommen ihm auch die Ergebnisse der Spurensicherung zu Hilfe, die sich auf Jean, Lukas und Viviana belastend auswirken. Diese werden zunehmend unsicherer und verstricken sich in Widersprüche. In dem folgenden Gewirr aus verschiedenen Versionen, Geständnissen und gegenseitigen Beschuldigungen

versuchen der Kommissar und mit ihm der Benutzer, den Mörder, den Aufenthalt der Beute und die Wahrheit zu finden. Nach insgesamt drei Verhörunden und einer entsprechenden Anzahl von Tatsachensequenzen, muss der Benutzer schließlich den finalen Schuldspruch fällen. Dann erfährt er, ob er richtig gelegen hat oder nicht.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

DVD (PAL, kein Ländercode)

Hardware / Software

Benutzte Hardware:

Apple Macintosh, OS 9.2

Benutzte Software:

Final Cut Pro 3

Adobe After Effects 5.5

Adobe Photoshop 7

Pro Tools Free

DVD Creator

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Christoph Dreher

Kristian Costa-Zahn gehörte zu den aktivsten und selbstständigsten Studenten im Bereich "Film und Video" an der Merz Akademie. Er hat sich schon frühzeitig u.a. an narrativen Formen versucht, um als Abschlussarbeit eine besonders interessante Variante davon bzw. eine neuartige Form des Erzählens unter interaktiven Prämissen zu realisieren. Man muss auch darauf hinweisen, dass er es über den von der Merz Akademie z.Zt. möglichen Support hinaus geschafft hat, materielle und ideelle Unterstützung zu erhalten, die die Dimension der Arbeit "The Four Suspects" mit ausmachen. Bemerkenswert ist auch die Realisierung eines Projektes, das von seinen konzeptionellen Para-

metern her im Vorfeld Einwände von Außenstehenden provoziert hatte. Er hat dadurch die Auseinandersetzung über Sinn und Unsinn interaktiver Erzählformen auf einem höheren Niveau, also am Beispiel einer realisierten Variante, ermöglicht.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit reflektiert auf interessante Weise die parallele Existenz zweier Pathways innerhalb des Gestaltungsstudiums an der Merz Akademie, also der Studiengänge "Interaktive Medien" und "Film und Video". (Als dritten gibt es den traditionellen

Pathway "Grafik/Design"). Innerhalb von "Film und Video" ist das Studium konzentriert auf dokumentarische und essayistische sowie innovative, experimentelle und kurze narrative Formen und Formate. (Zur Position von "The Four Suspects" in diesem Spektrum s.o.)

Forschungsbereich

Meine eigene Lehre an der Merz Akademie beinhaltet Themen der Film- und Mediengeschichte, Film- und Medienanalyse und -theorie sowie die Initiierung und Betreuung von audiovisuellen Projekten im o.g. Spektrum.

Eine Plattform für den experimentellen Umgang mit**Schriftzeichen**

Internet

<http://www.typomatic.org>

Deutschland, 2002

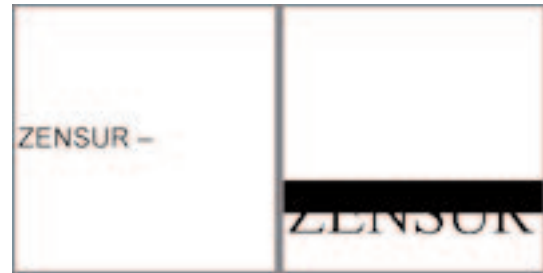
Autor: Alexander TibusMitarbeiter: Wolfgang Slaby, Programmierung
(Universität Heidelberg)

Fachhochschule Mannheim,

Fachbereich Gestaltung

7. Semester

Prof. Kai Beiderwellen

**KURZBESCHREIBUNG**

typomatic.org ist eine Experimentierplattform zur systematischen Veränderung von Aussagen und Gestaltung von Schriftzeichen.

In drei Textmasken gibt der User je 0-6 Zeichen ein, wobei ihm freigestellt ist, ob er Satzzeichen, Buchstaben, Ziffern oder Leerzeichen wählt. Die Eingaben werden auf einem abgegrenzten Ereignisbereich sichtbar. Über Navigationsleisten verändert der User ihre Position, Größe und Schriftart innerhalb dieses Bereichs. Während des experimentellen Umgangs mit seinen Eingaben erlernt er die Navigationsprinzipien.

Damit bedingen sich individueller Gestaltungsprozess und die Auseinandersetzung mit dem Funktionssystem gegenseitig. Die Einschränkung auf ein Minimum an Gestaltungsparametern ermöglicht methodische Untersuchungen bei unkomplizierter Handhabung.

typomatic.org eignet sich für freie, aber gleichzeitig strukturierte Experimente mit Schriftzeichen, schränkt jedoch mit keinem bestimmten Anwendungs- oder Gestaltungsziel ein.

Der User ist aufgefordert, gestalterische Möglichkeiten und Anwendungspotentiale selbständig zu erschließen.

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

Die Plattform ermöglicht mit einem begrenzten Set an Variationen und einfacher Bedienungsfunktion einen vielfältigen spielerisch experimentellen Umgang mit Schriftlayout. Die Vorgabenstruktur führt mehr oder weniger zu Ergebnissen, die der visuellen Poesie nahe stehen.

Einerseits wird das "Frustrationspotential" bezogen auf die Handhabung minimiert und ist so besonders geeignet in die Einführung solcher Experimente für Ungeübte sowie als Vorstufe komplexerer Gestaltungssoftware mit unendlich viel mehr Optionen, andererseits sind die Grenzen der Variationen aber schnell erreicht.

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

typomatic.org ist eine Experimentierplattform für die Formparameter von Schriftzeichen.

Das Userinterface teilt sich in zwei Bereiche: die eigentliche Spielkonsole und ein Infobereich zur Erklärung des Interface. Aber auch ohne Erläuterung erschließt sich das Spiel auf intuitive Weise. In drei Textmasken gibt der User je ein Wort oder eine Zeichenfolge aus maximal sechs Zeichen ein. Es stehen Buchstaben, Ziffern, Satzzeichen oder Leerzeichen zur Verfügung. Die drei Zeichenfolgen erscheinen auf einem quadratischen Feld, dem ein unsichtbares 3x3-Raster zugrund liegt. In der Steuerkonsole stehen eine Reihe von Buttons zur Verfügung, die die Lage und Form der Zeichen im Feld verändern: Position, Orientierung, Größe, Schriftart.

Das experimentelle Spiel ist für Schriftanfänger gedacht. Aber selbst dem erfahrenen Gestalter bereitet das Spiel mit den Zeichen Vergnügen, zumal die Ergebnisse unmittelbar in Echtzeit vorliegen. Das Spiel besticht durch seine einfache und intuitive Handhabung.

Wünschenswert wäre eine Ausdehnung der Gestaltungsparameter, vor allem im Bereich der Fonts. Derzeit stehen nur eine Serifenschrift (Times) und eine serifenlose Schrift (Arial/Helvetica) zur Verfügung. Auch das Eingabefeld und die Anzahl der Begriffe könnte durchaus erweitert werden. Das Minimum an Gestaltungsparametern ermöglicht allerdings durchaus methodische Untersuchungen von Schrift.

typomatic.org ist ein gelungenes Werkzeug im Internet für Schriftanfänger und durchaus im Unterricht für Designer einsetzbar. In einer Galerie sind verschiedene Beispiele gespeichert. Das Konzept sieht die Anbindung einer Datenbank vor, in der Benutzer seine eigenen Beispiele speichern kann. In diesem Fall wäre typomatic.org auch für Gestaltungslehrer interessant und ist geeignet, Grundlagen der Typografie zumindest teilweise zu vermitteln. typomatic.org ist gleichzeitig Spiel und Software. Es eignet sich dazu, kleine Aufgabenstellungen aus dem Bereich der Semiotik, Kompositionslehre, Schriftarchitektur, Lesbarkeit, Wortpaare, typografisches Experiment durchzuführen.

typomatic.org ist eine gelungene interaktive Anwendung, die ein tiefes Verständnis für Interface Design des Autors demonstriert. Für den Umgang mit Schrift ist die Experimentierplattform ein interessanter Ansatz. Das einfache Interface ermöglicht dem Benutzer eine Konzentration auf seine Gestaltungsaufgabe und verleitet zum Spielen mit Fläche, Form und Bedeutung.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die ästhetischen Ergebnisse sind nicht im Detail vorhersehbar, weil sie von Benutzern erst hervorgebracht werden. Aufgrund der Optionenstruktur sind aber einheitlich interessante Ergebnisse vorgegeben mit einem ästhetischen Minimalstandard.

Die ästhetischen Entscheidungen bezogen auf das Instrumentarium sind richtig in Hinsicht auf das didaktische Konzept.

Technische Realisation: gut

Ich folge der Beschreibung des Betreuers.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

typomatic.org beeindruckt durch seine gestalterische Zurückhaltung, ganz im Sinne der Kommunikationsaufgabe. Die grau gehaltenen Buttons lenken den Blick auf das Eingabefeld. Sie erklären sich selbst und intuitiv ohne jeden störenden Textbereich. Ihre Gestalt könnte allerdings noch zeichenhafter sein. Konsequenter wäre es gewesen, den großen Bildschirmbereich für den Infotext zugunsten des Eingabefeldes zu minimieren. Der experimentelle Umgang mit den Steuerelementen und Navigationsprinzipien ermöglicht eine Konzentration auf die typografischen Inhalte im Eingabefeld.

Ziel des Autors war es ein Gestaltungswerkzeug, kein Designobjekt zu entwickeln. typomatic.org ist es gelungen durch konsequente Reduktion des Benutzer-Interfaces, Freiräume für die Gestaltung mit Schrift zu schaffen.

Technische Realisation: sehr gut

Die Anwendung ist mit Java und HTML programmiert. Spielanwendungen stellen immer hohe Ansprüche an Programmstruktur, Datenstruktur und Programmierung. Für einen Studenten der Fachrichtung Design ist dies eine bemerkenswerte Leistung.

Aktualität / Relevanz: gut

Ich bin mir sicher, dass es viele andere "Einführungen" in die Nutzungsmöglichkeiten von Gestaltungsprogrammen gibt, kann aber keinen Vergleich selbst herstellen.

Gesamtbewertung: gut

Aktualität / Relevanz: sehr gut

typomatic.org besitzt eine außerordentliche hohe Aktualität und Relevanz für zukunftsweisende Projekte im Bereich Bildung und Lernen. Netzbasiertes Lernen erfordert völlig neue Konzepte bezüglich Aufbereitung der Inhalte, Interaktion und Kommunikation. Dies betrifft nicht nur die Kommunikation des Lernenden mit dem Lehrer sondern auch die vernetzte Kommunikation zwischen Lehrern und zwischen Studierenden untereinander. Software im Netz muss ohne Funktionsverlust interaktiv erlernbar und einfach zu bedienen sein.

typomatic.org ist gleichermaßen für Schrifanfänger wie für Dozenten interessant.

Das experimentelle Spiel mit Schrift stellt eine gelungene Verbindung zwischen Interface-Design und kreativer Typografie her.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

typomatic.org gibt zunächst weder Funktion noch Zweck an. Die Navigation kann nur durch Neugier und Experimentierfreude begriffen werden. Der User erlernt die Steuerung selbständig, während er durch seine Interaktion und Tastatureingaben die Gestaltungsergebnisse bestimmt.

1. Bedienung und Funktionen

Der individuelle Gestaltungsprozess und die Auseinandersetzung mit dem Funktionssystem bedingen sich gegenseitig. Darum sollte jeder User zunächst selbständig mit typomatic.org experimentieren.

Die Gesamtfläche teilt sich in die Steuerkonsole unten und den weißen Ereignisbereich oben. Im oberen Teil der Steuerkonsole befinden sich drei Eingabemasken, die jeweils mit 0 bis 6 Zeichen gefüllt werden.

Auf Mausklick auf den Button rechts neben den Masken erscheinen die Eingaben nebeneinander in 18 Punkt Grotteskschrift auf der vertikalen Mitte des Ereignisbereichs.

Ein unsichtbares Gestaltungsraster unterteilt diesen Bereich in drei mal drei Quadrate. Unter jeder Maske befindet sich eine Navigationsleiste mit der per Maus die jeweilige Eingabe auf der Bildfläche angesteuert wird.

Die Steuerung bietet folgende Möglichkeiten:

- Um ein Rasterquadrat verschieben nach links oder rechts

- Um ein Rasterquadrat verschieben nach unten oder oben
- In 90°-Schritten drehen nach links oder rechts
- In 6 Punkt-Schritten vergrößern oder verkleinern
- Schriftwahl Times oder Arial (MAC: Times oder Helvetica)

Verschiedene Funktionen einer Navigationsleiste können beliebig untereinander kombiniert werden. Die drei Eingaben werden unabhängig voneinander gesteuert.

Natürlich kann der User auch mit nur einer oder zwei Eingaben arbeiten.

Die Tastatureingaben können jederzeit verändert werden. Ein Mausklick auf den Button rechts der Eingabefelder aktualisiert den Ereignisbereich.

Der Button links neben den Masken versetzt die Eingaben zurück in ihren Grundzustand.

2. Aufbau und Gestaltung

Die Spielkonsolen-Anmutung lädt zum Experiment ein und definiert Ereignis- und Navigationsbereich.

Das Design ist möglichst funktional und unauffällig gehalten, um das Hauptaugenmerk auf die Ereignisfläche zu lenken und den Gestaltungsprozess des Users in den Mittelpunkt zu stellen. Typomatic.org fungiert als Gestaltungswerkzeug, nicht als Designobjekt.

Das minimalistische Layout ermöglicht das Erlernen der Navigation und eine unkomplizierte Handhabung. Die Funktionen sind über grafische Symbole definiert, womit das Programm sprachunabhängig funktioniert.

3. Zweck und Anwendungsgebiete

Durch das Medium Internet steht typomatic.org jedermann zur Verfügung.

An die Website soll eine Datenbank angebunden werden, so dass es möglich wird, eigene Ergebnisse zu speichern, die anderer zu betrachten und sich über sie auszutauschen.

Das Programm wurde nicht für einen vordefinierten Zweck entwickelt. Es eignet sich dazu, semiotische Phänomene zu veranschaulichen, systematisch Texte zu untersuchen, typografische Experimente durchzuführen und gestalterische Aufgaben umzusetzen.

Beispiele für Nutzungsmöglichkeiten im pädagogischen Bereich:

In Vorlesungen gestalterischer Studiengänge eignet sich typomatic.org zur Veranschaulichung von Themenbereichen wie Kompositionslehre, programmiertes Gestalten, Schriftarchitektur, Lesbarkeit und typografische Interpretation. Studenten können den behandelten Stoff jederzeit selbst nachvollziehen. In den ersten Semestern bietet sich typomatic.org für Kurzprojekte an.

Aufgabenstellungen wie "Visualisieren Sie die Begriffe", "Bewegung und Statik mit grafischen Formen" oder "Gestalten Sie anhand der Wörter Zeit und Geld verschiedene typografische Aussagen" sind Beispiele hierfür. Studenten entwickeln auf diese Art schnell und spielerisch ein Gefühl für die Anordnung von Elementen auf der Fläche, gestalterische Parameter und systematische Untersuchungen. Für Studienanfänger, die wenig Computerwissen mitbringen, entfällt das oft zeitaufwändige Erlernen von Grafikprogrammen oder das Verzetteln in der Vielzahl der Funktionen.

Mit einer Datenbankanbindung könnten auch Hochschüler auf internationaler Ebene an gleichen Aufgabenstellungen arbeiten und die Ergebnisse austauschen.

Im schulischen Bereich findet typomatic.org bei Stoffgebieten wie Zufallslyrik, Inversion oder typografischem Gedicht seine Anwendung: Schüler können aktiv in den Unterricht eingebunden werden und selbst experimentieren.

Letztendlich macht typomatic.org allen Interessierten grafische Gestaltung auf einfache und spielerische Weise zugänglich.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Java-Applet

HTML

Hardware / Software

Systemvoraussetzungen:

Windows 98, 2000 und XP: Internet Explorer ab Version 5 (ggf. Virtual Machine von www.sun.com herunterladen), Mozilla ab Version 1.3, Netscape ab Version 6.2

MAC OS X: Netscape ab Version 6.2

Linux: Mozilla ab Version 1.2, Netscape ab Version 5, Konqueror ab Version 2.0. Die Funktion der unteren Buttonreihe entfällt unter Linux aufgrund von Schriftkompatibilitäten.

Die Seite ist auf 1024 x 768 Pixel optimiert.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Kai Beiderwellen

Diese gelungene Applikation vermittelt durch gezielte Reduktion der Möglichkeiten für den User einen spielerischen Zugang zur Typografie. Durch die simplifizierte Steuerung der Vorgänge entstehen immer wieder anregende und wertvolle typografische Arbeiten. Sie zeugt vom tiefen typografischen und didaktischen Verständnis des Herrn Tibus.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit ist im Rahmen des Wahlpflichtfaches "Human Interface Design" am Institut für interaktive Medien, FHTG-Mannheim, entstanden. Das Thema dieses Seminars war Kontrollsysteme und deren Auswirkungen auf die kontrollierten Objekte.

Das Selbstverständnis dieses Kurses lässt sich wie folgt beschreiben: Die zunehmende Einführung von kommunizierenden Technologien in unseren Alltag, von der sprechenden Kravatte bis zum einkaufenden Kühlschrank, wird unser Kommunikationsverhalten nachhaltiger verändern als die allgemeine Einführung des Fernsprechers.

Als Designer sind wir Teil dieser Entwicklung und zugleich in der Pflicht diese Prozesse zu gestalten.

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.

So bietet dieser Kurs von der designtheoretischen Auseinandersetzung, über die praktische Gestaltung der Benutzeroberflächen, bis hin zum Einblick in die Vorgehensweisen der Programmierer und Techniker, eine möglichst große Palette der neuen Gestaltungsaufgaben für Designer.

Wichtige typografische Begleitung hat diese Arbeit durch die zusätzliche Betreuung durch Herrn Professor Armin Lindauer erfahren, der an der FH-Mannheim das Institut für Desktop Publishing leitet und als Typograf tätig ist.

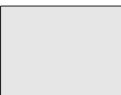
Diese Anwendung eignet sich hervorragend zur didaktisch sinnvollen Heranführung von Studenten an dieses komplexe Thema.

Forschungsbereich

Institut für interaktive Medien (IAM).

Die biologische Evolution des Menschen ist subjektiv zum Stillstand gekommen. Der evolutionäre Prozess ist an die Technik delegiert worden. Die Fenster in diese Welt sind die Bildschirme und Displays, vor denen wir sitzen, um an diesen Prozessen zu partizipieren und um diese steuern zu können.

Es eröffnet sich uns eine neue Welt, die dadurch charakterisiert ist, dass dort Wirkungen in spezifischer Weise erzeugt werden, nämlich nicht mehr energetisch-materiell, sondern durch Unterschiede, d.h. durch Information. Es ist eine Welt, die sich um Informations- und Kommunikationsprozesse dreht, die im Gegensatz zu der rundfunkartigen Abfertigung eines passiven Publikums Menschen mit Menschen verknüpft. Statt Einbahnstraßen gibt es Gegenverkehr, Widerspruch und Ermutigung. Welche Rolle, welche Möglichkeiten und welche Verpflichtungen Design in dieser Welt hat, ist Gegenstand dieses Instituts.



Stadtvisualisierung/Stadtporträt

Deutschland, 2002-2003

Autorin: Simone Bucher

Mitarbeiter: Dorian Agu

Merz Akademie, Hochschule für Gestaltung, Stuttgart,

Time Based Media

8. Semester

Salvatore Vanasco

**KURZBESCHREIBUNG**

"Urbicande" ist Teil meiner Diplom/Master-Arbeit an der Merz Akademie in Stuttgart.

Thema ist der "Urbane Raum im Comic".

Während der wissenschaftliche Teil der Arbeit verbal durch die Städte der Comics führt, visualisiert das praktische Projekt eine der besprochenen Comicstädte im Besonderen.

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

Positiv ins Auge fiel die Idee und die optische Umsetzung, insbesondere auch der Mut, sich das Werk eines anderen Künstlers anzuverwandeln. Diese Gewissenhaftigkeit in der Adaption hat leider auch negative Konsequenzen: Die Dramaturgie ist etwas langatmig geraten und beginnt schon im ersten Filmdrittel zu langweilen. Die erzählte Geschichte ist für den Uneingeweihten schwer nachzuvollziehen; erst die Dokumentation gibt da den nötigen Aufschluß.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die reduzierte Farbpalette, die Umsetzung der Vorlage und ihrer eigenen Ästhetik überzeugt. Selbst die schwellenden Soundflächen sind, wenn auch belanglos, erträglich. Nur die ewigen Fahrten ins Bild vor und zurück sorgen dann doch für rasche Ermüdung.

Technische Realisation: weniger gut

Eine utopische Architektur zu präsentieren wie ein reales Projekt der Stadtplanung, versteckt die technische Umsetzung in der Reduktion der Mittel. Gerade darum wirkte die Arbeit sehr souverän. Die Schnitte und Überblendungen machen den an sich angenehmen Film allerdings sehr unruhig und zerstören den Rhythmus.

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

This is an example of a very applied project. The choice of the theme is interesting, but should be developed further. The film does not provide any real added-value to the comic strip that was used as a basis.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

The visuals are good, but are directly based on the comic strip that was used.

Technische Realisation: gut

It is a good use of existing technology, but not surpassing the expected.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Eine schöne Arbeit, die eine neue Sicht auf das Medium Comic erlaubt, auch unter Gesichtspunkten, die in der Rezeption häufig zu kurz kommen. Allerdings hat die vermutliche Werktreue das Ergebnis ein wenig brav werden lassen.

Gesamtbewertung: gut

Aktualität / Relevanz: weniger gut

It is not innovative.

Gesamtbewertung: weniger gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Während der wissenschaftliche Teil meines Diploms mit Worten durch die urbanen Hintergrundzeichnungen der Comics führt, möchte ich in meiner praktischen Arbeit dazu einladen, eine der untersuchten Comicstädte selbst zu erleben und ihre Atmosphäre auf sich wirken zu lassen.

Ich beziehe mich dabei auf ein Werk des zuletzt besprochenen belgischen Comic-Künstlers Francois Schuiten: "Das Fieber des Stadtplaners", (orig.: La Fievre d' Urbicande). Hierfür habe ich die von Schuiten entworfene Stadt Urbicande in den dreidimensionalen, digitalen Raum übertragen.

Dadurch soll ein weiterer Zugang mit filmischen Mitteln ermöglicht werden. Die Kamera kann nun in die flächige Darstellung der Comicstadt eintauchen und findet dahinter eine räumliche Rekonstruktion der Stadt Urbicande, durch deren Strassen und Gebäude sie sich schließlich bewegt.

Dort relativiert sich die Wertigkeit der Bild-Ebenen schon formal, da im dreidimensionalen Raum der jeweilige Betrachterstandpunkt über Vorder- und Hintergrund entscheidet.

Ich verstehe das Ergebnis meiner praktischen Arbeit als eine Kombination aus Architekturvisualisierung (in Anlehnung an die technischen Mittel, mit welchen Architekten ihren Auftraggebern Entwürfe präsentieren und an Schuitens Interesse an Stadtplanung) und einem Stadtporträt, in dem die für Urbicande charakteristischen Merkmale hervorgehoben werden.

Die eigentliche Handlung des Comics spielt dabei eine untergeordnete Rolle. Die Wirkung der Visualisierung soll allein durch

die Atmosphäre der Stadt selbst entstehen. Zwar führt die Kamera immer wieder an Orte, die der ursprünglichen Erzählung entnommen sind, doch an diesen Schnittstellen ist die Handlung eingefroren. Die Protagonisten der Geschichte sind dort als flächige "Pappaufsteller" zu sehen. Sie dienen lediglich der Verdeutlichung von Maßstäben, also der Situation der Figur in der so überproportioniert und monumental entworfenen Stadt Urbicande. (Schuiten beschäftigt sich in seinen Arbeiten zumeist mit den sozialen Aspekten von Bauen und Wohnen sowie mit der Frage nach der Wirkung von Repräsentationsarchitektur und abstrakt planerischen Gesamtkonzepten auf die Menschen in der Stadt.)

Der Grundgedanke der theoretischen Arbeit - den städtischen Hintergrund der Comics in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu rücken - wird hier weitergeführt. Das Setting soll, gelöst von den durch die im Comic vorgegebenen Begrenzungen und Blickwinkeln selbst, als Ganzes erlebbar werden. Die Übertragung der Comicstadt in eine dem Betrachter ungewohnte Umgebung möchte alte Lesemuster – z.B. schnelles Weiterblättern sobald der Text eines Comics erfasst ist – aufbrechen und zudem zu einer neuen Aufmerksamkeit des Betrachters auf den Comic-Hintergrund führen.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Modelling/Textur/Camera/Animation/Lightning:

XSI Softimage

Compositing: XSI Softimage

Bearbeitung der Texturen: Adobe Photoshop

Schnitt: Adobe Premiere

Optimierung der Bild-Qualität: Adobe After Effects

Hardware / Software

Hardware: PC

Software: Softimage XSI, Adobe Photoshop/After Effects/

Premiere

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Salvatore Vanasco

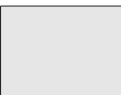
Ausgangspunkt ihrer Arbeit war die Untersuchung, inwiefern sich die Darstellung urbaner Architekturen und Landschaften in Comics auf die reale Gestaltung von Stadtbildern der Stadtplaner auswirkt und umgekehrt. Ihre Thesen betrachtet sowohl die historischen Phänomene als auch zeitgerechte Wechselwirkungen. Das praktische Projekt "Urbicande - Portrait of a comic-city" zeigt in einer feinsinnigen Weise in einer Darstellungsvariante, die eigengesetzlicher nicht sein kann, die Orte Brüssels, die von dem Künstler FRANCOIS SCHUITEN in seinen Comics verwendet wurden. Eine dreidimensionale Animation, die eine Führung durch Brüssel, dem Brüssel von Francois Schuiten, darstellt und an die Orte der Handlungen in den Comics von Francois Schuiten führt. Illustration, Modelling und Animation sind handwerklich und

denkwerklich auf hohem Niveau hergestellt und bereiten dem Betrachter ein visuelles Vergnügen. Simone Buchers Arbeit ist stilsicher und konsequent. Ein Beispiel, dass kulturtheoretische Zugänge, gepaart mit eigengesetzlichen audiovisuellen Kompositionen, ein herausragendes Resultat ermöglichen.

Seminar / Kurzbeschreibung

"Urbicande" ist die Abschlussarbeit in dem Diplomstudiengang Kommunikationsdesign an der Merz Akademie in Stuttgart.

Dieses Projekt wurde von der Jury nachnominiert.



Eine computerunterstützte, interaktive Installation

Installation

Deutschland, 2003

Autorin: Vera Doerk

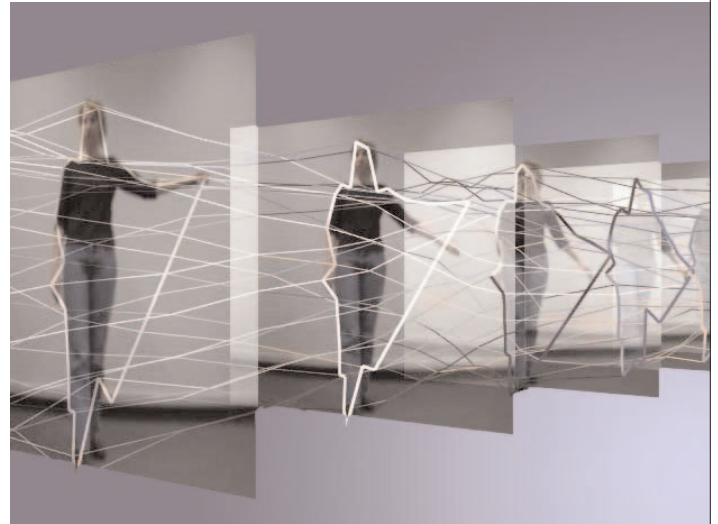
Mitarbeiter: Jochen Viehoff (technische Unterstützung)

Kunsthochschule für Medien Köln,

Mediengestaltung

6. Semester

Prof. Heide Hagebölling

**KURZBESCHREIBUNG**

Eingefangen durch die Mittel der Medientechnik und gefroren in einer virtuellen Umgebung werden aus Zeitobjekten Raumobjekte. Zeit wird zu einem Volumen im Raum.

Phänomene, die der menschlichen Wahrnehmung flüchtig erschienen, bekommen eine Gestalt. Das Ergebnis ist die "Verkörperung" inhärenter Prozesse.

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

In diesem Projekt werden Analysen zur Architektur, Repräsentation von Zeit und Raum und der Rolle von Software für den künstlerischen Entwurfsprozess auf überaus komplexe Weise durchgeführt. Das Konzept verfügt sowohl über eine historische als auch visionäre Dimension. Die Veränderung der Wahrnehmung von Raum und Zeit, die bereits Walter Benjamin mit "dem unbewusst durchwirkten Raum" thematisierte, in dem Technologien unsere Wahrnehmungsmöglichkeiten erweitern, wird hier auf einem der wichtigsten medienkünstlerischen Forschungsfelder durchgeführt: der Bilderkennung und dem Motion-Tracking. Interessant ist an dieser Arbeit, dass – trotz der Echtzeitumsetzung – offensichtlich weniger die Live-Performance im Vordergrund steht, sondern der Horizont, der sich dafür für den architektonisch-künstlerischen Entwurfsvorgang eröffnet. Positiv zu bewerten ist der Prozess der gründlichen Entwicklung dieses Projektes selbst, von der Installation aus Fotografien und Fäden hin zu einer automatisierten Bildgenerierung in Echtzeit.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Entwicklung bzw. der Einsatz der Software ist sehr gut.

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

Sehr schöner und alternativer Beitrag.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Sehr guter Einsatz verschiedener Medien, elegante textliche Beschreibung.

Technische Realisation: sehr gut

Die Arbeit betrifft – wie bereits oben erwähnt – aktuelle Forschungsfelder: Bilderkennung und Motion-Tracking. Sie verbindet Reflexion der Software und ihre Bedeutung für den Entwurfsprozess auf zwei Ebenen: der der medienkünstlerischen Kreation und der des architektonischen Entwurfs.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

War mal wieder nötig.

Aalglatte, persönlichkeitsferne Gestaltungen gibt es im Internet genug.

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

State-of-the-Art

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Ein wichtiger Beitrag für die Neu-Orientierung des Gebiets

Gesamtbewertung: sehr gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Die mit der Kamera aufgenommenen Bilder werden in einem Computermodell entsprechend ihrer zeitlichen Folge hintereinander angeordnet. Eine Dimension des Raumes wird hierbei durch die Dimension Zeit ersetzt. Zwischen den Bildern entstehen Netze, die die abgebildeten menschlichen Konturen

scheinbar umhüllen und ihnen folgen. Die in ihrer Beschaffenheit an Fischer- oder Trag-netze erinnernden Strukturen reagieren durch Verdrehung und sich verändernde Komplexität auf die Charakteristika der abgebildeten Bewegung.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Mit einer festinstallierten Kamera werden sich im Raum bewegendende Personen aufgenommen. Ein Computer analysiert die Bilddaten und wandelt die Information in ein dreidimensionales Computermodell um. Die resultierenden Modelle, die so genannten "Zeitobjekte", werden dann in Echtzeit auf eine Leinwand projiziert und fortlaufend aktualisiert.

Hardware / Software

PC / Webcam; Java 3D

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar der Betreuerin Prof. Heide Hageböling

Vera Doerk ist Architektin und hat in dieser interaktiven Arbeit Phänomene der Bewegung, der Zeit und des Raumes thematisiert. In einem gesonderten Projekt entstanden bereits als Vorstufe Rauminstallationen und Objekte zu dieser Thematik.

Die Bewegung von Passanten im öffentlichen Raum wurde dabei in visuellen Sequenzen von ca. zehn Bildern registriert, wobei gespannte Nylonfäden und - in größeren Objekten - Glasfaserfäden die Veränderung der Körperkoordinaten in der Zeitdimension als Netzstruktur verdeutlichten. Diese Objekte wurden durch Toninstallationen, die aus diesen Daten gewonnen wurden, begleitet.

Inspiriert wurde diese Arbeit einerseits durch die Chronofotografie und andererseits durch Arbeiten Kandinskys zur Linie.

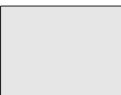
Die vorliegende Arbeit hat diese Idee in virtuelle Bezüge gestellt und weiterentwickelt. Aus Raumobjekten wurde nun eine interaktive Installation entwickelt, die in Echtzeit mit dem Passanten bzw. der auslösenden Person kommuniziert. Es entstehen so flexible Zeit-Raum-Objekte bzw. durch Zeit- und Bewegung definierte Architekturen.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Themen, so auch dieses Diplomprojekt, werden an der KHM durch die Studierenden selbst gewählt. Die Studierenden suchen sich dementsprechend Partner, Professoren und Mitarbeiter, die ihr jeweiliges Projekt begleiten und unterstützen. Eine große, interdisziplinäre Durchlässigkeit gestattet es, sehr individuell Ansätze umzusetzen, die sonst oftmals an einer institutionell begründeten Starrheit scheitern. Vera Doerks Projekt soll in Zukunft Teil eines architektonischen Entwurfs werden.

Forschungsbereich

Das Projekt ist als Diplomarbeit im Rahmen des postgraduierten Studienganges der Fächergruppe "Mediengestaltung" an der KHM in Köln entstanden.



Digitale Überwachung - Technologie der Macht

Installation

Deutschland, 2003

Autoren: Christian Keck, Christoph Noe

Fachhochschule Mannheim,

Fachbereich Gestaltung

8. Semester

Prof. Kai Beiderwellen

**KURZBESCHREIBUNG**

"Sehr geehrte Damen und Herren, Sie betreten jetzt überwachten Raum. Bitte bewegen Sie sich behutsam und beachten Sie die Anweisungen des Personals."

So begrüßt Sie eine überaus freundliche Frauenstimme bei Ihren ersten Schritten in der Installation. Von nun an werden Sie reduziert auf ein kleines Kreuz im virtuellen Raum und besitzen zehn

Leben. Was Sie daraus machen entscheidet außer Ihnen noch ein Überwacher.

Virtueller Raum und Realität kollidieren hier miteinander und erzeugen vor allem durch die Eingriffsmöglichkeiten des Überwachers im virtuellen Raum und die Sanktionen in der Realität ein Spannungsfeld.

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

Das Konzept basiert auf einer fundierten Auseinandersetzung mit dem Thema Überwachen und Strafen und überzeugt in seinem konzeptionellen Ansatz. In der Anordnung der Installation scheint das Milgram-Experiment geradezu gegenwärtig zu sein. Gleichwohl gehen die Verfasser einen interessanten Schritt weiter, indem sie den Überwacher in seiner Handlung öffentlich machen und damit selbst zum Beobachteten innerhalb der Versuchsanordnung. Mit dieser neuen Positionierung wird eine Art soziales Korrektiv in das Experiment eingefügt, das die Frage nach dem Verhalten des "Überwachenden" und "Strafenden" neu stellt.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Die räumliche Umsetzung wirkt anhand des Bildmaterials etwas steif und erinnert doch sehr an Büroinventar und Hochschulmöbiliar. Die Ausgestaltung der räumlichen Situation (überwachter Raum und die Raumkonstellation zum Überwacher) erscheint entsprechend beliebig und könnte etwas mehr Subtilität vertragen.

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

Gute Idee in Bezug auf Kontrolle-Überwachung. Ein sehr gut durchdachtes Konzept.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Weniger ausgearbeitet, es wurde sicherlich dem inhaltlichen Aspekt untergeordnet.

Technische Realisation: gut

Die mediale und technische Umsetzung ist überzeugend.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Aktueller könnte die Thematik kaum sein, angesichts eines zunehmenden Überwachungswahns, der auf der irrigen Annahme basiert, dass Überwachungstechnologie sogar gegen Terrorismus zu schützen vermag.

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

Klingt überzeugend.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Nach ZKM-Ausstellungen udgl. sowie der neuen Relevanz von Foucault und anderen Kontroll-Autoren sowie der Gesamtlage der Welt ist das Thema äußerst aktuell.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Das Spannungsfeld zwischen dem virtuellen Raum digitaler Medien und der Realität im Kontext der Überwachung ist das Thema unserer Installation mit dem Projekttitel "Zum goldenen Apfel".

Drei Aspekte dieses Spannungsfeldes sind:

1. Verhaltensänderungen hervorgerufen durch den virtuellen Raum und dessen Bedingungen
2. Abstraktion der Identität einer Person durch den virtuellen Raum
3. Die Reversibilität von Opfer und Täter

Grundsätzlich lässt sich unsere Installation in einen inneren und einen äußeren Bereich aufteilen. Der innere Bereich stellt den Handlungsraum der Akteure dar. In diesem ist der Überwacher von den Überwachten getrennt. Sie interagieren über die visuellen und auditiven Schnittstellen, die ihnen ein Computer zur Verfügung stellt. Das Interface zeigt, für beide Seiten sichtbar, die Position der Überwachten, abstrahiert als Kreuz. Eine Statusanzeige gibt zusätzlich Auskunft über die Anzahl der verbleibenden Leben. Horizontale und vertikale Mauern stehen stellvertretend für die Präsenz des Überwachers und können flexibel positioniert werden. Ein weiteres Zeichen stellt das Icon eines Apfels dar.

Die Art und Weise wie die Beteiligten agieren ist durch Sanktionen beeinflusst. D.h. Kollisionen zwischen Kreuzen und Mauern werden mit akustischen Warnungen und dem Verlust von Leben bestraft. Das Erreichen des Apfels beendet die Interaktion. Ein weiteres Ende der Interaktion wird durch die reale Sanktion vollzogen. Sie tritt nach dem Verlust von zehn Leben in Kraft. Daraufhin werden die Überwachten von uniformiertem Personal aus dem Raum entfernt. Die Fehlritte im virtuellen Raum sind somit nicht frei von Sanktionen in der Realität.

Die hieraus resultierenden Wirkungen und Reaktionen bilden das Material für die Darstellungen auf Monitoren im äußeren

Bereich.

Die Verhaltensweisen der Akteure haben unterschiedliche Formen angenommen. Es bestand dabei ein Machtgefälle im virtuellen Raum, das in einem realen Machtkampf resultierte. Für die Überwachten stand das Prinzip des Überlebens im virtuellen Raum im Vordergrund. Obwohl es keine realen Hindernisse gab, ließen sie sich von den Interventionsmitteln des Überwachers ihre Bewegungsfreiheit nehmen, in die Ecke drängen und taten alles, um ihr virtuelles Ich zu schützen. Eine Strategie war auch das Opfern von Leben, um aus einer Situation der Bedrängnis zu entkommen. Um sich kurzfristige Vorteile zu verschaffen, wurden Schwachstellen des Systems genutzt.

Strategien auf der Seite des Überwachers waren das Verlängern der Interaktion, die Blockade des Ziels, das systematische Auslösen der virtuellen Charaktere, aber auch die Verweigerung der Intervention. Die Adaption der Strategie wurde je nach Gefahrenpotential der Gegner vorgenommen. Es waren die Koordinaten des abstrahierten Zeichens und nicht die Menschen, an denen er seine Aktionen ausrichtete. Für ihn wurde jedes Kreuz zum möglichen Täter. Die Überwachten jedoch sahen sich als Opfer und vergaben die Rolle des Täters an den Überwacher.

Unsere Installation zeigt das Verhältnis zwischen dem Wert des virtuellen Charakters und einer virtuellen Sanktion oder Konsequenz. Dem virtuellen Charakter fehlt die körperliche Präsenz, er ist reduziert auf wenige Zeichen und somit in einer Konfliktsituation sehr anfällig. Nimmt die Bedeutung des virtuellen Raumes für die Menschen, wie es Umberto Eco in "das Ende der Zeiten" beschreibt, zu, steigt der Wert aber auch das Gefährdungspotential des virtuellen Charakters.

Ausblicke:

Interessant wäre es nun herauszufinden in wie weit die beobachteten Verhaltensmuster sich ändern würden, gäbe man dem virtuellen Charakter mehr Informationen.

Spannend wäre es auch die räumliche Distanz zwischen Überwacher und Überwachten zu vergrößern und das Internet zur Interaktion zu nutzen.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Die Architektur der Installation besteht aus einem Raum mit 32m² und 2m Höhe, der durch einen schmalen Zugang zu erreichen, ansonsten aber völlig abgeschlossenen ist. Im Raum befindet sich ein goldener Apfel, welcher erhöht auf einem Podest, in der Ecke diagonal zum Eingang, präsentiert wird. Auf einer Innenwand wird die Bildschirmoberfläche eines Programms projiziert, die den Grundriss des Raumes und einen stilisierten Apfel darstellt. Die Position des Apfels im Interface ist deckungsgleich mit der Position des goldenen Apfels im Grundriss des Raumes.

Der Boden des Raumes wird von einer Kamera erfasst, die in 5m Höhe senkrecht hängt. Diese überträgt die aufgezeichneten Daten an einen außerhalb stehenden Computer, der sie verarbeitet und visualisiert. Es erkennt rote Elemente in den von der Kamera übermittelten Bildern. Der Überwacher (ein willkürlich ausgewählter Besucher) hat die Möglichkeit dieses Programm zu benutzen.

Sobald Personen (zwei oder drei willkürlich ausgewählte Besucher) mit roten Hüten den Raum betreten, reagiert das Programm und berechnet ihre Position im Bild. Diese Koordinaten werden nun benutzt um die Standpunkte der Personen im Raum an entsprechender Stelle im virtuellen Raum, jeweils abstrahiert als Kreuz mit Statusbalken, anzuzeigen. Durch die Projektion an der Wand kann der Überwachte seinen Standort genau sehen und seine Bewegungen nachvollziehen. Sobald die erste Person beim Betreten erfasst wird, spielt das Computerprogramm mit freundlicher Frauenstimme folgende Begrüßungsformel ab: "Sehr geehrte Damen und Herren, Sie betreten jetzt überwachten Raum. Bitte bewegen Sie sich behutsam und beachten Sie die Anweisungen des Personals." Zusätzlich wird ein penetranter, und bedrückender Grundton gespielt, der die atmosphärischen Dichte innerhalb des Raumes erhöht. Kommt eine Person hinzu, steigen sowohl Tonhöhe als auch Lautstärke. Der Sound wird durch die Übergabe von MIDI-Daten an einen Synthesizer live erzeugt. Bis zu drei Personen können erfasst und sowohl als Projektion

im Raum als auch auf einem Monitor beim Überwacher visualisiert werden. Die Aufgabe der Überwachten ist es, den goldenen Apfel zu erreichen. Der Überwacher kann anhand der Darstellung auf seinem Monitor sehen, wo sich die Personen im Raum befinden. Ihm steht zusätzlich ein Monitor zur Verfügung, auf dem sechs virtuelle Wände gezeigt werden, die er per Maus als Barriere in den virtuellen Raum bewegen und so den Weg zum goldenen Apfel versperren kann. Die Überwachten können sich so bewegen, dass Ihr Kreuz im virtuellen Raum um die Hindernisse herum geführt wird um zum Apfel zu gelangen. Jede Kollision eines Kreuzes mit einer virtuellen Wand löst ein dumpfes Schlaggeräusch, eine Erhöhung des Statusbalkens, sowie einen Hinweis, die Wände zu beachten, aus. Je größer die Anzahl der Kollisionen, desto eindringlicher warnt die vom Programm abgespielte Stimme davor, sich den Wänden zu nähern. Erreicht der Überwachte den goldenen Apfel mit weniger als zehn Kollisionen, so hat er mit Erfolg das Ziel erreicht. Schafft er das nicht, so wird er von uniformiertem Personal aus dem Raum entfernt.

Sichtbar für alle Besucher der Installation, die nicht an der Handlung teilnehmen, sind zwei Monitore aufgestellt. Der rechte zeigt den Teil des Programms in dem die Überwachten als Kreuz im virtuellen Raum agieren, der linke zeigt ein Videobild des Überwachers bei seiner Tätigkeit in Großaufnahme.

Hardware / Software

Apple Macintosh G4/400
 2x Sony DV Cams
 Yamaha DX-7 Synthesizer
 Zoom RT-323 Drumcomputer
 Macromedia Director 8.5

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Kai Beiderwellen

Diese beeindruckende Arbeit von Christoph Noe und Christian Keck zeigt deren genaue Analyse und sichere Interpretation von Verhaltensmustern im überwachten öffentlichen Raum. Canettis virtueller Raum und Realität treffen hier interagierend aufeinander und werden sensitiv und direkt erfahrbar gemacht.

Die konsequente und technisch innovative Installation führt das Publikum in eine foucaultsche Situation von Überwachung und Strafe.

Die Besucher werden in Überwachte und Überwacher eingeteilt. Die von einer Exekutive aus uniformierten Ordnern sanktionierten Regeln erscheinen hier in Form von beweglichen virtuellen Mauern, die die Überwachten daran hindern sollen, zur ihrer eigenen Sicherheit in den Apfel der Erkenntnis zu beißen.

Virtueller- und überwachter Raum bilden sich in dieser Arbeit gegenseitig ab und bilden ein Spannungsverhältnis. Die Personen werden auf den Monitoren zu austauschbaren abstrakten Symbolen reduziert. Die Regeln/Mauern werden willkürlich durch den Überwacher gesetzt. Die im überwachten Raum befindlichen Personen werden zu "Regelbrechern", zu potentiellen Tätern. Die Überwachten werden zur Entwicklung von Überlebensstrategien genötigt. Dies führt wiederum zu einer aggressiveren Anwendung der willkürlich gesetzten Regeln, die an das von Peter R. Hofstädter beschriebene Milgram Experiment erinnern lässt. Das sich potenzierende Wechselspiel zwischen den immer diffizileren Überlebensstrategien und dem konsequenteren Einsatz der Regeln wird für alle Beteiligten durch den enormen Stress subtil erfahrbar.

Die Verletzlichkeit des Individuums wird hier durch die Interaktion im virtuellen Raum, anders als in entsprechenden Computersimulationen oder Videospielen, nicht aufgehoben.

Durch die Präsentation des Überwachers und seines Handelns im virtuellen Raum auf zwei parallel angeordneten Monitoren, ist die Unterscheidung von Opfern und Tätern auch für die unbeteiligten Betrachter aufgehoben. An diesem wichtigen Frontend der Arbeit entsteht eine starke Irritation und Verstärkung der Zuschauer, die für mich die Klarheit und Stärke dieser Installation nochmals unterstreicht.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit ist im Rahmen des Wahlpflichtfaches "Human Interface Design" am Institut für interaktive Medien, FHTG-Mannheim, entstanden.

Das Thema dieses Seminars waren Kontrollsysteme und deren Auswirkungen auf die kontrollierten Objekte.

Das Selbstverständnis dieses Kurses lässt sich wie folgt beschreiben:

Die zunehmende Einführung von kommunizierenden Technologien in unseren Alltag, von der sprechenden Krawatte bis zum einkaufenden Kühlschrank, wird unser Kommunikationsverhalten nachhaltiger verändern als die allgemeine Einführung des Fernsprechers.

Als Designer sind wir Teil dieser Entwicklung und zugleich in der Pflicht diese Prozesse zu gestalten.

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.

So bietet dieser Kurs von der designtheoretischen Auseinandersetzung, über die praktische Gestaltung der Benutzeroberflächen, bis hin zum Einblick in die Vorgehensweisen der Programmierer und Techniker, eine möglichst große Palette der neuen Gestaltungsaufgaben für Designer.

Forschungsbereich

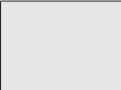
Institut für interaktive Medien (IAM).

Die biologische Evolution des Menschen ist subjektiv zum Stillstand gekommen. Der evolutionäre Prozess ist an die Technik delegiert worden. Die Fenster in diese Welt sind die Bildschirme und Displays, vor denen wir sitzen, um an diesen Prozessen zu partizipieren und um diese steuern zu können.

Es eröffnet sich uns eine neue Welt, die dadurch charakterisiert ist, dass dort Wirkungen in spezifischer Weise erzeugt werden, nämlich nicht mehr energetisch-materiell, sondern durch Unterschiede, d.h. durch Information. Es ist eine Welt, die sich um Informations- und Kommunikationsprozesse dreht, die im Gegensatz zu der rundfunkartigen

Abfertigung eines passiven Publikums Menschen mit Menschen verknüpft. Statt Einbahnstraßen gibt es Gegenverkehr, Widerspruch und Ermutigung.

Welche Rolle, welche Möglichkeiten und welche Verpflichtungen Design in dieser Welt hat, ist Gegenstand dieses Instituts.



Das Sonnenobservatorium Einsteinturm

CD-ROM

<http://www.zursonneempor.de>

Deutschland, 2001-2002

Autor: Markus Nachtrab (Konzeption, Redaktion, Gestaltung, Fotografie, Authoring, Programmierung und Booklet)

Mitarbeiter: Jürgen Staudé (Fachbeiträge); (Astrophysikalisches Institut Potsdam), Alexander Kirchof (Beratung Programmierung); (FH Potsdam), Martin Becker (Sprecher u. Lektorat), Sascha Vollmer (Tonaufnahmen); (STAR.BASE STUDIOS)

Fachhochschule Potsdam,
Fachbereich Design
Prof. Klaus Dufke**KURZBESCHREIBUNG**

Architektur - Astrophysik - Relativitätstheorie: eine CD-ROM über das erste Turmteleskop Europas und eines der bedeutendsten Bauwerke des deutschen Expressionismus.



Geschichte und Gegenwart des legendären Potsdamer Einsteinturms, erzählt in Wort, Bild und Film, ergänzt von einer ca. 60-minütigen, virtuellen Führung durch das Gebäude.

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

In seinem professionell aufbereiteten und konzeptionell ausgereiften Konzept einer virtuellen und interaktiven "Besichtigungstour" des einzigartigen Baudenkmals "Einsteinturm" in Potsdam, ist es Markus Nachtrab gelungen, in anschaulicher Darstellung unterschiedlichste Informationsebenen integrativ zu verbinden. Das Konzept des Ineinandergreifens von kunst- und wissenschaftshistorischen Informationen wird mittels unterschiedlicher Darstellungsmodi interessant und ästhetisch aufbereitet und eingängig vermittelt.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Das Konzept überzeugt zudem aufgrund der professionellen Gestaltung und grafischen Umsetzung. Die zentrale Thematik des gekrümmten Raumes findet scheinbar selbstverständlich ihre formale Umsetzung als wiederkehrendes Logo und leitet visuell durch die verschiedenen Informationslayer.

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

CD-Rom-Tour mit QT Panoramen durch den Einsteinturm. Gewicht liegt auf virtuelle Ausstellung. CD-Rom als Bildschirmmedium für eine virtuelle Ausstellung. Arbeitet mit Verortung eines Gebäudes durch Panoramablicke. Schafft aber nicht das Gefühl einer Gesamtschau (des Raumes, den der Verfasser darstellen will).

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Mir ist nicht klar ob es bei formaler Qualität hier um die Bewertung der einzelnen Ausstellungs-Panoramen geht, also Gestaltung von thematischen Ausstellungsräumen, die an sich ganz leidlich aussehen.

Mir liegt die CD nicht vor, und ich habe keine Anhaltspunkte, um die formale Qualität der Gestaltung von Interaktion und Info-Oberfläche zu bewerten.

Doch sehe ich den Anspruch der Arbeit, eine Räumlichkeit und das, was an diesem Ort getan, gedacht wurde, und das, was darüber an diesem Ort ausgestellt wird - Geschichte und Aktualität verbunden mit der Darstellung von Wissen- zu vermitteln. Dem Anspruch wird die Arbeit überhaupt nicht gerecht, denn der

Technische Realisation: sehr gut

Ohne sich in technischen Spielereien zu verlieren, wird hier technisch überzeugend und adäquat im Einsatz unterschiedlicher Darstellungstechniken ein überzeugendes Beispiel digitaler Informationsvermittlung gegeben: Cubic-VR Movies geben ein anschauliches Beispiel dafür, einen realen Raum optimal im Virtuellen abzubilden. In der Kopplung mit Videosequenzen werden diese Raumdarstellungen nicht zum erschöpfenden Selbstzweck, sondern füllen die repräsentierten Räume mit vielfältigen Informationen (historischen und aktuellen Dokumentationen, etc.) und visualisieren konzeptuell die Verschränkung von Ort und Information auf technischer als auch inhaltlicher Ebene.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Ein inhaltlich und technisch überzeugendes Beispiel digitaler Informationsvermittlung, die in Zeiten einer beschworenen Krise der Vermittlung nicht nur Aktualität, sondern auch hohe Relevanz besitzt.

Gesamtbewertung: sehr gut

Raumaspekt und die Übertragung von Realraum in Virtualität wird nicht ausreichend behandelt.

Technische Realisation: weniger gut

Die CD-Rom kann ich nicht bewerten. Von der Website Ok, Standard.

Aktualität / Relevanz: gut

Sehr relevantes Thema: real und virtueller Raum, Erinnerungsraum, Wissensraum, Denkraum und diese alle elektronisch, es gibt sehr viel Arbeit im Bau neuer Räume.

Gesamtbewertung: gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Zum Objekt:

Mit dem Potsdamer Einsteinurm und seinen Protagonisten Einstein, Freundlich und Mendelsohn, gingen in den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts Wissenschaft und Kultur in eine außergewöhnliche Synthese ein und hinterließen ein spektakuläres Bauwerk von großer Symbolkraft. In ihm vereinen sich bahnbrechende Erkenntnisse und Entwicklungen in der Physik, Astronomie und Architektur des 20. Jahrhunderts in einem "Monument der Wissenschaft". Bis auf den heutigen Tag ist er zugleich ein Symbol für die großen Ideen, die unser modernes physikalische Weltbild geprägt haben, ein einzigartiges Bauwerk expressionistischer Architektur und ein Ort moderner astrophysikalischer Forschung.

Multimediale Umgebungen bieten die besten Voraussetzungen, um solche komplexen Objekte und Themen in einem mehrdimensionalen Medium erlebbar und verständlich zu machen, insbesondere wenn sich das Hauptobjekt der allgemeinen Öffentlichkeit verschließt, wie das beim Einsteinurm der Fall ist, da er bis heute als Forschungseinrichtung genutzt wird.

Zum Projekt:

Ziel der Arbeit war es, das Themenspektrum des Einsteinurms

mit seinen inneren, wechselseitigen Beziehungen näher zu erkunden, und einen Ansatz zu finden, wie diese auf der Basis einer CD-ROM ganzheitlich darstellbar und der Raum des Einsteinurms erlebbar wird. Dabei sollte das visuelle Design in angemessener Korrespondenz zur expressionistischen Formenwelt des Bauwerks, als auch zum naturwissenschaftlichen Charakter des Instruments "Einsteinurm" stehen.

Erzählt wird von der kulturhistorischen Entwicklung der Sonnenbeobachtung, von Einsteins Idee, die allgemeine Relativitätstheorie anhand optischer Phänomene bei der Sonnenbeobachtung zu überprüfen, von Erich Mendelsohns Suche nach einer neuen Baukunst, bis hin zur modernen Sonnenforschung und den neuesten Projekten der Potsdamer Sonnenphysiker. Durch zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten und audiovisuell geführt, kann sich der Besucher durch das Gebäude bewegen, zu architektonischen und wissenschaftlichen Sachthemen informieren und eigene Experimente machen.

Das Projekt entstand als Diplomarbeit im Rahmen des Themenkomplexes PUSH (Public Understanding of Science and Humanities) der FH Potsdam und wurde als Ergänzung zur Dauerausstellung "Vom Großen Refraktor zum Einsteinurm" konzipiert. Es will damit einen Beitrag zum aktuellen Dialog zwi-

schen Wissenschaft und Gesellschaft leisten und den Wissenschaftsstandort Potsdam, anhand seines prominenten Wahrzeichens Einsteinturm, der Öffentlichkeit mit Hilfe neuer Medientechnologien zugänglich machen.

Die Arbeit wurde vom Astrophysikalischen Institut Potsdam organisatorisch unterstützt und fachlich betreut. Die CD-ROM hat momentan den Stand einer Demo-Version erreicht. Die komplette Umsetzung und Finanzierung ist derzeit noch ungeklärt.

Highlights:

- Die Geschichte des legendären Potsdamer Einsteinturms, erzählt in Wort, Bild und Film
- Audiovisuelle Führung durch den Einsteinturm: virtueller Rundgang durch das gesamte Gebäude mittels Qubic-VR-Technologie
- Im Blickpunkt: Relativitätstheorie und nichteuklidischer Architektur
- Biografischer Teil: Albert Einstein, Erwin Finlay Freundlich und Erich Mendelsohn
- Einblicke in die aktuelle Arbeit der Potsdamer Sonnenforscher
- Überblick über das moderne Bild der Sonne
- Bibliothek mit Sachthemen aus den Bereichen Architektur, Astrophysik und Theoretische Physik
- Experimentierkasten für spielerische, didaktische Einführung in Aufgabenstellungen und Methoden der Astrophysik

Didaktisches Konzept:

Dem User erschließt sich der Zugang zum Einsteinturm auf verschiedenen Ebenen und Abstraktionsgraden:

- räumlich-visueller Zugang zum Gebäude
- Darstellung der Fachdisziplinen (Architektur, Sonnenforschung, Theoretische Physik) und Biographien in narrativer und explorativer Form
- lexikaler Zugriff
- Experimentiermöglichkeiten in spielartiger Aktionsform

Ein grundlegendes Gestaltungsprinzip des Systems ist: der User bewegt sich durch eine Raumlanschaft, in der er Orte oder Objekte vorfindet, die durch Interaktion zu "sprechen" beginnen. Das können moderierte Video-Clips sein, die in der virtuellen Führung konkreten Standorten im Gebäude und dessen Umgebung zugewiesen sind, oder einzelne Themenabschnitte, die wie Schautafeln in einer abstrakt gestalteten Ausstellungslandschaft organisiert sind. Dabei ist der Weg durch die Landschaft immer ringförmig geschlossen und ergibt einen vollständigen thematischen Zyklus, der nur durch das Wechseln in die höher gelegene Ebene der Hauptnavigation verlassen werden kann. Die ringförmig angelegten Strukturen ermöglichen eine narrative Darstel-

lungsform als auch einen schnellen, explorativen Zugriff. Darüber hinaus greifen sie das Gestaltungsprinzip der ebenfalls ringförmig angelegten Dauerausstellung auf, aber auch das Grundprinzip aller Observatorien und Teleskope, die naturgemäß rotations-symmetrisch bzw. mittelaxial aufgebaut sind. Die Experimente-Sammlung (Experimentierkasten) ist als Spiel mit Punktesystem gestaltet.

Der Recherchebereich (Bibliothek und Labor) besteht aus einer Sammlung von Fachbegriffen aus den Bereichen Architektur, Astrophysik und theoretische Physik bzw. astrophysikalischen Experimenten. Dieser ist tabellenartig gestaltet und besitzt ein alphabetisches Auswahlmenü.

Über Textlinks in den Themenzyklen kann die Bibliothek mit korrespondierenden Einträgen parallel aufgerufen werden. Ebenso sind auch die Experimente mit der Bibliothek verlinkt.

Zielgruppe:

So vielschichtig wie der Einsteinturm im Wesen ist, so vielschichtig ist die Besucherzahl des Potsdamer Telegrafenberges und damit auch die Zielgruppe der CD-ROM. Die Zahl der registrierten Besucher liegt bei ca. 6000 jährlich und setzt sich aus einem Fachpublikum (Architekten, Astrowissenschaftler, Kunsthistoriker) und einem Laienpublikum (Einwohner, Touristen, Kunst- u. Architekturinteressierte, Hobbyastronomen, Urania-Besucher, Schulklassen) zusammen. Nur ein kleiner Teil davon bekommt allerdings die Gelegenheit, das Gebäude zu betreten. Das unterirdische Labor ist für den Besucherverkehr völlig gesperrt.

Hinzu kommt eine unbekannt Zahl an nicht registrierten Besuchern, die den Telegrafenberg täglich aufsuchen. Das dürften vor allem Touristen sein, die in Potsdam sehr zahlreich sind. Die einmalige Potsdamer Kulturlandschaft besitzt Highlights, die Besucher aus aller Welt anzieht.

Neben Touristen und Besuchern des Telegrafenberges schließt die Zielgruppe aber auch den mittelbaren Personenkreis ein, der nicht vor Ort anzutreffen ist aber ein ähnliches Interessenprofil aufweist. Der didaktische Ansatz und die spielerische Aktionsform in einem virtuellen Labor machen die Anwendung auch für eine junge Zielgruppe interessant, so dass z.B. auch ein Einsatz im Schulunterricht denkbar wäre.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Multimediale CD-ROM, Hybrid-CD für Mac und Windows;
 Director-Applikation mit Flash-Elementen, Sound, QuickTime Video, mehrknotiger QuickTime Qubic-VR Film;
 Druckfunktion und Internetlinks in Planung;
 Booklet in Hardcoverausführung, 22 Seiten, Spiralbindung, Kartentasche für CD

Hardware / Software

Verwendete Hard- u. Software:

Apple Power Mac G4, Mikrotek Scanmaker 3700, Nikon Coolpix 995, Nikon Fisheye-Converter FC-E8, modifiziertes Vanguard Stativ;
 Director, Flash, Photoshop, SoundEdit, After Effects, Premiere, Cleaner, PanoTools, MakeQubic, QubicConnector

Systemvoraussetzungen PC:

Windows 98 oder höher, Pentium Prozessor mit mindestens 200 MHz oder vergleichbare Leistung, 32 MB RAM, 4xCD-ROM-Laufwerk, 8-Bit Soundkarte, High Color Grafikkarte, Apple QuickTime v 5.0 oder höher; empfohlene Ausstattung: Pentium III Prozessor, 500 MHz oder höher, 64 MB RAM, 8xCD-ROM-Laufwerk, 16-Bit Soundkarte, True Color Grafikkarte

Systemvoraussetzungen Macintosh:

MacOS 8.5 oder höher, Power-PC Prozessor mit 200 MHz, 32 MB RAM, 4xCD-ROM-Laufwerk, Apple QuickTime V 5.0 oder höher; empfohlene Ausstattung: Power Mac G4/ 350 MHz, 64 MB RAM

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Klaus Dufke

Die mediengestalterische Konzeption und Umsetzung dieser außergewöhnlichen Diplomarbeit steht ganz im Zeichen der Vermittlung des komplexen Themenspektrums. Markus Nachtrab gelingt es mit beeindruckender Eleganz die Geschichte des Einsteinturms inklusive all seiner Sidelines von der Architektur über die kunstgeschichtliche und wissenschaftshistorische Bedeutung bis hin zu den Gründervätern dieses einmaligen Baudenkmals in einer ganzheitlichen Darstellung zu erzählen. Hier wird Medientechnologie nie Selbstzweck, sondern ist in unaufdringlicher Selbstverständlichkeit immer aus dem jeweiligen Darstellungsgegenstand heraus begründet. Aus der dominanten vertikalen Raumachse des Turms heraus begründet sich die Integration von Cubic-VR Movies, da nur mittels einer solchen Darstellungstechnik die Geometrie des Raums an jedem der 21 gewählten Standorte abgebildet werden kann. Die Videosequenzen, welche von den einzelnen VR-Standorten aus aufgerufen werden können, ergänzen die topografische Repräsentationsebene um narrative, kommentierende und dokumentierende Informationen. Das hier etablierte Navigationskonzept des Panoramas findet Eingang in die folgenden Darstellungen abstrakterer Inhalte der weiteren Kapitel zur Historie der Sonnenforschung, der theoretischen Physik und den Biografien.

Neben der synergetischen Darstellung der unterschiedlichen Teilaspekte reflektiert Markus Nachtrab in seiner theoretischen Diplomarbeit u.a. die medientechnischen Grundlagen der Panoramafotografie und anamorphischer Raumabbildungen bei der Entwicklung von Cubic-VR-Movies anhand der Theorien zur Raumkrümmung, zu deren Beweis der Einsteinturm einst erbaut wurde - und schließt so einen erstaunlichen Kreis von Theorie und Praxis.

Bedauerlich ist, dass auf Grund fehlender Finanzierung bisher noch nicht die vollständige Umsetzung und Entwicklung zu einem marktfähigen Produkt gesichert werden konnte, obwohl jährlich tausende Besucher den "5. Park Potsdams" auf dem Telegrafenberg aufsuchen und ein reges Interesse an einer CD-ROM über den Einsteinturm erwarten lassen.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die CD-ROM "Zur Sonne Empor - Das Sonnenobservatorium Einsteinturm" entstand im Rahmen der Diplomarbeit von Markus Nachtrab im Studiengang Kommunikationsdesign.

Forschungsbereich

Das MultiMedia-Department des Fachbereichs Design der Fachhochschule Potsdam erarbeitet für den Themenbereich PUSH (Public Understanding of Science) Beispiele angewandter Forschung und Entwicklung. Hierzu gehören multimediale Informations- und eLearning-Systeme, Edutainment-Anwendungen und ComputerBasedTrainings auf CD-ROMS, DVD oder im WorldWideWeb, die als Resultate anwendungsorientierter Kooperationsprojekte im Rahmen des Projektstudiums oder von Diplomarbeiten entstanden sind. Der Anwendungskontext PUSH (Public Understanding of Science) ist ein Forschungs- und Entwicklungsschwerpunkt in der Arbeit von Prof. Klaus

Dufke, der das Fach Multimedia-Design in den Studiengängen Kommunikations- und Interface-Design vertritt. Dieser Schwerpunkt ergibt sich unter anderem aus dem Standort Potsdam-Babelsberg/Brandenburg: Die Nähe zur Medienstadt Babelsberg und zum Wissenschaftsstandort Potsdam mit ihren ansässigen Medienunternehmen und Forschungs- und Wissenschaftseinrichtungen ist essentiell und bietet auf Dauer zahlreiche Kooperationsmöglichkeiten. Ein Übersicht weiterer PUSH-Projekt ist online einsehbar unter:
<http://www.design.fh-potsdam.de/~dufke>



Medieninformatik

33 play2

173



Eine transparente Arbeitsumgebung für die Zusammenarbeit innerhalb und zwischen Projektteams.

Internet

<http://play2.hyperwerk.ch>

Schweiz, 2002-2003

Autoren: Arne Schöllhorn (HyperWerk), Beat Muttener (HyperWerk), Rodolfo Semprevivo (HyperWerk), Michel Pfirter (HyperWerk)

Mitarbeiter: Urs Beyeler (Coach)

Fachhochschule Basel FHBB,

HyperWerk

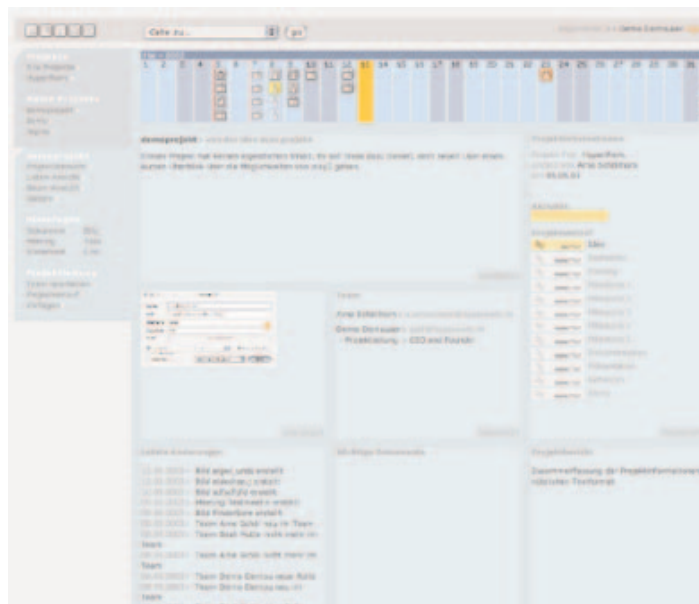
4. Semester

Dr. Regine Halter

KURZBESCHREIBUNG

Organisationen, bei denen die Mitarbeiter gleichzeitig an verschiedenen Projekten beteiligt sind, haben ein spezielles Interesse an Transparenz und Austausch des Wissens. play2 ist nicht bloß ein Werkzeug für Projektmitglieder, sondern schafft Bewusstsein für die einzelnen Projektprozesse in der ganzen Organisation.

Den Projektmitgliedern werden flexible Mittel zum Austauschen und Organisieren ihrer Materialien zur Verfügung gestellt. Dateiaustausch und Gruppenorganisation stehen dabei im Mittelpunkt.



play2 nimmt die Aktivitäten der einzelnen Projektteams auf, speichert sie und veröffentlicht sie gleichzeitig. Der entstandene Inhalt und die Projektgeschichte kann mehr oder weniger ausführlich abgerufen und angezeigt werden. Während den Projektmitgliedern detaillierte Views geboten werden, können sich - nicht im Projekt direkt involvierte - Benutzer oder Besucher leicht einen Eindruck mit Hilfe der Zusammenfassungen und Übersichtsseiten oder der Zeitleiste verschaffen.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut

Die mitgelieferte Beschreibung play2.projekte_Manual geht nicht auf das System ein, sondern beschreibt die Studienorganisation der Hochschule. Von der Webseite aus sieht man auch nicht mehr.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

nett

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Als Groupware stellt play2 eine Plattform für Arbeit und Bildung dar. Als Förderung und Weiterentwicklung von Werkzeugen für die Teamarbeit, insbesondere im Bildungsbereich, stellt dieses Projekt einen sehr guten Beitrag dar. Da es direkt in den Ausbildungsverlauf eingebunden ist, ergibt sich die Möglichkeit, die Nützlichkeit und die Details dieses web-basierten Werkzeuges zu überprüfen und weiter zu entwickeln. Es kann für verschiedene Projekte verwendet werden. Insbesondere wurde auf den Zugang von arbeitsrelevanten Inhalten Rücksicht genommen.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Auch Werkzeuge besitzen eine ästhetische und formale Qualität. play2 zeigt eine wenig strukturierte visuelle Oberfläche. Ich vermisse bei play2 eine deutliche und unterscheidbare Struktur. Die verschiedenen Inhalte erscheinen gleich. Wenngleich ich den Inhalt sehr interessant finde, sind die ästhetischen und formalen Qualitäten "nur" gut.

Technische Realisation: gut

Der Funktionsumfang des Programms konnte nicht überprüft werden.

Aktualität / Relevanz: gut

Wer liebt schon Verwaltungsprogramme?

Gesamtbewertung: gut**Technische Realisation: gut**

Die ausführliche Dokumentation lässt den Schluss auf eine gute technische Realisierung zu.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

play2 ist ein Werkzeug für die Teamarbeit. Als kommunikatives Instrument halte ich es für sehr aktuell und relevant.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Das Projekt re:play befasste sich mit dem Umgang von Projekten in play. In unserer Vorstudie hatten wir Projekte als wesentlichen HyperWerk-Studienbestandteil identifiziert, der in play nur unzureichend abgedeckt war. Also konzentrierten wir uns auf die Konzeption und Realisierung eines so genannten Projektmoduls.

Unser Ansatz war, in erster Linie ein Arbeitsinstrument für den täglichen Gebrauch zu schaffen für die Studierenden, am Studium Interessierte und das Leitungsteam des HyperWerk. Erst an zweiter Stelle sehen wir play2 als Informationsquelle für Unbeteiligte. play2 wird vor allem für denjenigen von Nutzen sein, der ein minimales Verständnis für die Arbeitsweise im HyperWerk entgegenbringt.

Unser Ansatz gründet auf dem CSCW-Begriff Awareness. Wir wollen den anderen, seien es Projektmitglieder oder Außenstehende, bewusst und nachvollziehbar machen, was im Projekt abläuft. Mittel dazu sind das Aufzeichnen oder Logging der eigenen Aktivitäten für die anderen und deren Darstellung. Wir wollen eine größtmögliche Transparenz für alle schaffen, daher auch die eher radikale Entscheidung, alle projektbezogenen

Inhalte öffentlich zu machen, einzig die persönlichen Daten der play-Community sind nur angemeldeten Benutzern zugänglich.

play2 soll ein praktisches und bequemes Arbeiten ermöglichen. Im Zentrum steht die Möglichkeit, Dateien auszutauschen. Gegenüber dem Intranetserver edi hat play2 den Vorteil, dass auf alle Daten standortunabhängig zugegriffen werden kann, via Web oder auch via FTP.

play2 bietet eine ablaforientierte Dokumentation des Projektes und unterstützt das Projektmanagement Phase für Phase. play2 übernimmt die Rolle eines elektronischen Gedächtnisses für das Projektteam.

play2 ist noch nicht der Ersatz für play.hyperwerk.ch. Der HyperWerk-Kalender und das Workshop- Verzeichnis laufen nach wie vor auf dem "alten" play.

Unser Dank geht an unseren Coach und "Father of play", Urs Beyeler, der uns fachlich und technisch beraten und uns aus den festgefahrensten Situationen befreit hat.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

play2 ist ein in Python geschriebenes Zope-Produkt. Backend ausschliesslich Python. Frontend XHTML und Flash.

Hardware / Software

Python, www.python.org

Zope Application Server, www.zope.org

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar der Betreuerin Dr. Regine Halter

play2 ist ein Projekt von Studierenden am HyperWerk/ FHBB. HyperWerk hat als Studiengang die Aufgabe, neue Formen für Arbeit und Bildung zu entwickeln. Ziel des Studiums ist die Qualifizierung zur Interaktionsleitung (so die Diplom-Bezeichnung des BBT Bern).

Entsprechend seinem Leistungsauftrag hat am HyperWerk die Groupware-Entwicklung einen wichtigen Stellenwert. So bezieht sich play2 auch in der Namensgebung auf ein Tool - play1 -, das von Studierenden des ersten Jahrgangs entwickelt worden war. Dem wurde auch dadurch Rechnung getragen, dass einer der Entwickler von play1 das Coaching der play2-Gruppe übernahm.

Dennoch ist play2 keine bloße Fortführung, sondern als Modul für die Projektarbeit ein vollkommen eigenständiges Produkt, das einen weiteren Vorzug gerade dadurch aufweist, dass es in einen vorhandenen Rahmen implementiert werden konnte. Beibehalten und weiterentwickelt wurden in play2 alle Vorteile eines nutzerfreundlichen, webbasierten, personalisierten Studien-Organizers. Vollkommen neu wurde jedoch der Zugang zu allen arbeitsrelevanten Inhalten angegangen. Damit wird den Anforderungen neuer Bildungsformen - Öffentlichkeit der Inhalte, radikale Transparenz der Arbeits- und Entscheidungsverläufe, kooperative Strukturen - auf qualitativ vollkommen neue Weise entsprochen.

play2 zeichnet alle Aktivitäten mit Python-Scripts auf und visualisiert sie. Damit wird die studentische Arbeit für die Projektmitglieder selbst, für die Studienleitung, aber auch für interessierte Gäste automatisch zugänglich.

Insbesondere durch die konsequente Entwicklung funktionaler Aspekte werden die User - Studierende, Externe - nicht nur auf einer Informationsebene in das Geschehen am HyperWerk einbezogen, sondern vor allem als User einer sich auch durch das Zutun der User selbst verändernden und entwickelnden Arbeitsumgebung.

Dabei fokussiert play2 auf wenige, allerdings präzise und sorgfältig ausgewählte Methoden und Konzepte der computergestützten Zusammenarbeit. Die Auswahl dieser Methoden und Konzepte folgte den Kriterien Transparenz, Awareness und Gruppengedächtnis. So stehen den Projektgruppen gewöhnliche Dateiablagen zur Verfügung, die sie per Webinterface unaufwändig verwalten können. Auch dies - die funktionale und userfreundliche Reduktion der Mittel - muss als eine besondere Entwicklungsleistung gesehen werden, da sich das Produkt nicht in unnützen Raffinessen verliert (die nur der Eitelkeit der Entwickler, nicht jedoch dem User nützen).

Das Projektteam um Beat Muttenzer und Arne Schöllhorn wird in einem nächsten Arbeitsschritt das Benutzerverhalten am HyperWerk untersuchen, wo play2 als Arbeitsinstrument bereits offiziell eingesetzt wird.

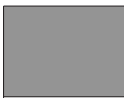
Für die Erforschung und Entwicklung der Interaktion, hier insbesondere die Förderung und Weiterentwicklung von Werkzeugen für die Teamarbeit als praktische Handlungsebene von Interaktion, hat das Projektteam play2 ein herausragendes und innovatives Werkzeug entwickelt. Zur Zeit noch auf die Bedürfnisse von HyperWerk zugeschnitten, ist play2 in modifizierter Form für vielfältige Anwendungen nicht nur im Bildungssektor einsetzbar.

Seminar / Kurzbeschreibung

Das Projekt play2 wurde als selbständige Arbeit durchgeführt und stand in keinem Seminarkontext. Dies entspricht der Ausbildungsstruktur am HyperWerk. Dort gibt es einerseits ein Angebot von Workshops, andererseits führen die Studierenden von Anfang an eigenständige Projekte durch.

Forschungsbereich

Erforschung und Entwicklung der Interaktion, hier insbesondere die Förderung und Weiterentwicklung von Werkzeugen für die Teamarbeit als praktische Handlungsebene der Interaktion.



Medienkunst

34	ima flue (k) Hybrid Lifeforms	179
35	InformationsGewalt	181
36	Intimate Space	185
37	Motel	189
38	My Mind Concert	195
39	Ohne Titel	199
40	Private Multi-verse Perception	203
41	Time to...?	207
42	Zentralin 03	211



**Wechselwirkungen zwischen Robotik und Virtualität,
Pflanzen-Wachstum und menschlichem Handeln**

Installation

Deutschland, 2002-2003

Autor: Stefan Baumberger

MitarbeiterInnen: Georg Hänsdieke, Wolfgang Keller, Nicole Heidtke, Winfried Baumberger

Bauhaus-Universität Weimar,
Fakultät Medien
Nicole Heidtke

KURZBESCHREIBUNG

ima flue (k) ist eine interaktive computergestützte Medieninstallation, die sich mit der Frage auseinandersetzt, inwiefern zwischen verschiedenen Lebensformen unterschiedlicher Natur ein innerer Zusammenhang besteht. Die Interaktivität der Installation ima flue (k) will dabei eine Möglichkeit der Annäherung zwischen verschiedenen Lebensformen schaffen und zum Entdecken, Ausprobieren und Nachdenken einladen. Eine Trias zwischen biologischer und technischer Lebensform und dem Besucher. Die Pflanzen wirken als Medien der Interaktion zwischen Technik/Installation und den Besuchern, bzw. der Neugier der Besucher. Bei ima flue (k) handelt es sich dabei um die Metapher



bzw. den Versuch der Kommunikation verschiedener Lebensformen oder der Vorstellung von Lebensformen, welche existieren (könnten), in der Phantasie, in der Simulation, in der Symbiose. In der Adaption, Ausstülpung, Neuinterpretation und simulativen Verfremdung entwickelt sich die Frage, welche Lebensformen noch existieren könnten. Daran schließt sich der Gedanke an, was ist dann durch Interaktion veränderlich oder wo ist der beobachtende Blick, das teilnehmende Ich, selbst schon Veränderung, Grundlage für Verschiebung und Neuentwurf. Erst durch Interaktion wird vieles erkennbar, in der Installation, in einem selbst.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Ein Hochkomplexes, ambitioniertes Projekt. Spannende Interaktionsmöglichkeit der BesucherInnen mit der Arbeit.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Insgesamt handelt es sich um ein spektakuläres Projekt, allerdings sehe ich Defizite in der künstlerischen Umsetzung, speziell in der Positionierung und Ausführung innerhalb des Ausstellungsraumes (z.B. Bodenbespielung).

Technische Realisation: sehr gut

Es handelt sich um eine ausgezeichnete technische Umsetzung.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Trotz schlüssiger Interaktionsmöglichkeit der BesucherInnen vor Ort, fehlt es der Arbeit insgesamt an Schärfe. Die Positionierung und Haltung des Künstlers zu diesem an sich aktuellen Thema bleibt in der Umsetzung unklar formuliert.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Ein erneuter Versuch interaktive netzvermittelte Gartenbaukunst zu realisieren.

Es hat ein paar Besonderheiten, die es interessant machen.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Interessante Ausstellung.

Technische Realisation: sehr gut

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Ist schon 2002 an zwei Orten als Ausstellung gezeigt worden.

Trotz einiger Defizite in der Umsetzung handelt es sich insgesamt um eine gute und ambitionierte Arbeit. Die künstlerische Ausformulierung des ausgezeichneten Konzeptes ist allerdings nicht auf den Punkt gebracht.

Gesamtbewertung: gut

Gesamtbewertung: sehr gut

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar der Betreuerin Nicole Heidtke

ima flue (k): an der Zimmerdecke ist ein Roboterarm angebracht. An seinem Ende ein Screen befestigt. Wie der Kopf eines Wesens ragt er in den Raum hinein. Beweglich.

Im Raum hängen Orchideen. Gehe ich auf eine zu, reagiert das Wesen und neigt sich mir entgegen. Kommt immer näher und stellt sich mir dar. Ich sehe auf dem Screen zunächst klein und schemenhaft, ein virtuelles - das eigentliche - Wesen aus Farben, Flächen und Transparenzen. Noch näher: ein wunderschönes, vogelartiges Gebilde, ein Kolibri. Noch besser will ich es sehen, bleibe bei der gewählten Orchidee. Noch näher kommt der Screen, nein: der Kolibri. Doch zunehmend löst er sich auf, in seine schönen farbig-illuminieren-durchscheinenden Einzelteile, aus denen er besteht. Verliert das Wesenhafte in der Nähe.

Andere Betrachter gesellen sich zu anderen Orchideen. Konkurrieren mit mir um die Aufmerksamkeit des Kolibris. Er zögert und wendet sich von mir ab, einem anderen Betrachter zu.

Schließlich ziehen wir uns zurück - und so auch der Kolibri-Screen. Der Kolibri verflüchtigt sich in seinen virtuellen Raum und wird kleiner. Der Raum dunkel.

Die Installation ima flue (k) setzt die Sphären von Robotik, virtueller Lebensform (Kolibri auf dem Screen), biologischer Lebensform (Pflanze) und Mensch in Wechselbeziehung. Durch die Betrachteraktion (Nähe zur Orchidee und Versorgung der Orchidee) kommt die Wechselbeziehung zum Tragen: Der Kolibri nimmt Nahrung (Nektar) auf - scheinbar ohne Berührung. Wie im Schwirflugh des Kolibris vor der Blüte löst sich die Gestalt auf und setzt sich wieder zusammen. Fragil und empfindlich.

ima flue (k) ist die gelungene Inszenierung eines poetischen Moments. Die Leistung dieser Arbeit ist es, diesen Moment gefunden und nicht illustrativ-zerstört, sondern in einer

äußerst komplexen Gesamtkonstruktion erhalten und erfahrbar gemacht zu haben.

"Der ästhetische Augenblick in der Kunst ist jener flüchtige Augenblick (...) wenn der Beschauer sich eins fühlt mit dem Kunstwerk, das er betrachtet. (...) Es wird aus beiden eine Einheit. Zeit und Raum sind aufgehoben, und der Beschauer ist besessen von seiner Wahrnehmung..." (Hermann Sturm: Der ästhetische Augenblick).

Seminar / Kurzbeschreibung

ima flue (k): ist eine Diplomarbeit von Stefan Baumberger in der Betreuung des Lehrstuhls Multimediales Erzählen (Prof. Walter Bauer-Wabnegg) der Fakultät Medien und des Lehrstuhls Freie Kunst (Frau Prof. Liz Bachhuber) der Fakultät Gestaltung der Bauhaus Universität Weimar.

Forschungsbereich

Das Lehrgebiet "multimediales Erzählen" beschäftigt sich mit dem Erzählen unter den Bedingungen des möglichen Benutzer-eingriffs 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.

ima flue (k) ist eine interaktive Medienkunst-Installation, die die Sphären von Robotik, virtueller Lebensform (screen-Kolibri) biologischer Lebensform (Pflanze) und Mensch in Wechselbeziehung gebracht und als Gesamtausdruck, als Welt, formuliert hat. Jeder Teil beeinflusst alle anderen Teile. Der aktive Betrachter ist Teil der Installation (der Welt), er erfährt den poetischen Moment durch (An)Teilnahme. Er ist Teil einer Erzählung.

Eine Persiflage auf den Umgang und die Wahrnehmung der Medien

Installation
 Vereinigte Staaten, 2002

Autoren: Tino Schwanemann (Regie und Produktion) (Filmakademie Baden-Württemberg, Ludwigsburg), Autechre und Tino Schwanemann (Musik und Sound-Effekte)

Mitarbeiter: Kasumi Minkins (Beratung) (Cleveland Institute of Arts), Matthias Karch (Beratung) (Filmakademie Baden-Württemberg, Ludwigsburg), Yianni Yessios (Beratung) (Cleveland Institute of Arts)

Filmakademie Baden-Württemberg, Ludwigsburg
 Design (interaktive und audiovisuelle Medien)
 10. Semester
 Prof. Matthias Karch



KURZBESCHREIBUNG

"Informationsgewalt" ist ein computeranimierter Film über die zeitgenössische Wahrnehmung und den Umgang mit den Massenmedien. Es ermöglicht einen Blick auf die Verflechtung der Medien mit politischen und wirtschaftlichen Interessen, sowie damit zusammenhängende Meinungsbildungsprozesse. Wesentlich ist des Weiteren, im Zuge der immer weiter fortwährenden Verschmelzung konventioneller Medien (TV, Radio

etc.) mit den neuen digitalen Medien (Internet, interactive Video etc.), die "sukzessive Beschleunigung der Information": wir müssen heutzutage ein großes Maß an Informationen aufnehmen und diese dann auch verarbeiten. Aber was sind die Nachteile dabei? Welche Macht hat jemand, der die Macht über die Medien hat?

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: weniger gut

Tino Schwanemann hat sich eine sehr anspruchsvolle Aufgabe gestellt: eine Persiflage zum Thema Umgang und Wahrnehmung der Medien. Das Konzept befriedigt als Persiflage nicht. Die Bildfolge bedient die klassischen Klischees mit Bildüberflutung und kann auch durch die ironisch gemeinten Texteingänge keinen wirklichen Abstand zum Thema herstellen. Die im Film geforderte Individualität, die sich dem Massenmedium entgegenstellt, ist nicht überzeugend umgesetzt.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Mit schnellen Schnitten, der Kombination unterschiedlicher Technologien und dem Bezug von "Sound und Bild" und "Typografie und Bild" bedient das Projekt Informationsgewalt die herkömmlichen Muster der Medienkritik. Der Film bietet keine dramaturgischen Steigerungen. Die einzelnen Sequenzen sind sehr aufwändig produziert, es entsteht aber sehr schnell der Eindruck, es handelt sich um eine

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

(This section is empty in the provided image)

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

(This section is empty in the provided image)

Aneinanderreihung ästhetisierender Effekte. Dem im Titel verwendeten Begriff "Gewalt" werden die produzierten Bilder auf diese Weise nicht gerecht.

Technische Realisation: gut

Das Projekt wurde mit großem Aufwand und mit Einsatz unterschiedlichster Programme produziert. Die handwerklichen Fähigkeiten im Umgang mit diversen Schnitt-, 3D- und Nachbearbeitungstools ist bemerkenswert. Allerdings wird keines der verwendeten Programme zu einem Höhepunkt getrieben.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Das Thema ist nach wie vor aktuell. Die vorgestellte Arbeit bietet dafür aber keinen relevanten Ansatz. Es geht über den weithin bekannten Umgang mit der Fragestellung nicht hinaus.

Gesamtbewertung: weniger gut

Technische Realisation: gut

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Welche Rolle spielen die Medien in diesem Jahrhundert? Wie nehmen wir sie wahr? Wie zappen wir uns heutzutage durch die Vielfalt des Fernsehprogramms? Geht es heutzutage noch um reine Informationsüberlieferung, oder geht es um mehr? Spielen politische und wirtschaftliche Interessen eine Rolle im medialen Inszenierungsraum? Warum messen politische Parteien oder einzelne Politiker ihrer Wirkung in den Medien mehr Bedeutung zu bei als ihren Wahlprogrammen? Sind die Medien nicht auch ein Fluchtpunkt aus unserem Alltag?

Dort gibt es keine Probleme, die einen unmittelbar angehen. Wenn man will, dann kann man sich dort eine neue eigene "Realität" schaffen, wo die Welt unschuldig und sauber ist. Spielen Medien wie TV, Computersoftware und Internet, die immer mehr miteinander verschmelzen, eine Rolle in puncto Beschleunigung der Wahrnehmung und dazu adäquat der Erhöhung der Geschwindigkeiten im Zugriff auf Informationen oder bei Meinungsbildungsprozessen? Ist das Zeitalter der sukzessiven Beschleunigung angebrochen, wie es bereits der französische Philosoph Paul Virilio mutmaßte? "Höher, schneller, weiter" - das kann man als Losung für unsere Umwelt bezeichnen. Wo und wann ist der Endpunkt? Wie äußert sich das alles via Medien oder in ihrer Konsistenz? Die soeben aufgeführten Gedanken waren die wesentlichen Punkte bei der Herangehensweise an den Kurzfilm "Informationsgewalt".

Dabei äußert bereits der Titel die Intention. Das Zusammenfügen von Information als ein abstrakter Begriff, der eine Art Akkumulation darstellt, und der Begriff der Gewalt, der eine nicht obsoletere Rolle in der Entertainmentgesellschaft spielt. Gewalt und Sex sind doch schließlich Voraussetzung für hohe Einschaltquoten? Irgendwo wird doch die Hemmschwelle zur Gewalt immer geringer - sei es im TV, sei es in unserer Umwelt.

"Informationsgewalt" – als ein Wort – wäre vor ein paar Jahrzehnten als rein abstrakter Begriff im Zuge des Dadaismus wahrgenommen. Allerdings macht es heute Sinn. Ein Begriff, der wie ein Oxymoron unsere Sucht nach Infotainment beschreibt. Schrieb George Orwell in seinem Roman "1984" noch: "Big Brother is watching you", so spielen wir heute den Big Brother und flüchten aus unserer Realität, indem wir gelungssüchtigen Personen beim Duschen zuschauen. Wir beschäftigen uns mehr mit den Beziehungsproblemen anderer als mit den eigenen. It's the reality, stupid!

Tino Schwanemann, 2002

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

- Produktionsformat: DV PAL und BETA SP
- Präsentation mittels DV, DVD oder VHS möglich
- Dauer: 3:10 min

Hardware / Software

- Systemanforderungen: keine (bzw. DVD-Player)
- Hard- Software: Maya 4.0, After Effects 5, Premiere 6, Combustion 2, Cinema 4D XL 7.2, Intel Pentium 3-900 und Pentium 3-1200

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Matthias Karch

Tino Schwanemann ist es gelungen, einen sehr dichten, komplexen und mitreißenden Filmbeitrag zu gestalten zu der Fragestellung: wie verhält sich die tatsächliche Realität zur Realität der medialen Vermittlung.

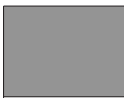
Beschreibt die immer schnellere Schnittfolge mit immer drastischeren Bilddarstellungen, an die sich der TV-, Kino- und Internet-Zuschauer/User nolens volens zu gewöhnen hat, lediglich das Phänomen der tatsächlichen Informations-Gewalt oder ist das jeweilige Medium selbst bereits gewalttätig? Wo ist die Grenze zwischen aufklärender Information einerseits und manipulativer Propaganda durch gewaltige, gewalttätige Bilder andererseits? Die Aktualität dieses Themas wird durch die jüngsten Bilder aus dem Irak-Krieg bestätigt: Mit dem Sturz der Saddam-Statue direkt vor den Augen der Weltpresse war dieser Krieg zu Ende. Es reichte mithin die Gewalt gegen sein Abbild, nachdem der tatsächliche Despot leibhaftig nicht zu fassen war und vor allem die globale mediale Multiplikation dieser Schlüsselszene auf allen TV-Kanälen, um das System zu erledigen.

Seminar / Kurzbeschreibung

Tino Schwanemanns Beitrag steht im Kontext meiner Untersuchungen und Seminare zum Thema: 'hybrid space - medialer Raum'. Ursprünglich war geplant, diese Filmsequenz mit einem konkreten realOrt in Beziehung zu setzen, d.h. der durch den Übergang vom Industriezeitalter zum Informationszeitalter überflüssig gewordene realRaum der industriellen Produktion steht in Dialog mit der Video-Sequenz ('in-Formierte Haut'). Ergebnis ist dann ein zwischen 2D (Haut/Interface) und 3D (Raum/Ort) changierender Hybrid-raum, nicht mehr nur real und nicht nur virtuell. Aus logistischen Gründen konnte bisher erst die VideoSpur realisiert werden. Der Dialog mit der real existierenden Ruine der industriellen Produktion (aufgelassenes Brauereigelände in Dessau) steht noch aus.

Forschungsbereich

Forschungsbereich: medialer Raum, Hybrid Space, 'in-Formierte Häute', tiefe Oberflächen



Intimate Space

CD-ROM

<http://www2.students.fh-vorarlberg.ac.at/~im00x11/major-rmit/>
Australien, 2003

Autor: Andreas Soller

Fachhochschule Vorarlberg, RMIT Melbourne,
Kommunikationsdesign (Studiengang Intermedia)
6. Semester
Mark Lycette

**KURZBESCHREIBUNG**

"I take a book with both hands, feel its weight and smell the paper before I turn the first page."

Diese Arbeit ist ein Versuch, den von Gaston Bachelard (Poetics of Space) beschriebenen intimen Raum in die digitale Welt zu übersetzen. Der Schwerpunkt war, ein reales Objekt (hier: "Buch") möglichst organisch umzusetzen, wobei besonders die

Beziehungen zwischen unserer unmittelbar wahrgenommenen "realen" Welt und die künstliche "digitale" Welt und deren Codes untersucht wurden.

Details, Screenshots, Auszüge aus der Arbeit: http://www2.students.fh-vorarlberg.ac.at/~im00x11/major_rmit

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

Diese Arbeit hat Tiefe. Sie ist z.T. eine Arbeit über ihre eigenen Medien und über die Beziehungen zwischen digitalen und traditionellen Medien, aber sie geht viel, viel weiter und stellt Fragen und wirft Beobachtungen auf zur menschlichen Situation.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Eine wunderbare Verflechtung von elektronischen und physischen Medien und Bildern.

Technische Realisation: sehr gut

Die Arbeit nützt die Fähigkeiten des Computers zur Interaktion aus, sowie die zur Erstellung eines individualisierten Erlebnisses des Kunstwerks.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Umwälzung und die Umwertung der Medien, die schon seit Jahren stattfindet und zur Zeit weitertobt, ist hier, in ganz konkreter Weise, ein Thema.

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

Die Idee klingt interessant.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Da es nicht möglich war, die CD-ROM anzusehen, ist eine Bewertung leider nicht möglich.

Technische Realisation: weniger gut

Ich habe es allerdings - trotz optimaler technischer Voraussetzungen - nicht zum Funktionieren bekommen (was ein Ausschlusskriterium sein könnte). und würde also empfehlen, nochmals einen Blick darauf zu werfen.

Aktualität / Relevanz: gut

Mit der Simulation von Wahrnehmungsvorgängen und der Frage der emotionalen Wahrnehmung im Kontext digitaler Medien hat sich Andreas Soller ein interessantes, bisher viel zu wenig beachtetes Thema vorgenommen.

Gesamtbewertung: weniger gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Project description at: http://www2.students.fh-vorarlberg.ac.at/~im00x11/major_rmit "I take a book with both hands, feel its weight and smell the paper before I turn the first page."

Content:

- * Reason for this work
- * Structure (and Concept) of the book
- * The intimate sensation

Reason for this work

Whenever I saw leaves carried through the air by wind, a locked box with its hidden content or a light beam in a dark room I got fascinated by the almost mysterious sensation which comes along with objects seemingly moving by itself and places that bear the mark of being lived. I'm highly interested in the way the analog and digital work communicate. The digital world tries to mimic the analog world more and more. It starts with the desktop metaphor and moves towards virtual reality. Like the language of film it has developed codes which we can use in order to transpose information as well as sensations: I often asked myself if there is a way to grasp an intimate sensation, capture it somehow and transport it onto the computer screen in a way it remains alive. The topic I chose is "intimate space" (in the sense of Gaston Bachelard's "Poetics of Space"), presented as a concept (book) in way it starts to have a life on its own. It describes the relationship of spatial experiences with our own perception, memories and past.

Even though you can access a whole program, the work is still more conceptual. To me it has the status of a prototype that already shows there is a language discovered which can be improved... Another aspect, I'd like to mention is that it responds to its outside world as well. On one hand, all movements of the viewer are captured to create his/her artwork and on the other hand there is a page that responds to day and night. Therefore the world around us has an effect on the virtual world.

Structure, Concept of the book

"I want the user to open his eyes, explore piece by piece like reading between the lines."

1. Moving through the work the book allows the viewer to explore the idea of intimate space slowly. As the idea of intimate space itself deals with the way we perceive objects in this world and our own memories as well as our ability to (day)dream I decided to present this concept in the context of a notebook. A notebook is a very intimate space as it contains the basic ideas - the starting points for further work and dreams.

First the notebook is covered. All we see on the screen is a parcel that is breathing by itself. As soon as we click on it, the parcel opens up and we see the book. The book opens at its last page and we see itself flicking through its pages quickly until the first page.

The user has the ability to move from page to page, he can also skip pages (flick through the book). There is no restriction - the viewer can move forward and backward.

But as his journey moves on, he will be confronted with spatial concepts, with abstract ideas or simple objects that move on its own. This is accompanied with some pages (especially the first, opening page) that describe the concept of intimate space. Every page also gives a verbal feedback which at some times explains, asks or just comments.

Throughout the pages, the book pretends to have a life on its own. Its movement are of a haptic nature and is made of photographs showing work made by hand. Only, before the last page, the user is confronted with the question, if this book seems more real. That page is a break with the try to make the book as organic as possible. Here, pieces of plastic are put together in a wide sequence as a pattern which looks more electronic than the rest of the book.

Finally, on the last page, the user is able to rediscover the whole book once again: The whole page consists of links, that take the viewer back. It's memory and therefore a link to the past. If the user decides to move on, it is to close the book, he will hear a conclusion which asks the question for the end of a book as well as the end of intimate space. If the user decides to stay on this page, the program will quit after a while - but the user can also go back...

At every page the viewer has the possibility to leave the book or to listen to the help text over and over again. The verbal feedback is only played automatically the first time a page is visited.

2. Opening the book again

As the project deals with memories, the book changes in time. For example, there might appear dirt or pages starting to rip out. It also keeps changes, the user has made. On one page the user can open a plaster in front of the mouth of the sketch of a girl. The girl starts shouting. In case the user doesn't put the plaster back and quits the program - the girl will still shout when the program is opened again. This shouting also goes on when the user moves through the book - it gets only more silent by the pages that cover the girl (distance).

The intimate sensation:

The last semester I did some conceptual work on the limits of the computer screen, the boundaries of two dimensional space and further tried to mimic a piece of artwork on the screen. I came across the book "Poetics of Space" by Gaston Bachelard which helped me to rediscover the meaning of lived objects within spatial concepts.

In my project I tried to recreate that intimate sensation by confronting the user with various spatial concepts that deal with the idea of daydreaming, one of the prerequisites of artistic expression as well as memory, chance and space. It was not my goal to create something of beauty but to create something which seems to have a life on its own even though it is only existent in the two dimensional computer space. A book can be a very intimate sensation. It is a spatial concept that is extended by its content toward infinity.

The goal was to reproduce it as organic and lively as possible (haptic movements) but at the same time taking on the advantages of the interactive media. The book is able to respond to the viewer as well as it might change in time. Whenever we buy a book, we read it, make sometimes notes (either to extend its contents by our own imagination our just to leave a mark) or put it somewhere. It allows us daydreaming and many of the ideas shown are conceptual. For example their might be a place where the viewer can stick his chewing gum onto the screen. In case the user does, he/she extends the limit of two dimensional space and therefore has completed an idea. Naturally the book gets changed both by the reader(s) as well as by its environment (e.g. dust, dirt, yellowish pages) and therefore the book changes or responds differently when it is opened again and again. For example, the user will find a girl with a sticking plaster in front of her mouth. As soon as this plaster is removed, the girl will respond in

a way. This response will keep going regardless if the book will be closed or not. Therefore the book becomes intimate space which describes the relationship of spatial experiences with our own perception, memories and past. The user will receive information which is not intended to be clear but to help him to understand the idea of intimate space and to see things differently.

There are no limitations for the user. As in a real book, he can move from page to page (backward and forward), flick through the pages or let himself carry away by the ideas of one page to another. Sometimes those links are random to mimic the way our thoughts may move from one state to another. There is only one page where the user can't decide - he has to find a way out of the page and will be carried to a random position. The user him/herself decides how long he/she will explore a certain space and what he/she will discover at a certain page. Each page gives a potential for daydream and therefore allows to move beyond the boundaries given.

References: Bachelard, Gaston. Poetics of Space . New York: The Orion Press Inc. (1994)

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Macromedia Director Final Cut

Hardware / Software

* Apple Macintosh OS X (10.2 or higher)

* Screen Resolution: 1024 x 768

* Minimum: G4 500 MHz

* Stereo-Speakers

There is also a version for OS 9 with a few known issues such as cursor flickering and some pixel noise. Those problems deal with high quality videos in macromedia director.

Those issues are solved under OS X (the operating system I developed for).

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Mark Lycette

The work he is entering is a highly developed exploration and experiment into relationships between screen based interaction and that of tactile "real" objects, as in this case a book. The project takes the concept of a book into a digital environment, expands on its traditional characteristics while widening its scope as a media object.

Andreas, inspired by the tactility and haptic nature of the CDROM "Ceremonies of Innocence" has "pushed" the boundaries even further within the limitations of the mouse being the avatar for the user. The project successfully employs stop motion methodology to create the feeling of a real book on the screen while convincing (I believe) the viewer that such a book actually exists. This is not an easy feat to accomplish in the digital environment and displays his sensitivity and skill in creating an emotive and comfortable space.

I believe Andreas work is highly successful work and it has been a pleasure working with him in its development.

Seminar / Kurzbeschreibung

The project has been completed as part of the three year Bachelor of Multimedia (BAM) at RMIT University, Melbourne, Australia. This course has been in operation for three years and is an extension of the highly successful Advanced Diploma of Multimedia that has been running at RMIT University since 1992. It is seen as the most successful Multimedia school in Australia.

Forschungsbereich

My position is of a full-time lecturer at RMIT University. I lecture in Concept Development and mentor a number of students completing their major projects as their final folio piece.

Zwischen Impuls und Display: Der Autor und der Betrachter als Player

Interaktive Skulptur
<http://www.olafval.de>
 Deutschland, 2003

Autor: Olaf Val

Kunsthochschule für Medien, Köln,
 Audiovisuelle Medien
 5. Semester
 Prof. Valie Export



KURZBESCHREIBUNG

Interaktive Skulptur

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Die Reflexion des Prozesses künstlerischer Kreation wie auch der Identitätsbildung ist überzeugend. Das Werk wendet die Möglichkeiten der Interaktion des Betrachters mit dem Bild/dem Film/der Datenbank auf überaus intelligente Weise an. Die Form der Interaktion ist konzeptionell nicht trennbar von den sichtbaren Inhalten. Auch das grundsätzliche Thema der physisch-visuellen Konfrontation des Betrachters mit dem Selbstporträt des Künstlers ist hier auf komplexe Weise aktualisiert worden.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die reduzierte Ästhetik - das Abbild des Künstlers, das Abbild des Künstlers in der Maske - ist überzeugend.

Technische Realisation: sehr gut

Die technische Realisation ist ebenfalls als sehr gut zu bewerten. Hier werden Technologien unterschiedlicher Generationen (The-remin, Two-Way-Movie-Linker) auf wunderbare Weise verbunden. Eine elegante Lösung für das Tracking von Benutzern/Betrachtern.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut

Die Doppelidentität der Hauptfigur finde ich potentiell die größte Stärke der Arbeit; ohne das Kunstwerk direkt zu erleben, ist es schwer zu sagen, ob diese künstlerisch ausgenutzt wurde. Ebenfalls kann man kaum beurteilen, ob die nichtlineare Erzählstruktur eine effektive ist - vielleicht schon in diesem Fall, denn die Banalität der Alltagssituationen, die gezeigt werden sollen (laut Beschreibung) bedarf ohnehin keiner Steigerung, keiner logischen Folge, um verstanden zu werden.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Ich wünschte mir, die Arbeit wäre mit den Antennen abgebildet worden, denn diese könnten die formale Qualität entscheidend beeinflussen - zum Guten oder Schlechten.

Man kann lediglich sagen, die Arbeit ist schlicht.

Technische Realisation: gut

Die Arbeit scheint die Fähigkeiten des Computers, Wandlung in ein Kunstwerk hereinzubringen, gut auszuschöpfen.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Arbeit ist von großer Relevanz, da es ihr gelingt, Fragen der Kreation - angesichts veränderter künstlerischer Werkzeuge - auf komplexe Weise zu reflektieren. Der Künstler, der die Vollendung des Werks dem Algorithmus/der Software/dem Betrachter überläßt, erscheint als rekombinierbares Element in einer neuen Konstruktion. Die Installation ermöglicht eine Identifikation des Betrachters mit dem Künstler ebenso wie eine Betrachtung seiner eigenen Handlungsmöglichkeiten.

Durch das Tracking der Nutzung der Clips, durch das Verhalten der Installation verändert wird, erhält die interaktive Arbeit eine weitere zeitliche und soziale Ebene.

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

Die Arbeit ist Nabelschau: ein Film über die Entstehung eines Filmes über das Alltägliche des Filmens. Sie ist demnach vielleicht eine gute Metapher für das Desinteresse vieler Menschen am Weltgeschehen. Insofern wäre diese Arbeit aktuell - aber vielleicht ohne es zu wollen?

Gesamtbewertung: weniger gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG****Motel**

Zugespielt werden inszenierte Videosequenzen mit Hilfe eines Computers, programmiert mit Macromedia Director.

Am Beispiel meiner Person beschreibe ich die Arbeitssituation eines Künstlers, der sich als Autor in einer Rückkopplung befindet. Er lebt in seinem Alltag und produziert mit Videokamera und Computer ein interaktives Objekt, welches sein "making of", also seine eigene Entstehungssituation, zum Motiv hat. Ich filme mich beim Filmen und Speichern, Editieren und Vernetzen der Videos in verschiedenen Moteltimmern.

Zum Vernetzen des Videomaterials habe ich zuvor die Software "Two-Way-Movie-Linker" entwickelt, die in der Videoskulptur "Motel" den Softwareplayer bildet. Die Arbeitsprozesse für "Motel" lassen sich also in drei Schritte unterteilen:

1. Das Programmieren einer Player-Struktur.
2. Die Produktion der audiovisuellen Materialien während den Performances in den Moteltimmern. Hierbei inszeniere ich mich selbst in einer Rückkopplungssituation.
3. Der Bau eines Displays, mit Computer, Flachbildschirm, Sensoren und Gehäuse.

Mein authentisches Arbeitsumfeld, welches das Atelier an der Kunsthochschule und meine Wohnung bilden, wird in Moteltzimmer verlegt, um die Arbeit auf das Wesentliche zu reduzieren. Das Konzept ist auf das Spannungsfeld zwischen meinem Körper und dem der Betrachterin oder des Betrachters ausgerichtet. Die physische Anwesenheit des Betrachters wird betont, indem er die Abfolge der Videos über Theremin-Antennen steuert. Mein Körper, dessen visuelle Erscheinung das einzige agierende Element in den Filmsequenzen bildet, wird auf

zwei Arten gezeigt: zum einen vollkommen abgeschirmt in einem Motorradanzug, mit Helm, Handschuhen usw. und ein anderes Mal normal. Das heißt, jede Szene wird doppelt gedreht. Daraus resultieren zwei Gruppen von Videos mit den gleichen Handlungen. Die Playersoftware ist so programmiert, dass sie beide Ebenen im Parallelschnitt abspielt. Jede Handlung endet mit einem Menü, in dem der Betrachter sich für die nächste Handlung entscheiden kann. Dabei ist es ihm möglich, für die Figur in Motorradmontur einen anderen Erzählungsstrang zu wählen, als für die Ebene des Filmes, in der ich in "normaler" Kleidung zu sehen bin. Die beiden Figuren treten in Dialog, sie scheinen den anonymen Raum gemeinsam zu bewohnen. Dieses Spiel mit der Maske in interaktiven Erzählungen wurde von Lynn Hershman zum Beispiel 1983/84 in der Arbeit Lorna verwandt.

"Diese Geschichten haben ihre Herkunft in den Neuen Medien. Darum zeige ich immer eine Maske, eine Verschleierung von tatsächlicher Intimität. Das ist nicht nur in "Virtueller Lieb" der Fall, sondern in vielen anderen meiner Stücke."

(Lynn Hershman, Das Leben nach dem Purgatorium ist wie ein Archiv, Seite 4)

In "Motel" untersuche ich, was mein Körper vor der Kamera von meiner Person vermittelt, wie viel zum Beispiel bereits kleine Bewegungen verraten können und welche Beobachtung sich im Kontrast zu dem abgeschirmten Körper entwickelt. Entscheidend ist bei der Betrachtung die Konstruktion der Impulse, welche die einzelnen Handlungen jeweils auslösen. Mit anderen Worten, wie der Betrachter in den Menüs die nächste Filmsequenz anwählen kann. Bei den Entscheidungsprozessen

kommt es zu einem Zusammenspiel zwischen dem Betrachter und einer dynamischen Vernetzungsstruktur des Computerprogramms. Der "Two-Way-Movie-Linker" generiert hierzu Bedürfnisse wie Fit-ness, Ernährung oder Hygiene und bietet gemäß dem aktuellen Bedürfnisständen eine Auswahl von passenden Videos an. Geht der Figur zum Beispiel das Geld aus, werden hauptsächlich Links zu Filmen angeboten, in denen sie arbeitet.

Neben den zwei Erzählsträngen arbeitet der "Two-Way-Movie-Linker" auch mit zwei verschiedenen Menüformen. Bei dem einen bleibt der Betrachter in der Welt des Films. Einzelne Bildmotive, die für verschiedene Handlungen stehen, sind Sensitive Felder, die mit dem Cursor aktiviert werden können. Das andere Menü macht die Netzstruktur sichtbar. Seine graphische Darstellung wird mit verschiedenen Blendwerten über die Videobilder als transparente Ebene gelegt. Alle Videos liegen auf einer Fläche, die größer ist als der Bildschirm. Der Film, den man gerade gesehen hat, wird ins Zentrum gerückt und bildet den Ausgangspunkt für Verknüpfungen zu anderen Videos in seiner Nähe. Je häufiger ein Clip betrachtet wird, umso mehr wird er nach außen verschoben. Alle Filme bewegen sich vom Zufall gesteuert. Der Betrachter kann sich für einen der angebotenen Links entscheiden, dabei kann er über dieses Feld scrollen, indem er den Cursor an die Ränder des Bildschirms steuert.

Der Player der Arbeit "Motel" stellt aus einem endlichen Fundus von Videos durch das Prinzip der Filmmontage, nach dem im Parallelschnitt aus $a + b = c$ wird, eine quasi unendliche Menge an Filmen, zusammen. Dabei wirken die vorgegebene Struktur (Regelwerk der Vernetzung), der Zufall (Eigenbewegung der Clips), ein Gedächtnis (häufig betrachtete Videos werden nach außen geschoben) und der Betrachter (mit seinen Entscheidungen) auf den Handlungsablauf ein. Mein Abbild in den Videos wird zu einer Marionette, die vom Netz und vom Betrachter gesteuert wird. In der Rolle des Künstlers bin ich bei der Erstellung des audiovisuellen Materials in der Situation der Marionette gefangen. Dabei wird nicht das riesige Spektrum der medialen Netze beleuchtet, in dessen Strudel sich die künstlerische Praxis befindet. Die Arbeit konzentriert sich auf die Wirkung des Körpers vor dem Objektiv der Kamera am Beispiel von alltäglichen, meist banalen Handlungen.

Baudrillard beschreibt den Zustand der totalen Kommunikation als einen für einen Schizophrenen charakteristischen Zustand:

"Ihn charakterisiert weniger, wie man gewöhnlich sagt, der Realitätsverlust, sondern vielmehr jene absolute Nähe und jene totale Unmittelbarkeit der Dinge, jene Überbelichtung durch die Transparenz der Welt. Jeder Szene entblößt und ungehindert durchdrungen ist er nicht mehr in der Lage, seinen eigenen Körper zu umgrenzen und sich zum Spiegel zu machen. Er wird reiner Bildschirm, reine Oberfläche zur Absorption und Resorption für die einfallenden Strahlen aller Netze."

Baudrillard, Das Andere selbst, Seite 23

"Ein Erfolgsrezept von der Stange. Das Haus sieht aus wie ein Würfel, hat drei Stockwerke und besteht aus Beton. Tisch, Bett und Stuhl lassen dem Staubsauger freie Fahrt, die Toiletten desinfizieren sich automatisch. Nach zwei Monaten Bauzeit sind die Zimmer der Hotelmarke Formule 1 bezugsfertig - sechsmal so schnell wie üblich. Die Wirtschaftlichkeit hat System beim französischen Konzern Accor, der in Deutschland mit Namen wie Ibis oder Etap als Aldi der Hotelbranche gilt." Heimo Fischer, Aldi der Betten, Die Zeit 13.02.03, Seite 22 Wirtschaftsteil

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Motel

Hardware:

Die Arbeit "Motel" ist als kompakte Wandinstallation konzipiert, die mit einer Stromversorgung auskommt. Der Rechner ist in einer Kiste untergebracht, die an der Wand hängt. An diesem Gehäuse wiederum ist der Flachbildschirm montiert, so dass er die Technik verdeckt. An den Rändern des Bildschirms sind rechts und links jeweils eine Theremin-Antenne befestigt.

(Die Antennen wurden von Martin Nawrath entwickelt und beruhen auf dem ATMEL Mikrokontroller AT90S2313.)

(Die Daten werden über den Serial Port über das SerialXtra an Director gesendet.)

Interaktion:

Nähert sich ein Betrachter der Arbeit, so werden von den Antennen die Abstände vom linken und rechten Rand zu seinem Körper gemessen. Anhand dieser Daten wird eine Cursorposition berechnet. Dieser Cursor lässt sich nun steuern, indem man sich mit dem eigenen Körper vor dem Bildschirm bewegt. Bei einem Schritt nach rechts misst die rechte Antenne einen höheren Wert als die linke und der Cursor folgt, indem er ebenfalls nach rechts wandert. Da es für den Benutzer zu umständlich wäre, seinen Körper vertikal zu bewegen, arbeitet "Motel" nur mit einem eindimensionalen Cursor, also einer vertikalen Linie.

Software:

Der TWML (TwoWayMovieLinker) arbeitet mit komprimierten Quicktime Videos (Cinepack 800 x 600). Diese werden beim Import in die Applikation manuell klassifiziert. Die Software generiert Werte für alltägliche Bedürfnisse wie Ernährung, Fitness, Hygiene usw., welche der Klassifizierung des Videomaterials entsprechen. Anhand dieser Daten sucht der TWML am Ende einer Filmsequenz nach Verknüpfungen zu weiterführenden Videos. Innerhalb der gefundenen Links kann der Betrachter wählen und somit den Verlauf des Filmes steuern. Da das gesamte Videomaterial zweimal gedreht wurde, einmal mit Kostüm und einmal ohne, springt der TWML permanent zwischen beiden Ebenen hin und her. Vergleichbar mit dem Prinzip des Wechselschnitts hat der Betrachter auf diese Weise die Möglichkeit, zwei Erzählungen zu monieren. Der Cursorbalken, die Menüs so wie eine Visualisierung der Sensordaten werden als graphischen Interfaces über das Videobild eingeblendet.

Hardware / Software

Theremin Sensoren

Flachbildschirm

Holzgehäuse

Zugespielt werden inszenierte Videosequenzen mit Hilfe eines Computers (PC, WinXP 2MHZ), programmiert mit Macromedia Director.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar der Betreuerin Prof. Valie Export

In Zusammenarbeit mit Ursula Damm wurde im vergangenen Semester in meinem Seminar "Künstlerisches-experimentelles Gestalten - freies Arbeiten" die Frage nach der "Mensch-Maschine-Schnittstelle" mit Gästen wie Brigitte Felderer, Ernst Strouhal und Christa Sommerer diskutiert.

Im laufenden Semester rückte der Diskurs über das Verhältnis von Kunst und Öffentlichkeit mit Renate Puvogel und Kasper König in das Zentrum des Seminars.

Olaf Val entwickelt seine Diplomarbeit "Motel" vor diesem Hintergrund. Sein Experiment untersucht die Konstruktion von Künstler-Identität in der klassischen Installation und den elek-

tronischen Medien. Vor dem Hintergrund früher interaktiver Arbeiten (Bubbles, Schmelzraum, Automatic Loop Unit) analysiert er die Defizite medialer Kommunikation wie das Unbehagen mit nicht-interaktiven Installationen, bei welchen eine inhaltliche Aussage als nicht zu hinterfragende These stehen bleibt.

Übrig bleibt die Person des Künstlers, der keine Heimat findet in einer Maschine, die nur in reduzierter Form ein Frage- und Antwort-Spiel zwischen ihm und dem Besucher ermöglicht, sich aber auch nicht in unveränderlichen, materiellen Artefakten repräsentiert sehen will.

Olaf Val geht dabei einen sehr spannenden, eigenständigen Weg.

In seiner Diplomarbeit entwickelt er eine Apparatur zum Abspielen eines "Interaktiven Filmes". Auf der Basis von handwerklichen wie technischen Kenntnissen in den Bereichen Kamera, Regie, Programmierung, Mikroelektronik und Softwareengineering erforscht er die Trias Künstler, Kunstwerk und Betrachter. Sein Konzept beruht darauf, das Videomaterial für "Motel" erst ganz am Ende des Arbeitsprozesses zu drehen. Die Videoaufnahmen werden in einer nicht öffentlichen Performance produziert. Dabei gibt es kein Drehbuch, stattdessen bildet die Struktur der von Val programmierten Software das Storyboard für die Aufnahmen, die in der Installation gezeigt werden. Sein Video ist nicht eine Erzählung, die über die Interaktivität die Möglichkeiten von mehreren Erzählsträngen nutzt, sondern ein Video, das anstatt einer Geschichte die Wandelbarkeit des Künstlers bzw. Darstellers erforscht. Was bleibt vom Identitätsbegriff, wenn sich die Person in die Gefilde einer Programmstruktur begibt? Es ist Olaf Vals Engagement für die Rolle des Menschen im Verhältnis zur Maschine, was seinen Arbeiten eine große künstlerische wie moralische Qualität gibt.

Ich betreue das Projekt mit großem Interesse und wünsche Olaf Val einen glücklichen Ausgang seines Experimentes.

Seminar / Kurzbeschreibung

"Künstlerisches-experimentelles Gestalten - freies Arbeiten"
Diskurs über künstlerische Arbeiten, Besprechung von studentischen Projekten, Klärung des Verhältnisses medialer Arbeiten zur Öffentlichkeit, Formen der Interaktion.

Forschungsbereich

Medienkunst



Videoinstallation in 4.0 Surround

Installation

Deutschland, 2002-2003

Autor: Marc Haub

Hochschule der Bildenden Künste Saar,

Neue Künstlerische Medien

8. Semester

Prof. Ulrike Rosenbach

**KURZBESCHREIBUNG**

Den klassischen Ohrwurm kennt jeder. Meist zeigt er sich als eine zusammenhängende Melodie. Man hört eine Melodie, versteht sie, und der Ohrwurm kann sie genauso wiedergeben. Hört man komplexere Musik, dauert es länger, bis man sie verstanden hat, und auch dem Ohrwurm fällt es schwerer, die Originalmusik wiederzugeben. Er spielt seine eigenen Kompositionen. Fantastisch an diesem Prozess ist, dass der Ohrwurm es schafft, das Gefühl des Originalstücks in seinen Kompositionen zu erhalten, obwohl er scheinbar völlig wahllos einzelne Teile des Stücks herausgreift und diese neu zusammenfügt.

Ich habe ein komplexes Stück Musik kennen gelernt und versucht, eine meiner "Ohrwurmkompositionen" nachzukomponieren. So, wie kleine Stücke einen im geistigen Ohr begleiten, tun das auch kurze Bilder vor dem geistigen Auge.

Die Bilder, die gezeigt werden, sind alle genau zu der Zeit entstanden, in der mein Ohrwurm mir seine Varianten des Originalstücks vorgespielt hat.

Man sieht also durch mein geistiges Auge und hört mit meinem geistigen Ohr.

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

Marc Haub gelingt auf poetische Weise der Brückenschlag zwischen zwei täglich extrem beanspruchten Sinnen - Sehen und Hören. Dem Betrachter/Zuhörer wird ermöglicht, sich ganz auf die Musik, die Bilder und vor allem auf seine damit verknüpften eigenen Assoziationen im Ohr und vor seinem geistigen Auge einzulassen, ohne scheinbar dabei Augen und Ohren zu überfordern. Die anspruchsvolle Musik -ein Stück Jazzgeschichte- unterliegt Verfremdungen, die durch die subjektive Wahrnehmung Haubs entstanden sind; zur gleichen Zeit lädt diese "Ohrwurmkomposition" den Betrachter/Zuhörer ein, durch Haubs Seh- und Hörwelt die eigene Phantasie zu gebrauchen: was verbinden wir mit der Musik, was suggerieren die wie Flashs aus dem Dunkeln leuchtenden Bilder, welche Nachbilder stellen sich dabei beim Betrachter ein? Ein Stück Erinnerung, das nicht unsere eigene ist, aber zu unserer eigenen wird. Selbst die vermeintlichen Doppelungen der Bilder und musikalischen Sequenzen unterliegen der Thematik des sich-Erinnerns, das eben auch

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

Fraglich, ob die Idee des Ohrwurms funktioniert, wenn das Stück selbst nicht bekannt ist. Hört sich an wie verschiedene Fragmente, die möglicherweise an Keith Jarrett erinnern sollen? Welche Rolle das Bild spielt - es soll ein Nachbild durch eine kurze Bildsequenz erzeugt werden - ist nicht klar. Um auf den Ohrwurm aufmerksam zu machen? Steht es in Zusammenhang mit der Taktung, deutet es an: jetzt neuer Ohrwurm?

anstrengend sein kann und sich deshalb wiederholt, wenn einem eine Information oder eine Erinnerung, die irgendwo im Gehirn abgespeichert auf der Zunge liegt, aber noch nicht den Weg zurück an die Oberfläche gefunden hat. Dann kann die Musik auch erzählerisch werden.

Die Bilder evozieren darüber hinaus den Topos der Erinnerungsarbeit, des Gedenkens in der Kunst, oftmals mit schwerer Thematik verbunden (z.B. Holocaust-Memorial-Kunst). Haub gelingt allerdings durch die Wahl seiner Bildwelten, durch das Profane der Situationen und das vereinzelt oder geballte Aufblitzen der Erinnerungen eine poetische Leichtigkeit, deren Ernsthaftigkeit sicher erst durch das Verlassen der Installation und die Rückkehr in die Realität zum Tragen kommt; ein Gewitter nach einer lauen Sommernacht.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Die Umsetzung beschränkt sich auf das Wesentliche von ausgesuchten Bild- und Audioelementen. Die Arbeit erfährt eine Steigerung; je länger sich der Betrachter/Zuhörer mit ihr beschäftigt desto deutlicher wird die Komplexität: einerseits durch den Effekt der Wiedererkennung sowohl der Bild- als auch der Tönelemente, andererseits durch die dadurch hervorgerufenen eigenen Assoziationen/Erinnerungen. Die vermeintlichen Loops und Wiederholungen verstärken den Charakter des "Ohrwurms". Die Insistenz des schwarzen Bildes gegen die sich die Flashes behaupten müssen, verdeutlichen den Kampf gegen das Black-out unserer Erinnerung und stört dementsprechend.

Technische Realisation: sehr gut

Durch die völlige Dunkelheit kann der Betrachter/Zuhörer sogleich in die Ohrwurmkomposition eintauchen. Der Surround-Effekt verstärkt den Loop der Bilder und Töne: auch in der Installation selbst gibt es keinen Anfang und kein Ende, die Töne umspielen oder umspülen den Besucher - ebenso wie dieser von seinen "Erinnerungen" und Assoziationen umspielt/umspült wird.

Aktualität / Relevanz: gut

Gelungenes Beispiel der Verknüpfung und Umsetzung audiovisueller Elemente. Eine sehr persönliche und neuartige Umsetzung einer Klanginstallation.

Gesamtbewertung: sehr gut

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Zusammenhang von Bild und Ton wird dadurch erklärt: das ist das, was der Autor während des Prozesses gesehen hat. Als solches wohl in sich stimmig.

Technische Realisation: weniger gut

Einfache Verschaltung durch Benutzung von Standard-Software. In den Keywords wird Video Tracking Software genannt, deren Verwendung nicht beschrieben wird. Wichtig wäre zu wissen, welche Rolle sie spielt.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Die Installation ist nicht nachvollziehbar, die Rolle des Surround Sound - außer als Effekt - ist nicht klar.

Gesamtbewertung: weniger gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Den klassischen Ohrwurm kennt jeder. Meist zeigt er sich als eine zusammenhängende Melodie. Man hört eine Melodie, versteht sie, und der Ohrwurm kann sie genauso wiedergeben. Hört man komplexere Musik, dauert es länger, bis man sie verstanden hat, und auch dem Ohrwurm fällt es schwerer, die Originalmusik wiederzugeben. Er spielt seine eigenen Kompositionen. Fantastisch an diesem Prozess ist, dass der Ohrwurm es schafft, das Gefühl des Originalstücks in seinen Kompositionen zu erhalten, obwohl er scheinbar völlig wahllos einzelne Teile des Stücks herausgreift und diese neu zusammenfügt.

Ich habe ein komplexes Stück Musik kennen gelernt und versucht, eine meiner "Ohrwurmkompositionen" nachzukomponieren. Um den Besucher in meinen Kopf, und nicht davor, einzuladen, habe ich die Musik in 4.0 Surround produziert. Die Töne springen von einer Ecke in die andere. Wie elektrische Span-

nung im Gehirn. Aber sie bewegen sich manchmal auch in Kreisbewegungen und es scheint, sie würden zu tanzen beginnen. Ist die Spannung zu hoch, so entstehen Bilder. Die nur kurz eingeblendeten Bilder verschwinden allerdings wieder in totaler Dunkelheit und erzeugen so Nachbilder auf der Netzhaut des Besuchers. Man kann darin die Entladung der elektrischen Spannung sehen.

So, wie kleine Stücke einen im geistigen Ohr begleiten, tun das auch Bilder vor dem geistigen Auge.

Die Bilder, die gezeigt werden, sind alle genau zu der Zeit entstanden, in der mein Ohrwurm mir seine Varianten des Originalstücks vorgespielt hat.

Man sieht also durch mein geistiges Auge und hört mit meinem geistigen Ohr.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

In einem völlig abgedunkelten Raum (Dunkelkammer) habe ich vier Lautsprecher mitinigem Abstand zur Wand aufgebaut. Man kann um sie herumgehen. Die Lautsprecher bilden in diesem Raum einen zweiten quadratischen (Klang)-Raum. Um den Besucher in meinen Kopf einzuladen, statt davor, habe ich die Musik in 4.0 Surround produziert (wie 5.1 nur ohne Center und Subwoofer).

An der Stirnseite des Klangraums, zwischen zwei Lautsprechern, befindet sich eine Leinwand. Die projizierten Bilder sind die einzige Lichtquelle. Da die projizierten Bilder nur einige Frames lang sichtbar sind und danach wieder in völliger Dunkelheit ver-

schwinden, entstehen Nachbilder auf der Netzhaut des Betrachters. Gegenüber der Leinwand steht der Beamer auf einem Sockel, in dem DVD-Player und Surroundverstärker untergebracht sind.

Hardware / Software

4 Lautsprecher
1 DVD-Player
1 AC3-Surroundverstärker
1 Beamer

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar der Betreuerin Prof. Ulrike Rosenbach

Marc Haub hat hier ein berühmtes Stück Jazzgeschichte zitiert und kommentiert mit seinen persönlichen musikalischen, elektronischen Möglichkeiten. Bildverarbeitung und Musik sind eng miteinander verwoben, das Bild folgt eher dem Interesse am Zitieren des Musikstückes. Man könnte sagen - visualisierte Poesie ist entstanden, so wie in anderen seinen Stücken, bei denen die Bildsprache im Video dem Wortklang folgt.

Seminar / Kurzbeschreibung

Video und Poesie



**Opened Circuits / Opened Source, Eigenwelt der Apparatewelt,
Cut-Up and Reconstruct Video**

Installation

Deutschland, 2002-2003

Autor: Frank Eickhoff

Staatliche Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe

Digitale Medien

6. Semester

Prof. Michael Saup



KURZBESCHREIBUNG

An der Wand hängen sechs Drucke in regelmäßiger Anordnung. Der Bildhintergrund wird gelöscht und alles, bzw. jeder, der sich vor der Kamera befindet, wird vor einem weißen Hintergrund positioniert. Das neue Bild wird in mehreren Schritten zerrechnet und auf diese Weise dekonstruiert.

Es entsteht ein zerschnittenes Bild, mit spitzen geometrischen Flächen. Manchmal erscheint es so, als liefen diese Flächen auf einen Fluchtpunkt zu. Ein anderes Mal erscheint das Bild fast "unbeschadet". Wenn niemand vor der Kamera steht, ist das Bild weiß.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut

Interessante Neuinterpretation klassischer interaktiver Arbeiten.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Souveräner Umgang mit den diversen Materialien. Klare und schlüssige Realisierung.

Technische Realisation: sehr gut

Soweit sich die Realisation an Hand der Dokumentation vermitteln lässt, handelt es sich um eine überzeugende technische Umsetzung.

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept Konzept: gut

Diese Arbeit ist nicht interaktiv, man könnte sagen "aktiv". Der Computer macht etwas mit dem Abbild des Betrachters, das als Dekonstruktion benannt wird.

Aus der Beschreibung geht jedoch der "Bild konstituierende" Prozess, wie er sich dem Betrachter vermittelt, nicht hervor. Es ist die Rede von einem Screenshot Modus, der alle 6-9 Sek. aktiviert wird. Die Beschreibung gibt aber keinen weiteren Hinweis, was dabei an sichtbarer Aktion (der Berechnung) zu sehen ist. Umgekehrt scheint der Sinn der Arbeit darin zu liegen, durch den dargestellten Berechnungsprozess das Zustandekommen der sechs Bilder an der Wand zu erläutern.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Die Arbeit thematisiert das Portrait und den Begriff der Dekonstruktion, ohne allerdings letzteres näher zu reflektieren. Es entsteht der Eindruck - vor allen Dingen in Zusammenhang mit der nicht weiter beschriebenen Rezeptionsebene -, dass der grafische Effekt, z.B. das Zerreißen eines Bildes, im Vordergrund steht.

Technische Realisation: weniger gut

Das Programm nennt sich Segment und bezeichnet den Prozess der Segmentierung, z.B. des Bildhintergrunds. Der Vorgang der Dekonstruktion, der m.E. ein anderer als der der Segmentierung

Aktualität / Relevanz: gut

Wie bei anderen verwandten Arbeiten der letzten Jahre, ist der interaktive Aspekt zentrales Element der Arbeit. Darüber hinausgehend wird der/die BesucherIn prozessualer Bestandteil der Arbeit.

Trotz mancher Defizite überzeugt die Arbeit insgesamt und besticht durch den souveränen Einsatz der Mittel.

Gesamtbewertung: sehr gut

ist, wird im Programm (techn. Beschreibung) nicht deutlich.

Aktualität / Relevanz: weniger gut

Abbild, Fremdbild, Multiple Persönlichkeit sind hoch aktuelle Themen.

Gesamtbewertung: gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Als Künstler die Methoden der digitalen Bildverarbeitung benutzen. Zugriff auf alle Elemente der Maschine durch eine Programmiersprache (c/c++). Die Interpretation steht dem Betrachter frei. Der eine meint, das Bild sei eine Art Porträt; der andere meint, es hier mit Farbe und Flächen zu tun zu haben. Ein Dritter bemerkt, das sei wie ein digitales Kaleidoskop. Einer geht in Boxerhaltung und droht dem Bild Schläge an. Ich wiederum behaupte, das Bild wäre irgendwie zerschnitten. - Wie werden eigentlich Bilder im Computer "gelesen"?

Ein Bild wird im Computer zeilenweise, als lange Kette von Zahlen, verarbeitet. Um einfache Formen oder Formzusammenhänge zu erkennen, müssen umständliche Rechenschritte durchlaufen werden. Das ist nicht uninteressant, aber umständlich im Vergleich zum menschlichen Sehen, das Formen schneller und nach scheinbar viel effektiveren Methoden wahrnehmen kann. Generell kann man also sagen, dass die menschliche Wahrnehmung um ein Vielfaches "ausgefuchster" ist, als die Verfahren zur digitalen Bildverarbeitung, bzw. zur "digitalen Wahrnehmung".

Der Vordergrund erscheint in dieser Arbeit "entkoppelt" vom Hintergrund. Die Formzusammenhänge des Vordergrundes sind in der Maschine "entkoppelt" von einer "digitalen Wahrnehmbarkeit". Der Computer kann nur das "erkennen", was man vorher programmiert, also festlegt. Die "Mächtigkeit"

eines Algorithmus wird daran gemessen, wie viel man damit "digital wahrnehmen" kann.

- Aber was können wir selbst wahrnehmen, von dem wir vorher nicht wissen wie es aussieht, bzw. welchen Eindruck es auf uns macht?

- Kann ein Astronom ein Alien Raumschiff erkennen, ohne zu wissen wie ein Alien Raumschiff aussieht?

"So fragt Sokrates, inwieweit Wahrheit gelehrt werden kann. Könnte sie es, würde das heißen, dass man sie nicht kennt, sie also nicht ist. Um sie lernen zu wollen, muss man sie doch suchen, um sie zu suchen, müsste man sie aber kennen, man müsste sie wissen - die Paradoxie, auf die er aufmerksam macht, besteht demnach darin, dass ein Mensch unmöglich suchen kann, was er weiß, und ebenso unmöglich suchen kann, was er nicht weiß, denn was er weiß, kann er nicht suchen, da er es weiß, und was er nicht weiß, kann er nicht suchen, denn er weiß ja nicht, was er suchen soll. "

(J. Fuechtjohann, S. Kierkegaard/Philosophische Brocken, Hamburg 2002)

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

```

program_ohne_titel:
{
// save the first frame as a reference
get_backgroundframe();
// start running
running = true;
// until running is stopped
while(running)
{
// get current frame
get_new_frame();
// compare current frame
// with our reference
if ( different_from _background() )
{
// do some weird image processing
extract_foreground();
blurr_foreground();
find_holes_and_fill_them();
run_really_thrashy_algorithm();

```

```

// display all
show_it_on_the_screen();
}
else
{
// if the current frame is nearly
// the same as our reference, save
// it as new reference
save_new_frame_as_background()
}
}
}

```

Hardware / Software

1 x Videokamera mit Stativ
1 x PC mit Framegrabberkarte
1 x Plasmabildschirm
1 x Software "segm.exe"
6 x Drucke (50cmx50cm, Alu-Dibont)

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Michael Saup

Frank Eickhoff ist sehr talentiert. Er ist ein Forscher, Bastler und Erfinder. Er steht in der Tradition der Vasulkas. Er verbindet die analoge Welt mit der digitalen.

Seine Expertise ist das Experiment. Seine Kunst entsteht im Labor.

In seiner Installation "ohne titel" greift er auf das Interaktionsmodell Betrachter-Maschine-Algorithmus-Abbild zurück. Der Betrachter wird porträtiert, extrudiert und präsentiert. Ich habe mich selbst vor Jahren mit ähnlichen Algorithmen beschäftigt, aber Franks Ergebnisse überzeugen mich auf ein Neues. Er kombiniert Abbild, binär-Repräsentation und Fehler zu einer "zerschnittenen" 3D-Collage.

Sehr schön, subtil, ruhig und elegant. Frank geht den langen Weg des Universellen. Ein Autodidakt. Vielschichtig.

Er verdient einen Preis. Seine früheren Arbeiten unterscheiden sich vom medialen Overkill seiner Mitstudenten. Fragil. Wie gesagt, sehr talentiert.

Forschungsbereich

Prof. Michael Saup - Digitale Medien
Staatliche Hochschule für Gestaltung im ZKM



Interactive 'molecules' of 'audiovisual space and time'
(Virtual Reality environment / multi-media performance)

Installation

Deutschland, 2003

Autor: Jaanis Garancs

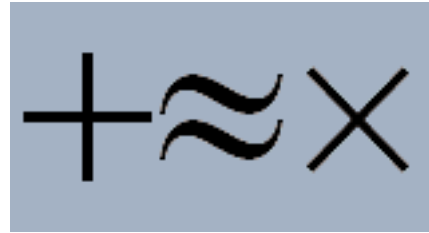
Mitarbeiter: Sven Hahne, sound processing
 programming (KHM)

Kunsthochschule für Medien, Köln,

Medienkunst

5. Semester

Prof. David Larcher



KURZBESCHREIBUNG

PMVP is:

1) artwork / improvisation, which uses Virtual Reality elements, algorithmically (real-time) generated audiovisual 3D scenes and gesture interaction

2) experimental tool-set (variable software and hardware set-up) for exploration of immersive multimedia aspects

The "visual title" (3-character pictogram) serves mainly for establishing a linguistically neutral identity for the work where I was trying to hint to several rather abstract metaphysic notions. Theme: invisible, but imaginary density of air empty (surrounding) space, constituted by metaphysical code.

The main concept for the realization of these ideas in a artistic

form was establishing a unit (or data-molecule system) of visual, audio, space, movement, time and context information similarly to pixel in 2D digital images, voxel in 3D computer environments and polyphonic chord in musical notation. These new molecules objects then mutually interfere in dynamic context formations.

It is an experiment with possible perceptual paradoxes through deliberate and random crossing of sensory pathways.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept Konzept: sehr gut

This was absolutely the most difficult project to judge because the immersion and interaction that is mentioned can not be experienced in an interactive and direct way. Next to that the project is on the one hand presented as an artwork and on the other hand as a research project. It seems as if Jaanis wanted to have it all (and maybe he did but I can't really judge it from my limited possibilities over here.

Nevertheless what I can oversee seems very interesting and rich. 'Understanding Media' in Jaanis his work has many levels, not so much technically but in sense of what media can do in sense of deep layers of experience and perception. Also the way he deals with code and data processing seems to be essential in the way the work 'reveals' itself in different modes to the observer

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept Konzept: unbedeutend

Dies ist ein elektronisches Kaleidoskop mit Musik. Von Inhalt kann man nicht sprechen.

(whether he/she is passive or active). I would love to see the work when it is installed.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

The work seems rich in content and aesthetic experience but as I can't really experience the work online it is not easy to make a good judgement on this. My question would be how this complexity is working on the aesthetics qualities of the work (it could also take the observer away from a strong aesthetic experience). This because he works with interaction (as an aesthetic experience), and sound and visual (esthetics) this as separate entities and also as combined entities (if I understand it all well). So they can emphasize each other or limited each other. That's why one would have to really see the work.

Technische Realisation: sehr gut

Technically the project is able to deal with the processing of large amounts of data, in- and output devices, and the real-time processes. He has programmed all himself which is quite extraordinary. As mentioned earlier it might be that he wants too much in one work, also technically, but that should be judged by those who are also confronted with the work.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

From the four works that I looked at, this work addresses some of the contemporary topics around information, information processing and what it might mean on a conceptual level, and as an aesthetic experience. In sense of research he addresses many topics and he should take care to set his goals clear and become more specific on some of the issues he touches.

Gesamtbewertung: sehr gut

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Diese Arbeit könnte schön zum Anschauen sein, aber wie ein Kaleidoskop wird sie bestimmt nur begrenzt interessant sein.

Technische Realisation: gut

Es ist beeindruckend, dass die Arbeit mit relativ wenigen Rechnern auskommt.

Aktualität / Relevanz: unbedeutend

"Eye Candy".

Gesamtbewertung: unbedeutend

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Thinking on how to combine "passiv" and "active" audience participation, I chose to create a 2-faced artwork: a) an interactive installation - a toy where public can play with some features for a game-like experience, and b) the up-scaled version, where the author(s) improvise with the material in an expert way on the stage.

The scenes through the stereoscopic (3D) projection and the surrounding (3D/XYZ) sound create experience of extreme density and saturation of multi-layered spatial ambience. Images and sounds range from hyper-geometric ('animated suprematism') to organic photographic/filmic reality, shifting from morphing sculpture to 'animated cubism', 'dyno-collage' landscape.

The featured hybrid 'audiovisual molecules' collide, mutate, join, morph into each other. The new clusters open new micro-perspectives (spatial gateways). Some objects disappear from visual- and transpose into aural representation (and vice versa).

The interactivity is a 'dialogue' between 'micro-ecological' system (algorithmic simulation) and observer's navigation and input device gestures. It resembles 'virtual surgery' through 'the tissues' of this hybrid reality.

Background:

The utopia of visionaries centuries ago is becoming an industrial trend today to let the code organize (control) the hidden reality to the degree that it is becoming almost a tangible matter.

Every day awareness of myself being wrapped in a cloak of visible and invisible reality fabric, every nanomillimeter of air is full of chemical reactions, 'cellular radiation', digital modeling and traces of past processes.

I was trying also to reflect to rather abstract notions as Endo-perspective, Ultraperspective, Cross-Modal Association, Artificial

Synaesthesia, and finally - Mirror World hypothesis.

(more on the project's URL: <http://+.x-i.net> or <http://plus.x-i.net>)

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

The developed technological solutions facilitates and emphasizes the main formal concept - multi-modal intertranslation of image, sound, space and movement, allowing control of (almost) every pixel, tone, and millisecond.

The use of database for description of scenes, object properties and relationships organises the playground, where the specific behaviors mediate the user's interaction. Objects carry their identity-type, accumulate 'infection' with other 'molecules', interaction history during the session.

Extensive use (and-abuse) of non-standard/multi-layer rendering effects e.g. multiple camera views translated to texture, Z-depth traces, etc.

The technological platform is based on mass-consumer-rate equipment with few specific add-ons. At the time of the production (2002/2003), the utilised computer parameters were 2.6 GHz processor, 1 GB RAM and a graphic card with 128 MB memory.

Self-(co-)developed technical solutions as VRML and C++ :

- overlay of abstract computer graphics on stereoscopic photos and movie files.

- Translation of object geometry, coordinates, movements from VRML to MIDI signals and vice versa (MIDI-to-VRML).
- Scene, Object and Animation Database.

- Touch-screen additional navigation/control interface (also written in VRML/MPEG-4).

The work structure and software components allow to expand (scale-up) the work up to a very large set-up, when the on-site

accessible hardware resources allow that (e.g. HDTV resolution projectors, CAVE-like setup, more sound speakers, etc.)

Another direction is to implement it as 'VR-organ' for multimedia/VR 'orchestra' performances.

(more on the project's website: <http://plus.x-i.net>)

Hardware / Software

Hardware:

3 computers

[2 PCs (Windows) for graphics (dual-output nVidia chip graphic cards) and database
and 1 PC or Mac for sound]

projection:

passive (polarisation glasses) with 2 LCD/DLP projectors or active (shutter glasses) projection - with single CRT projector

Touch-screen monitor

MIDI keyboard

data glove (P5 3D controller)

6DOF space-mouse and/or 1-2 joystick(s)

Software:

BS Contact MPEG-4 (extended VRML browser) for graphics /audio

Reaktor for additional audio processing

MySQL for database access (via custom written ODBC plugin in C++)

Interaction written in VRML script and Java.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. David Larcher

I was very happy to be able to act as one of the "Betreuer" for Jaanis Garancs diploma work +=X at KHM in Köln (the others being Prof. Zielinski and Prof. Vogelaar). It represents the current state of his ongoing research in the areas of real-time 3D, VRML, coding, midi triggered audio synthesis and the interface.

The work is difficult to describe since it evolves with each individual presentation and is dependent on aesthetic improvisation and timing which are never quite reproducible. It takes the form of an interface instrument rendering image and sound in real-time and producing 3D spaces both on a flat screen and with the addition of polarizing spectacles. In some sense it can be called an interactive installation since the work is experienced via a joystick, data glove or touch screen interface which link to a database of VRML objects, textures, audio samples and coded behaviours. These create evolving 3D spaces which are rendered on the fly whilst simultaneously triggering and creating audio spaces. Work such as this has already been seen in >=Cave<= and other virtual environments, but in +=X we are invited to take part in the actual creation of the environment.

Moving seamlessly between connected visual environments, particle image explosions, lettrist landscapes and disintegrating geometric borderlands. The installation has its roots in current experimentation in VR but it represents an interesting step in new form cinema and gaming relationships since we are immersed in a synthetic aesthetic that becomes its own "raison d' être" as we learn to navigate its varied geographies. Whether seen single screen in 3D or on multiple screens one is drawn into the experience through the process of continuous transformation.

Seminar / Kurzbeschreibung

Medienkunst

Forschungsbereich

David Larcher, Professor für Medienkunst

Vergehende Zeit und eine Möglichkeit der Sichtbarmachung.

Installation

Deutschland, 2002-2003

Autorin: Silke Balzert

Hochschule der Bildenden Künste Saar,

Freie Kunst/Neue Medien

10. Semester

Prof. Ulrike Rosenbach

**KURZBESCHREIBUNG**

Mein Empfinden von vergehender Zeit, ein Versuch der Sichtbarmachung und eine Rückschau auf die verlorene Kindheit.

Die Arbeit wurde beim diesjährigen Hochschulrundgang als Videoprojektion in einem abgedunkelten Raum präsentiert, was

ihr einen installativen Charakter verleiht. Des Weiteren wurde sie im Februar 2003 in Berlin anlässlich des "Emerge-and-see"-Studentenfilmfestivals und im Mai 2003 auf dem Cellu I Art - Kurzfilmfestival in Jena gezeigt.

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

Die Qualität der Arbeit liegt in der Darstellung, Überlagerung und Korrespondenz verschiedener Zeitebenen: 1. einer vergangenen Zeit, der Kindheit (in Zeitlupe), 2. einer "Jetztzeit", dargestellt durch Präsenz und Handeln der Person und 3. einem vermeintlich objektiven Zeitsystem, repräsentiert durch das Ticken der Uhr und die im Sekundentakt gemalten Striche. Neben der Auseinandersetzung mit der Sichtbarmachung von Zeit spielt sie auch das Thema der Wahrnehmung von Zeit an.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Silke Balzert setzt verschiedene formale Mittel ein, um Zeit sichtbar zu machen, wobei sie Zeit linear und endlich darstellt. Der inszenierte Rückblick auf die Kindheit wird in Verbindung mit der Performance der Künstlerin als abgeschlossene Zeit formuliert im Anhalten der Bewegungen des schaukelnden Kindes, in der Endlichkeit des Abstreichens von Zeit und durch das Beenden jeglicher Zeitdarstellung durch das Eintauchen aller Bildebenen im Stillstand eines schwarzen Schlussbildes.

Durch diese formalen und dramaturgischen Entscheidungen wird die der Zeit innewohnende Permanenz ausgeblendet und die von der Studentin aufgeworfene Frage nach der Zukunft und der verbleibenden Zeit in der filmischen Inszenierung ausge-

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

Ein sehr reduktionistisches Konzept und eine Darstellung von Zeit und Erinnerung, die dem komplexen heutigen Zeitbegriff beinahe anachronistisch gegenübersteht.

Ästhetische / Formale Qualität: unbedeutend

Scheint an die Videokunst der 70er Jahre angelehnt.

geschlossen. Die lineare und abgeschlossene Darstellung des Themas korrespondiert mit dem Medium des Kurzfilms.

Formal nicht ganz schlüssig erscheint die Kameraführung an der Stelle, an der die Kamera nach Beendigung des "Zeitverstreichens" auf einen vergangenen Zeitpunkt zurückspringt.

Technische Realisation: sehr gut

Das Ineinandersetzen und Überlagern der Bildebenen ist technisch gut umgesetzt. Die technischen Mittel - Bildästhetik, Aufnahmetechnik, Schnitt und Dramaturgie - setzen die Aussage komplett um.

Aktualität / Relevanz: gut

Die Arbeit zeichnet sich weder technisch noch formal durch einen besonders innovativen Umgang mit digitalen Medien aus. Ihre Stärke liegt eher in der überlegten Zusammenführung von Elementen der Fotoästhetik, der Videoperformance und der digitalen Filmbearbeitung.

Gesamtbewertung: sehr gut

Technische Realisation: unbedeutend

siehe Ästhetik

Aktualität / Relevanz: unbedeutend

Im digitalen Zeitalter ist der analoge Zeitbegriff überholt und könnte nur in einer kritischen Gegenüberstellung und Analyse verschiedener Qualitäten und Skalen von Zeit (eingeschlossen den subjektiven Zeitbegriff, Erinnerung, usw.) und/oder Geschwindigkeit innovativ sein. Dies ist leider in dieser Arbeit nicht der Fall

Gesamtbewertung: unbedeutend

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Die Videoarbeit "Time to...?" entstand als Weiterentwicklung der älteren Arbeit "Time" aus dem Jahre 2000. "Time" wurde als Arbeit für eine Videowand, bestehend aus 3x3m Monitoren, konzipiert.

Ausgehend von der Darstellung vergehender Zeit in Form des Abstreichens derselben mittels Strichen, kommt bei "Time to...?" als weiterer Aspekt die Verknüpfung zur Kindheit hinzu. Die Arbeit vermittelt in nicht-narrativer, lyrischer Form die Kindheit als ein vergangenes Ereignis, dem eine unbehagliche Atmosphäre anhaftet, unterstützt durch den eher bedrohlich wirkenden Sound. Während ich auf durchsichtigem Glas die Zeit im Sekundentakt abstreiche, schaukelt das Kind unbefan-

gen und sich "seiner Zeit" nicht bewusst seiend. Die Unbefangenheit ist mit dem Erwachsenwerden nahezu verschwunden, die Kindheit ist vergangen.

Diese Arbeit soll das Vergehen der Zeit optisch begreifbar machen. Mein Körper ist hinter dem Glas bedeckt von all den Strichen, das schlussendliche Verstreichen dieser Striche und das Heranzoomen, lässt alles hinter dieser "Zeitschicht" verschwinden.

In nächster Instanz ergibt sich für mich die Frage: Wieviel Zeit bleibt mir noch? Und wie kann ich sie nutzen?

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Das Video wurde mit Premiere 6.0 auf einem G4 Mac geschnitten.

Das Rohmaterial liegt digital vor (miniDV).

Als Präsentationsform bietet sich einerseits eine Projektion mittels Videobeam in einem abgedunkelten Raum an, ist aber auch als reine Videoarbeit auf einem Monitor möglich.

Hardware / Software

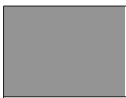
Mac G4

Adobe Premiere 6.0

Sound: Soundforge

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar der Betreuerin
Prof. Ulrike Rosenbach



Standbild

Installation

Deutschland, 2002-2003

zentralin

AutorInnen: Holger Förterer, Annabel Lange, Philipp Rosenbeck, Phillip Schulze, Niko Vahrenkamp, Kai Welke

Staatliche Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe,

Digitale Medien

2. Semester

Prof. Michael Saup

KURZBESCHREIBUNG

Reaktive, vernetzte Installation der Künstlergruppe zentralin, die selbständig Medieninhalte aus verschiedenen Perspektiven heraus in Echtzeit emotional kommentiert.

Im Grunde stellt diese Arbeit die Summe einer Vielzahl von ein-

zelnen Reaktionen der Mitglieder dar, die sich mit einer zunehmenden Technisierung und Mechanisierung menschlicher Kommunikation und menschlicher Realität auseinandersetzt.

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

Die konzeptuelle Darstellung erscheint sehr spannend und stellt eine Auseinandersetzung mit zeitgenössischen künstlerischen Praktiken auf mehreren Ebenen dar, wobei sich aber durchaus eine eigenständige Position abzeichnet.

Sehr positiv auch der Prozessbegriff, mit dem die Gruppe operiert.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Soweit die Darstellungen im Netz, die sich auch auf den realen Raum beziehen sollten, eine Bewertung erlauben, darf von einer überzeugenden ästhetischen Umsetzung des Konzepts gesprochen werden.

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

Ambitioniert tritt dieses Projekt auf. Aus der Welt der Menschen und Maschinen sollen uns "emotionale Reaktionen" der AutorInnen vermittelt werden. Dazu Bild, Text, Klang, Bewegung aufzurufen, in einer eigenen Formensprache, ist ein durchdachter Schritt. Ausstellungen werden organisiert, die im Grunde nichts abschließen, sondern nach dem nächsten solchen Ereignis verlangen. Was ich mir in der Zeit, die ich hatte, ansehen konnte, war komplex, hatte einen Tiefgang, blieb spielerisch, gab Anlass zum Nachdenken und dazu, sich ins Medium einzulassen. Eines allerdings erschloss sich mir nicht: die emotionale Seite der Reaktion.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Man muss sich an die Ästhetik dieser springenden Darstellungen gewöhnen. Aber man kann das auch. Die Komplexität der Klangwelten ist beachtlich. Ein gewisses Maß an Beliebigkeit, die uns so wichtig geworden zu sein scheint, ist jedoch zu bemerken. Mit den sich bewegenden Bildelementen, die den Bildschirm zuckelnd und ruckelnd überstreichen, wusste ich wenig anzufangen (subjektive Ästhetik).

Technische Realisation: sehr gut

Die Darstellung liest sich interessant und lässt eine professionelle Umsetzung erwarten.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Sehr aktuelle Auseinandersetzung mit einigen wesentlichen Beschäftigungsfeldern im Spannungsfeld Neue Medien - Kunst und Musik.

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

Die Installation scheint der Komplexität des Ansatzes mit seinen zufälligen und nicht-zufälligen Elementen standzuhalten. Die Ladezeiten sind, wen wundert's, nicht unerheblich. Dennoch scheint der Ansatz aufzugehen.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Das aktuelle Mediengeschehen wird auf seiner technischen Seite aufgegriffen - das verdient Beachtung. Eine kritische Position wird der Welt der Maschinerie entgegengebracht - das fügt Relevanz bei. Die Formen und Zeichen sind aktueller ästhetischer Haltung verhaftet.

Gesamtbewertung: sehr gut**INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Die Künstlergruppe zentralin besteht aus insgesamt sieben Studierenden mit verschiedenen Schwerpunkten in den Bereichen Medienkunst, Informatik und Szenographie. Ziel der Gruppe ist es, verschiedene Perspektiven auf die uns umgebenden medialen Informationen darzustellen. Aktuelle Inhalte des Fernsehens und Internets werden durch mehrere Elemente einer Gesamtinstallation analysiert und emotional kommentiert.

Die Einzelarbeiten werden für die jeweilige Ausstellungsumgebung konzipiert. Jede Ausstellung stellt dabei eine Momentaufnahme der aktuellen Diskussion und Entwicklung innerhalb der Gruppe dar. Die unterschiedliche und teilweise entgegengesetzte emotionale Gestaltung der Einzelninstallationen durch verschiedene Autoren bildet auch Prozesse innerhalb der Gruppe ab. Künstler wie Betrachter erleben die Medien als mittelbare Realität unserer Gesellschaft. Diese Beziehungen zwischen verschiedenen Interpretationen derselben Inhalte lassen sich also auch in dieser Gesellschaft der Maschinen als künstlerisches Medium verfolgen.

Eingehende Inhalte, d.h. Videos, Bilder, Texte und Klänge, werden dabei von den Einzelarbeiten nicht nur ästhetisch aufbereitet. Zusätzlich werden in einem assoziativen Speicher abgelegte, von den einzelnen Künstlern gestaltete

Medieninhalte und Verhaltensweisen durch eine emotional-subjektive Bewertung des eingehenden Datenstroms abgerufen. Dazu werden Abschnitte des Stroms in Echtzeit durch ein neuronales Netz nach Kategorien wie Stimmung und Thema bewertet.

Diese qualitative Kategorisierung bildet die Grundlage für die nächste Ausstellung. In dieser Momentaufnahme stellen drei Installationen in einem Raum einander drei unterschiedliche Perspektiven auf aktuelle Tickernachrichten und Fernsehprogramme entgegen:

Durch eine Licht- und Klanginstallation wird der Raum in eine positive Grundstimmung versetzt. Die Intensität dieser Stimmung wird in Abhängigkeit eingehender Nachrichten verändert, bleibt aber immateriell. Ein flimmernder, quäkender Fernseher in der Mitte des Raumes bildet einen negativen Kontrast zu dieser Stimmung. Er ist auf die dritte Arbeit im Raum ausgerichtet, die Objekte aus unterschiedlichen Bildvorlagen extrahiert und als Collage mit einander widersprechendem Kontext zusammensetzt.

Im Grunde stellt diese Arbeit die Summe einer Vielzahl von einzelnen Reaktionen der Mitglieder dar, die sich mit einer zunehmenden Technisierung und Mechanisierung menschlicher Kommunikation und menschlicher Realität auseinandersetzen.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Teilinstallationen auf verschiedenen Computern innerhalb von zentralin-Projekten sind über Ethernet miteinander verbunden. Dieses Netzwerk wird mit Bildern, Videos, Klängen und Texten aus dem aktuellen Fernsehprogramm und dem Internet gespeist. Eingehende Informationen außen liegender Quellen werden in Echtzeit durch ein neuronales Netz analysiert und nach verschiedenen subjektiven Kategorien bewertet. Das neuronale Netz selbst wird in einem Zeitraum vor der Ausstellung von verschiedenen Mitgliedern der Gruppe trainiert.

Aus den Medien bezogenes Live-Material wird danach zusammen mit vorbereitetem Material in den einzelnen Installationen verwendet. Die Charaktere und verschiedenen Perspektiven der Teilinstallationen sind ebenfalls in der Inszenierung der Gesamtinstallation für den Besucher wieder zu finden.

Hardware / Software

Aufbau der nächsten Ausstellung:

- Raumdimension ca. 6m x 6m
- ca. 5 vernetzte PCs (100 Mbit+)
- DMX-gesteuerte RGB-Raumbeleuchtung
- Vierkanal Raumklang über Aktivboxen
- Kleiner, fehlerhafter Fernseher mit Klanguausgabe
- Projektion (ca. 1,33m x 1m) auf frei aufgehängte Leinwand mit Stereoklang
- 1 Netzwerk HUB mit Internetanschluss
- Kabel- oder Satellitenanschluss

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Michael Saup

zentralin 03 ist eines meiner Lieblingsprojekte an der HfG. Studenten verschiedener Fachrichtungen führen unser Konzept "digital-massacre" (Saup, Demers, Modler 2001, <http://www.hfg-karlsruhe.de/digital/massacre/>) weiter und erweitern die ehemals offene Improvisationsstruktur um analytische, bewertbare Methoden des Datenflusses.

Im Zentrum steht nach wie vor ein Server, der in diesem Fall eine emotional bewertbare (!) neuronale Dramaturgie für Clients erschafft.

Großen Wert legt die Gruppe auf die Präsentation, d.h. Inszenierung des Projektes in Raum, Zeit und Netz.

Das Ganze ist sehr ambitioniert, die Arbeit schreitet in großen Schritten voran.

Seminar / Kurzbeschreibung

Beim Rundgang der HfG im Juli 2003 wird zentralin 03 zum ersten Mal einem Publikum präsentiert.

Forschungsbereich

Medienkunst



Mediale Inszenierung und Vermittlung

43	Ansichtssachen	217
44	Backup Festival. Neue Medien im Film	221
45	Polyvision	229
46	Timedeco	233



Webcams auf privaten Homepages

Internet

<http://www.webcam-projekt.de>

Deutschland, 2002-2003

AutorInnen: Christine Funk, Sandra Funk, Julia Hafner, Ralf Hollinger, Ophelia Huber, Tom Huemer, Rudi Maier, Meike Niepelt, Nina Stengel, Claudia Tillmann, Jan Trutzel

Eberhard-Karls-Universität Tübingen,
Ludwig Uhland Institut für Empirische Kulturwissenschaft
Prof. Dr. Susanne Regener

**KURZBESCHREIBUNG**

Das Tübinger Webcam-Projekt

Tatsache ist, dass Webcams eine populäre Computertechnik sind und viele Homepagebetreiber sich eine solche kleine Kamera an ihren PCs installieren.

Ansichtssache ist, was man damit macht: die einen lassen sich beim Surfen im Internet beobachten oder gewähren einen kleinen Einblick in private Zimmer, andere nutzen die Kamera um sexuelle Dienste anzubieten; wieder andere halten Videokonferenzen mit Hilfe der Webcams ab und nicht zuletzt wird mit den kleinen Geräten Kunst produziert. Ansichtssache ist auch, ob man hier souveräne User am Werk sieht, die sich einen neuen technischen Wissensträger aneignen, oder ob man die Nutzer

und Betreiber der Webcams als Opfer einer mediendominierten und medienkontrollierten Gesellschaft versteht.

Eigene Ansichten zum Thema Webcam entwickelte die elfköpfige Projektgruppe des Ludwig-Uhland-Instituts für Empirische Kulturwissenschaft um Susanne Regener. Die Studierenden haben sich in Arbeitsgruppen organisiert, um Hypertexte verschiedener Größe zu ihren Themenfeldern (Entwicklung, Privat, Schaulust, Art, Kontext, Bild und Überwachung) zu verfassen. Sie surfen zwei Semester lang durch das World Wide Web, befragten die spärlich vorhandene Sekundärliteratur zum Thema und interviewten User, sowie Expertinnen und Experten. Die Ergebnisse wurden auf der Website www.webcam-projekt.de veröffentlicht.

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

Die Thematik wurde inhaltlich aktuell, sehr differenziert und fachlich kompetent und anspruchsvoll als studentisches Forschungsprojekt entwickelt und aufgearbeitet. Es bietet eine Fülle von Material für die theoretische und praktische Forschung zum Thema.

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

Das Tübinger WebCam-Projekt kann als Musterbeispiel einer empirischen "Medienkulturwissenschaft" bewertet werden, und zwar sowohl was das inhaltliche Spektrum als auch seine formale Präsentation und Usability betrifft:

Die Kategorien, in die das einjährige Projekt unterteilt wurde, nämlich Entwicklung (des Internets und der Webcams), Privat, Schaulust, Art, Kontext, Bild usw., reflektieren sehr anschaulich den Stand der Forschung auf dem Gebiet der medientheoretischen und medienhistorischen Analyse der Beziehung von Auge, Blick und Bild.

Besonders gut gefallen hat mir, wie vom jeweiligen Themenabstrakt der Leser bzw. Surfer zu den vertiefenden (aber nicht zu

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

Trotz der sehr gut recherchierten Forschungsergebnisse ist das ästhetische Konzept nicht überzeugend: Viel zu unübersichtliche Texte und -längen, d.h. deren gestalterische Aufbereitung und Umsetzung, erinnert eher an traditionelle wissenschaftliche Textsorten. Insgesamt ein anspruchsvolles und schwieriges Unterfangen.

Technische Realisation: gut

brauchbar

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die inhaltliche Thematik und Forschungsarbeit ist von aktueller gesellschaftlicher Relevanz und spiegelt verschiedene Perspektiven und Sichtweisen wider. Diese wären jedoch in neue gestalterische und ästhetische Konzepte zu transformieren. Das ist jedoch insgesamt gesellschaftlich noch eine zu leistende Forschungsarbeit an der Schnittstelle von Wissenschaft und Kunst.

Gesamtbewertung: gut

ausführlichen) Analysen, Literaturhinweisen und Fallbeispielen gelangt. Diese Präsentationsform verrät eine gute Disziplin der Fokussierung und Auswahl der wissenschaftlichen Theorien über die Struktur des "Imagologischen" und "Imaginären" und ihrer Überprüfung an den WebCam-Links. In einzelnen Fällen - und dies gilt sowohl für die Beispiele der Veröffentlichung des Privaten wie für die künstlerischen Verfremdungen, wäre zwar eine Mikroanalyse der Demonstrationsobjekte sinnvoll gewesen-, aber eben dies ist ja selbst der schwierige Punkt einer noch im Aufbau befindlichen Didaktik der medienästhetischen Übersetzung zeitgenössischer Popular- und Medienkulturen im Rahmen des virtuellen Mediums selbst.

Insgesamt zeigt sich hier, dass das Tübinger Paradigma im Anschluss an Bausinger, alltagsorientierte Medienkultur strikt phänomenologisch und zugleich theoriegeleitet zu untersuchen, weiterhin vorbildlich ist.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Wie zum inhaltlichen Konzept ausgeführt, ist auch die ästhetische Qualität des Projektes, d.h. die Möglichkeit via übersichtlicher Links und gut dosierter Textmenge sich produktiv im Gesamtvorhaben "verlieren" zu können, überzeugend.

Technische Realisation: gut

siehe oben

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Aktualität des Vorhabens ist offensichtlich: Schaulust, Voyeurismus und Konstitution der visuellen Kultur im globalen Maßstab gilt es zu beschreiben, und zwar nach der bildanthropologischen Fragestellung; was ist Bildlichkeit in ihrer Funktion für die Einbildungskraft des Menschen und inwiefern prägen die medienvermittelten Bilder im Spannungsfeld von Massenmedien und interaktiven Medien eine veränderte Logik der Selbst- und Fremdbilder heraus. Um die Sprache dieser Bilder sowohl soziologisch wie ästhetisch zu bewerten, bedarf es einer steten Protokollierung dieser Bildsprachen, die die Modernisierung des pannotischen Blicks wie zugleich den Status von Partial- und Fetischobjekten (die selber medial inszeniert sind) für die Eigenart des menschlichen Begehrens zu analysieren versucht. Das WebCam-Projekt sollte auch auf einer CD-ROM als Musterbeispiel einer medienwissenschaftlichen Lehre zugänglich gemacht werden.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Die Website "Ansichtssachen- Webcams auf privaten Homepages" beinhaltet sieben kulturwissenschaftliche Beiträge rund um das Thema "Webcam". Die Studierenden haben sich von ganz unterschiedlichen Seiten dem Medium angenähert und ihre wissenschaftlichen Erkenntnisse in Hypertexten verarbeitet. Im Zentrum des Projekts stehen die Geschichte der Webcam, ihr Einsatz, ihr Konsum, ihre Ästhetik und ihre Symbolik. Da die Webcams es den Usern ermöglichen, aktiv an der Netzwelt teil zu haben, geht es den Studierenden zunächst um eine Analyse der Netzkultur. Sie widmen sich der Bedeutung von Bildern und neuartiger Kommunikation in unserer mediendominierten Gesellschaft. Dabei interessiert auch der kritische und künstlerische Einsatz der Kameras. Nicht zuletzt stellen die sieben Studentinnen und vier Studenten eine Verbindung her zwischen den privaten Webcams und den öffentlichen Überwachungskameras.

CamENTWICKLUNG interessiert sich besonders für die Computer- und Internetgeschichte und erläutert die Entwicklung der Computertechnologie bis hin zur Webcam.

CamPRIVAT stellt die Frage, was Menschen dazu bewegt, sich via Webcam der digitalen Öffentlichkeit zu präsentieren. Ist der Wunsch nach dem "Gesehen-Werden" Ausdruck einer spezifischen Selbstpräsentation oder exhibitionistischen Veranlagung?

CamSCHAU LUST untersucht das Motiv für einen Klick auf eine Webcam unter historischen, geschlechtsspezifischen, philosophischen und psychoanalytischen Aspekten. Dabei spielt nicht zuletzt das Stichwort Voyeurismus eine zentrale Rolle. camART

hat sich unter Berücksichtigung der Cultural Studies mit der kritischen und künstlerischen Aneignung des Mediums Webcam befasst.

camKONTEXT befasst sich mit bereits bestehenden Theorien zur Kommunikation und untersucht die Webcam als zusätzliches Kommunikationsmedium im Internet. CamBILD fragt nach dem Zusammenhang von Bildmaschine Fernsehen und der Bildmaschine Webcam, sowie der Bildproduktion im 3. Jahrtausend.

CamÜBERWACHUNG bietet eine Verbindung zwischen privaten Webcams und öffentlichen Überwachungskameras. Das Tübinger Webcam-Projekt ist ein studentisches Forschungsprojekt im Rahmen des Masterstudiums der Empirischen Kulturwissenschaft an der Universität Tübingen.

Dauer: Sommersemester 2002 und Wintersemester 2002/2003
Abschluss: 10. Februar 2003

Weitere Informationen sind auf der Eingangsseite und in den Synopsen zu den einzelnen Beiträgen zu finden. Am Ende jedes Beitrags stehen Kontaktadressen zu den AutorInnen.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Website mit Hypertexten

Hardware / Software

Internetexplorer, Flash-planer von Macromedia

HOCHSCHULKONTEXT

**Kommentar der Betreuerin
Prof. Dr. Susanne Regener**

Das Tübinger Webcam-Projekt ist Ergebnis einer elfköpfigen Gruppenarbeit, die sich über insgesamt ein Jahr erstreckte. Das ist eine lange Zeit für Studierende, die in Tübingen nicht nur während des Semesters, sondern auch während der Semesterferien an einer für das kulturwissenschaftliche Studium relevanten Fragestellung arbeiten müssen. Die TeilnehmerInnen dieses Studienprojektes haben erstmalig am Institut für Empirische Kulturwissenschaft nicht nur wissenschaftlich über Bild- und Kommunikationsformen des Internets geforscht, sondern auch ihre Ergebnisse im Internet präsentiert und das in einer dem Medium adäquaten Präsentation. Wenn man bedenkt, dass nur ein Drittel der TeilnehmerInnen mit Vorkenntnissen über Arbeitsformen mit dem Computer in dieses Seminar kam (was durchaus dem Stand der Studierenden in den Geisteswissenschaften entspricht), dann ist die Leistung dieser Gruppe inhaltlich wie formal sehr beachtlich. Empirisch wie theoretisch mussten die Studierenden vielfach Neuland betreten; besonders innovativ war die Gruppe dort, wo sie versucht hat, künstlerische Bildwelten zum Thema Webcam in die kulturwissenschaftliche Analyse miteinzubeziehen. Hier wurde ein neuer Begriff geprägt: cam.art

Seminar / Kurzbeschreibung

Das Projekt-Seminar hatte zum Ziel, eine wissenschaftliche Recherche (traditionell und online) mit exemplarischen empirischen Untersuchungen zu verbinden und das Ergebnis für ein Publikum aufzubereiten. Ausgangspunkt waren private Homepages, die eine Webcam installiert haben. Dieses banale Objekt der Bilderproduktion wurde in einen größeren gesellschaftlichen, kulturellen, sozialen Zusammenhang mit historischer Perspektive gebracht. Leitbegriffe sind Überwachung, Voyeurismus und freiwillige Selbstüberwachung. Aufgabe war es, die verschiedenen Kontexte der Repräsentation von Webcam-Bildern zu erforschen, über das Verhältnis von öffentlich und privat nachzudenken und das Phänomen Webcam als Teil von Popularkultur zu bestimmen.

Diese Erforschung eines Internet-Objektes habe ich an neue Lernformen (E-Learning) und neue Lernumgebungen (Virtuelle Universität) geknüpft. Zugleich wurde auch eine neue Kulturtechnik - Erstellung von Hypertexten - geübt. Die Veröffentlichung der Ergebnisse auf einer eigenen Homepage war ein Teil des Lernzieles, der andere bestand in der performativen Präsentation des Projektes für ein universitäres Publikum und vorbereitender Pressearbeit. Es gab längere Besprechungen in regionalen Tageszeitungen und Beiträge im SWR.

Forschungsbereich

Das Projektseminar ist in Tübingen für Hauptfachstudierende nach der Zwischenprüfung gedacht. Am Institut für Empirische Kulturwissenschaft ist es integrativer Teil eines kulturwissenschaftlichen Studiums, das auf eine Verbindung von Theorie und Praxis dringt. Ich bin Kulturwissenschaftlerin mit den Schwerpunkten Medien und Visuelle Kultur und war ein Jahr lang Vertretungsprofessorin an diesem Institut.

backup ist ein Festival für Film- und Videoproduktionen, die unter Verwendung digitaler Werkzeuge entwickelt werden
Diskurs/Vermittlung
<http://www.backup-festival.de>
Deutschland, 2002

AutorInnen: Juliane Fuchs (Festivalleitung/Organisation), Marc Olff (Festivalleitung/Programm)

Mitarbeiter: Guido Schwab (Produktionsleitung/Exekutive), Marc Meusinger (Produktionsleitung/Exekutive), Dirk Heinje (Kurator backup.award, intern. Auswahl), Hannah Leonie Prinzler (Koordination intern. Jury), Richard Anjou (Kurator backup.clipaward), Felix Sattler (Koordination Rahmenprogramm/Kurator backup.lounge|lab), Felix Sattler, Carina Linge (Kuratorin backup.lounge|lab), Alexander Klosch (Kurator backup.lounge|lab), Azim Akcivan (backup.forum - Bauhaus-Universität Weimar), Miriam Visaczki (backup.forum - Lateinamerika), Holger Häussermann (backup.forum - Frankreich), Thomas Sperling (backup.club), Grit Sachse (backup.club), Andreas Feddersen (Presse), Hannah Leonie Prinzler (Kommunikation / Hochschulnetzwerk), Katrin Böhme (Büro / Kommunikation), Veronika Mall (Marketing), Kathrin Rusch (Marketing), Kathi Nachtsheim (Redaktion Print/Netz), Manuel Fabritz, pleasant_net (Gestaltung Print), Jakob Koenig (Raumkonzept), Matthias Klöpfel (Raumkonzept), Uta Kaiser (softmodul Web), Uwe Erler (Foto), Jörg Wolfermann (Techn. Leitung/Lichtdesign), Silke Zirnit (Techn. Leitung), Daniel Fischer (servarium Webhosting/Datenbank)



Bauhaus-Universität Weimar,
Fakultät Medien
12. Semester
Dipl. Ing. Peter Benz

KURZBESCHREIBUNG

backup ist eine Bestandsaufnahme im Bereich der Neuen Medien. Im Zentrum des Festivals steht der "backup.award", ein internationaler Wettbewerb filmischer Arbeiten, deren Ästhetik, Erzählweise, Produktionsform und Distribution die tradierten Wege des analogen Kinos verlassen.

"backup.clipaward" ist ein nationaler Wettbewerb für Musikvideos, die Neue Medien als kreativen Spielraum für audiovisuelle Arbeiten nutzen.

"backup.lounge|lab" ist ein dynamisches Netzwerk und Labor internationaler Kreativer verschiedenster Disziplinen.

"backup.closeup" bietet Podien, Präsentationen und theoretische

Diskurse zu aktuellen Themen der Medienbranche. Schwerpunkt 2002: Das Dispositiv als Bestandteil filmischer Architektur.

"backup.forum" präsentiert filmische Arbeiten aus dem Umfeld der Bauhaus-Universität Weimar sowie aus Osteuropa.

"backup.film" stellt ergänzend themenrelevante Kinofilme vor.

"backup.club" kombiniert legere Atmosphäre mit anspruchsvollsten Inhalten und experimentiert mit neuen Partizipationsmöglichkeiten und Aneignungstechniken.

Design und Medienkompetenz von morgen entstehen in abstrakten Experimenten von heute. backup ist Treffpunkt und Plattform für nationale und internationale Film- und Medienschaffende.

Gutachter-Kommentar I

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: gut

As this project is a festival and not an artwork it makes it more difficult to compare it to the other works I took a look at. This project creates conditions and a platform that supports an idea and approach for reflecting and innovating the medium cinema (in a broad sense). There is no work to jury. So should we jury it as an artwork or as good initiative that stimulates reflection and the development of new practices in the hybrid field of sound and image? If I would jury it into that perspective I can see the limitations of the festival as it's approach goes beyond the field of sound and image. It nevertheless wants to limit itself in screen related work when it comes to the presentation of the works (with or without a performance). It doesn't mention for example the growing computer game production (that also has a growing interest in sound and image, and that within artistic practices go beyond the traditional game format). The strongest aspect of the festival might nevertheless be in the workshops and collaborative efforts to develop works and to do research. Of course it is important to present the works as well, but as I can't read/see what kind of works they are I can better judge the workflow and intentions.

In that respect it seems a good event with a necessity, as it creates a platform for new practices in the field of sound and image.

Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut

For this I would have to see and know more about the outcome of the festival. To jury a festival on its formal aesthetic qualities I would step into a very muddy debate which I won't do.

Technische Realisation: gut

It seems that the festival has arranged itself a good technical environment for achieving the goals it has set itself (innovation, new digital productions in the field of sound and image, open source developments a.s.). But again it is very hard to judge what this means if one refers to the technological quality of an art-

Gutachter-Kommentar II

Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: sehr gut

Ein Forum für die studentischen Arbeiten, das sich zu einem erfolgreichen Festival entwickelte, dank dem klar gezeichneten innovativen Konzept. Es geht um den Einsatz der Neuen Medien im Film und Untersuchung ihrer Einflüsse auf Inhalt, Erzählweise, Ästhetik, Produktion, Präsentationsform und Vertrieb medialer Arbeiten. Dabei wird der medienreflexive Aspekt hervorgehoben und Film/Kino als Raum für Kommunikation betrachtet. Diese Grundprinzipien sind konsequent in unterschiedliche Programmformate umgesetzt worden, die einen entsprechenden Kontext für Präsentation von Experimentalfilm, Musikvideos, Netart, Medieninstallationen, Klubkultur und theoretischen Diskurs bieten. Hervorzuheben ist die Komplexität und Aktualität des Gesamtkonzeptes, das von Studenten erarbeitet und praktisch - in allen organisatorischen Bereichen - umgesetzt worden ist. Als eine Plattform für den kreativen Ideenaustausch und kollaborative spartenübergreifende Projekte scheint das Festival auch sehr gelungen zu sein. Im Sinne der Kulturvermittlung ist es wichtig, dass die Studierenden der internationalen Kunsthochschulen mit Medienfakultäten ein Kommunikationsforum gefunden haben, das die professionelle Anbindung an den internationalen Kulturbetrieb ermöglicht. Die hohe Zahl der Wettbewerbsbeiträge, seriöse Partner und Sponsoren, Pressestimmen und nicht zuletzt der Publikumserfolg zeugen davon, dass das inhaltliche Konzept des Festivals und dessen veranstalterische Umsetzung sehr zieltreffend sind.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Das backup_festival ist ein kollaboratives, interaktives Kommunikations- und Kulturvermittlungsprojekt im soziokulturellen Raum. Jeder Veranstalter eines solchen Projektes muss auf Grundbereiche aufpassen, die für die praktische Umsetzung von wesentlicher Bedeutung sind. Diese Grundbereiche sind im Falle des backup_festivals sehr gut erforscht und umgesetzt worden. Aus dem Grundkonzept entstand ein neuer "Organismus", mit einer stabilen, klaren Struktur, einer ausgeprägten (auch medialen) Identität und einer direkten Verbindung zum sozialen Raum (Universität, Studenten- und Expertengemeinschaft, Stadt Weimar), mit Promotionsstrategie und Marketingkonzept. In einer kurzen Zeit (5 Jahre) ist es gelungen, das Festival als "Kulturprodukt" lokal und international erfolgreich zu etablieren.

Technische Realisation: gut

Es ist schwierig, die technische Realisation eines Festival einzuschätzen, ohne persönlich dabei zu sein. Neben einer sinnvollen und effizienten Organisationsstruktur, die im Falle von backup_festival einwandfrei aufgebaut worden ist - spielen oft Details eine entscheidende Rolle. Aus der reichen Dokumentati-

work. The technical description that they have send goes beyond a regular technical description and describes a technical environment to reflect on and to work in.

Aktualität / Relevanz: gut

The actuality of the idea is well chosen as many new image and sound makers are researching hard- and software, and concepts of working with sound and image. Also the distribution issues (streaming media a.s.) are very actual topics if one thinks about the big copyright issues related to any online media format. Reading the approach the festival seems to be aware of these issues and to be able to connect it to contemporary practices in this field.

Gesamtbewertung: gut

on, die auf der Website des Festivals enthalten ist, kann man jedoch erschließen, dass die technische/praktische Realisation genauso gut wie das Hauptkonzept ist.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Im Kontext der DIY-Strategie, die durch Entwicklung der digitalen Technologien für Künstler und Kulturschaffende immer aktueller wird, ist das backup_festival ein perfektes Beispiel für konsequente Umsetzungskraft einer guten Idee. Das Bewusstsein über die Natur der Wechselbeziehungen zwischen Kunst und dessen Vertrieb und Vermarktung entwickelt sich am besten durch praktische Handlungen. Der Übergang von der Theorie zur Praxis hat hier die Form eines Festivals angenommen, wodurch den Studenten eine Überbrückung von der Universität zum professionellen Berufsleben ermöglicht worden ist. Es ist um so wertvoller, dass diese Plattform von den Studierenden und für die Studierenden geschaffen worden ist. In diesem Sinne ist das Projekt sehr zeitgemäß.

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Im Zentrum des jährlichen Festivals steht die Annäherung zwischen den Neuen Medien und dem Medium Film. Den Begriff 'Neue Medien' fassen wir in folgenden Feldern: die Verwendung digitaler Bildmedien, die digitale Produktion und Technik, der digitale Vertrieb und die Auseinandersetzung mit medienreflexiven Inhalten. Den Begriff 'Film' verwenden wir zuerst für die Form der Präsentation, nämlich die 'Leinwandpräsentation' und die Kinosituation als Kommunikationssituation. Es ist also nicht das Material 'Film' gemeint.

backup hat mit der Ausgabe 2001 eine Größe erreicht, die ihm einen respektablen Platz unter den europäischen Festivals einräumt. Zur Ausschreibung 2002 erreichten uns fast 1000 Einsendungen aus mehr als 40 Nationen. Es entstanden innervierende Kooperationen mit Medienunternehmen und gleichermaßen gemeinsame Veranstaltungen mit anderen deutschen und internationalen Hochschulen neben der Bauhaus-Universität Weimar. Vom 7. bis 10. November 2002 fand in Weimar das "backup_festival. neue medien im film" statt.

Ausschreibung

Mittelpunkt des Festivals ist der "backup.award", ein internationaler Wettbewerb filmischer Arbeiten, deren Ästhetik, Erzählweise, Produktionsform und Distribution die tradierten Wege des analogen Kinos verlassen. Wir sind vor allem an Arbeiten interessiert, die durch ihre Inhalte und die bewusste Verwendung ihrer künstlerischen Mittel bestechen. Der Einsatz Neuer

Medien und deren Einfluss auf Erzählstrukturen und Produktionsabläufe stehen im Vordergrund. Da wir eine Einteilung in Genres nicht für zeitgemäß halten, hat die Vorauswahl-Kommission die Beiträge nach Farben sortiert. Es gibt die Wettbewerbsblöcke rot, grün und blau, entsprechend der Videosignale RGB. Innerhalb des internationalen Wettbewerbes 2002 wurden Preise in einer Gesamthöhe von 4.500 Euro vergeben. Von den 91 internationalen Wettbewerbsbeiträgen (ausgewählt aus mehr als 700 Einsendungen) des backup.award waren 34 Filmemacher vor Ort anwesend. Dazu zählten Tina Gonzalves aus Australien, Sara Roitman Wainmann aus Ecuador, Oksana Chepelik aus der Ukraine, Leon Grodski und Pearl Gluck aus den USA, um nur einige der weit Gereisten zu nennen.

"backup.clipaward" ist ein nationaler Wettbewerb für Musikvideos, die Neue Medien als kreativen Spielraum für audiovisuelle Arbeiten nutzen. Bewertet wird das Zusammenspiel von Bild und Musik, der bewusste Einsatz künstlerischer Stilmittel sowie die Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten neuer Medientechnologie. Mit der Vergabe des "backup.clipaward" möchte backup ein öffentliches Forum für das experimentelle Konzeptvideo schaffen und reagiert auf Entwicklungen in der Videoclip-Produktion und des Musikfernsehens. Die Preise waren hier im Jahr 2002 auf insgesamt 1.800 Euro dotiert. Zu den zwölf für den "backup.clipaward" ausgewählten Videos (ausgewählt aus fast 200 nationalen Einsendungen) waren alle Regisseure bzw. Produzenten persönlich anwesend.

"backup.lounge|lab" ist ein dynamisches Netzwerk internationaler Kreativer verschiedenster Disziplinen, die das Experiment wagen, Kunst als offenes System zu definieren. In einem Workspace wurden die Beziehung zwischen Produzent und Rezipient zu Gunsten der Kollaboration aufgelöst.

Im Jahr 2002 wurde die Beteiligung am "backup.lounge|lab" erstmals international ausgeschrieben, mit dem Resultat von fast 100 internationalen Bewerbungen. In Weimar waren dann 18 internationale Künstler verschiedenster Disziplinen beteiligt.

Die Ausschreibung 2002 erfolgte international an Film- und Kunsthochschulen, Kunstakademien, Fachhochschulen, Universitäten, Agenturen, Filmclubs, sowie an Kultur- und Bildungszentren und via Internet unter www.backup-festival.de. Einsendeschluss war der 31.07.2002.

Rahmenprogramm

Neben den Wettbewerben bietet das Festival zahlreiche Höhepunkte wie die Eröffnungsveranstaltung "backup.preroll" und die "backup.club"-Nächte.

Der "backup.club" ist fester Programmbestandteil, kombiniert legere Atmosphäre mit anspruchsvollsten Inhalten und experimentiert mit neuen Partizipationsmöglichkeiten und Aneignungstechniken.

"backup.closeup" bietet Podien, Präsentationen und theoretische Diskurse mit namhaften Experten zu aktuellen Themen des Mediensektors. Schwerpunkt 2002: Das Dispositiv als Bestandteil filmischer Architektur.

"backup.forum" präsentierte im Jahr 2002 filmische Arbeiten aus dem Umfeld der Bauhaus-Universität Weimar, der New

School New York City und aus Frankreich sowie Latein-amerika.

"backup.film" stellt ergänzend themenrelevante Kinofilme vor.

backup ist Treffpunkt und Plattform für nationale und internationale Film- und Medienschaffende. Die Zielgruppen sind bewusst sehr weit gestreut, um eine umfassende Netzwerkarbeit, einen internationalen, interkulturellen Austausch, die Entstehung von Paten- und Partnerschaften und die Förderung junger Medienschaffender zu initiieren. backup schafft ein Gesamtbild, das zu kommunizieren ist. Bin ich dabei, bin ich Teil einer Community, von der ich auch nach dem Festival profitieren kann. Externe Gäste aus dem Profi-Bereich sollen verstehen, dass es bei backup um Grundlagenforschung geht. Design und Medienkompetenz von morgen entstehen in abstrakten Experimenten von heute. Das backup_team 2002 bestand aus 31 Studenten und Mitarbeitern. Die Festivalleitung lag und liegt bei Juliane Fuchs und Marc Olff.

Für weitere Informationen besuchen Sie bitte die Website www.backup-festival.de.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Innerhalb der Film- und Video-Programme des "backup.award", "backup.clipaward" und "backup.forum" arbeiten wir grundsätzlich mit einem breiten Spektrum an MAZ- und Projektionstechnik, um der Vielfalt der eingereichten und kuratierten Arbeiten gerecht zu werden und Raum zu geben.

Im "backup.club" wird nicht nur mit Partizipationsmöglichkeiten und Aneignungstechniken experimentiert, wir haben uns auch den technischen Herausforderungen unserer VJ's, DJ's und Klangkünstler mit Rechner-, MAZ-, Projektions- und Audio-Technik gestellt.

Die umfassendsten System-Anforderungen und das breiteste technische Spektrum beinhaltet das "backup.lounge-|lab" 2002.

Anstelle individueller künstlerischer Arbeiten, die sonst in

einer Ausstellung bestenfalls durch den thematischen Bezug nebeneinander existieren, wurden im "backup.lounge|lab" Werke produziert, die miteinander agierten und als gemeinsame Arbeiten Individualismus und eine proprietäre Herangehensweise an Materialien (Raum, Gedanken, Gegenstände, Medien) durch eine transdisziplinäre, "offene" Arbeitsweise ersetzt. Allen Beteiligten standen die Konzepte, Quellmaterialien ("sources") und Werkzeuge der anderen zur freien Verfügung. Das Ganze entstand aus einer intermedialen Melange, die nicht künstlerische Identität auflöste, sondern die Verschiedenartigkeit der am Lab beteiligten Disziplinen zeigte. Die Vermischung der unterschiedlichen Positionen zu Ausstellungsraum, Medien, Material und Werkzeugen schuf einen künstlerischen und technischen Arbeitsraum neuer Dimension. Die Auswahl erfolgte nach internationaler Ausschreibung anhand dokumentierter Arbeiten, Konzept und Biographie. Das

Interesse an einer Auseinandersetzung mit dem Konzept der "open art", kollaborative Arbeitsweise und die Bereitschaft zur Öffnung des eigenen Werks für die Zu- und Übergriffe der anderen zeichnete dabei die Eingeladenen aus.

Zum einen war unsere Vorgabe, an möglichst vielen Stellen auf proprietäre Software und Arbeitsweisen zu verzichten und zum anderen eine weite Streuung des technologischen Umfeldes abzudecken. So haben wir uns für Luna Nera entschieden, eine Londoner Künstlergruppe, mit der wir zum Thema Streaming und Projektionen gearbeitet haben, weiterhin artificial paradises, auch eine in London basierte Gruppe, deren Hauptschwerpunkt in verteilten Signal-Processing-Systemen in vernetzten Clustern mit Linux liegt, Katherine Moriwaki vom Trinity College aus Dublin, die als Interface-Designerin an Audio- und Videokunst im Bereich der Mikroelektronik arbeitet. Hier noch zu nennen ist Micz Flor, anerkannter Theoretiker zur OpenSource-Technik und praktizierender OpenSource-Programmierer.

In der Vorbereitungsphase bis zum Workshop und über das Festival hinaus entstand ein System, das den Beteiligten die Kommunikation über die Entwicklung der interdisziplinären Arbeit ermöglichte. Zuallererst wurden eine simple Datenbank angebunden an ein Mailinglisten- und IRC-PHP-Web-interface erstellt, um Kommunikation und Datenaustausch zwischen den Künstlern zu ermöglichen.

Diese Zeit nutzten wir, um uns mit den verschiedenen Herangehensweisen zu beschäftigen und Verknüpfungen systematisch-technologischer und medialer Positionen zu begreifen, zu initiieren und deren technologische Umsetzung zu entwerfen.

Als sozial-vernetzende Komponente waren die Künstlergruppe Ikarus (Weimar) und Micz Flor (Berlin/Prag) sehr bestimmend. Über die Arbeit mit ihnen konnten wir das Gesamtsystem "backup.lounge|lab" für die Umsetzung im Workshop und die gemeinsame Work-in-Progress Arbeit an den Festivaltagen etablieren. Eine Woche vor Festivalbeginn entstand im alten Straßenbahndepot des "E-Werk" ein Labor. Dort trafen die Künstler erstmalig zusammen. Dieses Zusammentreffen war zu Beginn geprägt von vielen Fragen. Der Workshop entwarf durch seine einzigartigen Voraussetzungen sehr schnell ein funktionierendes Forschungs- und Art-in-Progress-System. Schwerpunkte waren die Interaktion der verschiedenen Arbeits- und Präsentationsweisen und die infrastrukturelle Zusammenführung verschiedenster technologischer und designerischer Ansprüche.

Während des Workshops und in Vorbereitung auf die Festivaltage haben wir an der Erstellung einer webbasierten Streaming- und Archiv-Plattform für multimediale Inhalte, wie Audio-, Video- und interaktive Formate, gearbeitet. Die Umsetzung erfolgte mit HTML und Perl auf Basis des CampSite Content-

Management-Systems von Campware.org. Eine Schwierigkeit stellte die Präsentation unüblicher digitaler Videoformate dar, was die Zuhilfenahme von Cutting-Edge Beta Linux Software und deren Lauffähigkeit in kürzester Zeit notwendig machte. Infrastrukturell arbeiteten wir mit einem Intranet, dessen Wireless-Erweiterung vorgesehen und technisch realisiert war, jedoch aufgrund der Eigenheiten der entstandenen Arbeiten nicht zum Einsatz kam.

Während der vier Festivaltage präsentierten wir gemeinsam mit den 18 internationalen Künstlern dem Besucher Work-in-Progress, unter Zuhilfenahme vorhandener Veranstaltungstechnik (Audio, Licht, Projektion), Computertechnik (Netz, Interaktion, Clustering, Signal-Audio-Video-Processing) und klassischer künstlerischer Formate wie Performance und Konzert und deren Verknüpfung und Durchdringen gelang eine multimediale Ausstellungsplattform.

Hervorzuhebende Arbeiten sind beispielsweise die verteilten Systeme, die wir mit der Künstlergruppe artificial paradises präsentierten. Ap2002 ist ein System, bestehend aus mehreren 'old-fashioned' Linux-Rechnern (INTEL 486 Hardware), die - geclustert - zu neuem Leben erweckt als Audio-Video-Processing-System technologisch verschiedene Arbeiten und (Re)Sources der Beteiligten vernetzten. Inhalt der Präsentation war der beschriebene Vorgang. Des Weiteren wurde mit Pearl Gluck (New York, USA), Luna Nera (London, UK) und Digital Riot (Weimar) eine so genannte Tatro-Maschine kreiert, die virtuelle Tatroos zum virtuellen brandmarken der Besucher verteilte. Dieses Mensch-Maschine-Interface ging auf die in der Auseinandersetzung einiger Künstler des ".lounge|lab" mit den thematischen Leitlinien Gewalt und Identität zurück, insbesondere verursacht durch das Weimarer Umfeld, respektive Architekturen wie die des Gau-Forums beziehungsweise die Nähe zu Buchenwald und eine für die Festivaltage angekündigte Neonazi-Demonstration.

Ein weiterer technologisch-künstlerischer Höhepunkt am letzten Festivalabend war die Herausforderung, eine sehr kurzfristig geborene Idee innerhalb eines knappen Zeitfensters auf OpenSource-Basis umzusetzen. Inhalt dieser künstlerischen Arbeit war ein Simultan-Streaming-Event, dessen Besonderheit eine Nutzung des Loop-Effektes beim Streamen darstellte. Es wurde an zwei verschiedenen Orten (Weimar & London) ein Essen an einer langen Tafel in Form einer Performance inszeniert. Mit Kameras wurden diese Tafeln jeweils der Länge nach aufgezeichnet und als Stream abgesetzt. An der Gegenstelle wurde dieses Bild auf eine am Ende der Tafel positionierte Leinwand projiziert, deren Abbild wiederum aufgezeichnet und gestreamt wurde. Der entstehende Effekt war eine virtuelle (durch den Loop unendliche) Tafel an der alle beteiligten Performance-Künstler gleichzeitig agierten.

Realisiert wurde die Performance mit Linux und dem Real Helix Streaming-Server.

Eine wissenschaftliche Nachbereitung unter Beteiligung der Künstler und einer expertisen Öffentlichkeit fand im Rahmen der Empyre Mailingliste statt.

Hardware / Software

Award/Film und Video:

Formate/Datenträger:

MPEG, Quicktime, AVI, DIVX, Realmedia, VHS, S-VHS, Hi8, Beta SP, DV, miniDV, DV-Cam, DVD, VCD, PAL, SECAM, NTSC, 35 mm,

16 mm, Super8, 1:1,37, 1:1,66, 1:1,85, CinemaScope, Lichtton, Magnetton, Dolby SR, mono, Dolby A, Dolby Digital

.lounge|lab:

IRC-PHP-Webinterface, HTML, Perl, CampSite ContentManagement System von Campware.org, Cutting-Edge Beta LinuxSoftware, Linux - vernetzte Cluster, Linux - INTEL 486 Hardware, Signal-Audio-Video-Processing, Streaming per Linux und Real Helix Streaming Server

+ Video, Licht, Projektion, Audio, Web

weitere:

Flash, Director, NATO/MAX u.v.a.m.

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Dipl. Ing. Peter Benz

Zur Vorgeschichte

Die Bauhaus-Universität Weimar - und an der Universität im besonderen die Fakultät Medien - veranstaltet seit 1999 das "backup_festival. neue medien im film". Was zunächst ein studentisches Forum für eigene Arbeiten aus der Bauhaus-Universität sein sollte, entwickelte sich rasch zu einer internationalen Plattform für die diversen Aspekte des Einsatzes von sog. neuen Medien im Film: Einflüsse auf Inhalt und Erzählweise, Ästhetik, Präsentations- und Rezeptionsform, Produktion und Vertrieb.

Im Vordergrund des Interesses der studentischen Veranstalter steht bis heute der nationale und internationale Wettbewerb mit Arbeiten, die von vergleichbaren Institutionen stammen (z.B. Hochschulen mit Medien-Bereich) und die nicht im klassischen Filmhochschulkontext zwischen Drehbuch und Schauspielführung stehen. Bevor backup entstand, gab es in Deutschland weder ein Forum, das ein besonderes Augenmerk auf die Auswirkungen und Ergebnisse der Medienausbildungszweige legte, noch gab es ein Festival mit dem Schwerpunkt "Neue Medien im Film".

Eine erste, positiv zu bewertende Leistung der Studierenden Juliane Fuchs und Marc Olff besteht bereits darin, diesen Bedarf erkannt, formuliert und als komplexes, eigenes künstlerisch-gestalterisches wie auch theoretisch-medienreflexives Studienprojekt initiiert zu haben.

Zum Projekt:

In verschiedensten Programmformaten gelingt es den oben genannten Organisatoren und ihren zahlreichen studentischen Mitarbeitern, eine atmosphärisch dichte Gesamtpräsentation zu kreieren, welche die Bereiche internationaler Experimentalfilm, Musikvideo, On-Air-Promotion, Netart, Video- und Rauminstallation und Klubkultur vereint. Detailliert konzipierte, von künstlerischem Bewusstsein für die jeweiligen Arbeiten und Präsentationsformen geprägte Veranstaltungen und theoretische Diskurse bilden eine Einheit.

Darüber hinaus bieten das backup_festival vielen anderen Studierenden die Möglichkeit, in immer neuen Projektgemeinschaften und Kooperationen mit allen Teilen der Bauhaus-Universität an den weiteren Bereichen, die für den Erfolg des Festivals so wichtig sind, zu arbeiten: Gestaltung des Gesamt-

erscheinungsbildes des Festivals, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, das internationale Netzwerk, Finanzierung und Marketing. Allein die Schaffung dieser sich immer wieder erneuernden Infrastruktur, dieses lebenden und lebendigen Festival-Organismus mit all seinem faszinierenden Erfahrungspotential ist eine herausragende Leistung von Juliane Fuchs und Marc Olff und ein echter Gewinn für alle Beteiligten - auch für die Lehre an der Bauhaus-Universität.

(Tatsächlich lässt die Dokumentation des Projektes im Netz unter www.backup-festival.com und auch hier im Rahmen von digital sparks leider nicht die Wirkung zu, die das Festival als physisches Ereignis mit seinen internationalen Künstlern und Gästen usw. hat.)

Das backup_festival schafft ein komplexes Netz verschiedener Festival-Formate, die das gesamte Themenspektrum der Neuen Medien im Film abdecken:

- Der "backup.award" ist ausgeschrieben für den internationalen Wettbewerb filmischer Arbeiten, deren Ästhetik, Erzählweise, Produktionsform und Distribution die tradierten Wege des analogen Kinos verlassen;
- Mit dem "backup.clipaward" kreierten die Studierenden einen nationalen Wettbewerb für Musikvideos, die Neue Medien als kreativen Spielraum für audiovisuelle Arbeiten nutzen;
- Im "backup.lounge|lab" lösten die Studierenden die Beziehung zwischen Produzent und Rezipient in einem Workspace zu Gunsten eines dynamischen Netzwerks der Kollaboration auf. Im Jahr 2002 waren 18 internationale Künstler verschiedenster Disziplinen daran beteiligt.
- Im Rahmen von "backup.closeup" wurden Podien und Präsentationen und aktuelle theoretische Diskurse zu Themen des Mediensektors mit namhaften Experten initiiert. Schwerpunkt 2002: Das Dispositiv als Bestandteil filmischer Architektur.
- Im "backup.forum" präsentierten die Studierenden filmische Arbeiten aus dem Umfeld der Bauhaus-Universität Weimar sowie Arbeiten von Studierenden der New School New York, aus Lateinamerika und Frankreich.
- In den Veranstaltungen von "backup.club" vereinen die studentischen Kuratoren wiederum Präsentation und Rezeption in einer entspannten Lounge-Atmosphäre, es wird mit neuen Partizipationsmöglichkeiten und Aneignungstechniken experimentiert und gespielt.

Ausschreibung, Vorauswahl und Präsentation aller Beiträge werden von den Studierenden konzeptionell, künstlerisch, organisatorisch und technisch selbständig umgesetzt. Der erreichte Professionalitätsgrad des Festivals ist nicht nur im universitären Kontext hervorragend. Hervorzuheben ist sicherlich die Komplexität, mit der die Studierenden die Szenarien für das Gesamtfestival durchdacht und in einem pragmatisch-konse-

quenten Konzept vorausschauend geplant haben. Absolut bewundernswert ist der hohe persönliche Einsatz, den alle beteiligten Studierenden in dieses Projekt einbringen - und dies bereits im fünften Jahr!

Das "backup_festival. neue medien im film" erreicht sein Ziel als Treffpunkt und Plattform für nationale und internationale Film- und Medienschaffende. Die Resonanz der internationalen Teilnehmer und Gäste ist außergewöhnlich positiv.

Reaktionen

"Ein kaum hinterfragtes Schlagwort der Neuen Medien behauptet, dass mit den digitalen und vernetzten Medien insbesondere der geografische Raum neutralisiert wird, das Leben also in ortlosen Räumen realisiert wird. Das Thüringer backup_festival 2002 bewies eindrucksvoll das Gegenteil. Mit höchstem Läsigkeitsfaktor verschmolzen Veranstaltungsinhalt und -ort, das e-werk."

Mitteldeutsche Medienförderung, MDM Trailer 05/2002

"Das backup_festival widmet sich den Neuen Medien und zeichnet sich durch eine besondere Bandbreite von Angeboten aus. Kern des Festivals ist der backup.award."
schnitt. Das Filmmagazin/Kalender 7/2002

Zum Umfeld:

Neben der rein künstlerisch-gestalterischen Arbeit ist das Netzwerk der internationalen Teilnehmer, Experten, Universitäten und Gäste zu beachten. Im Jahr 2002 hatte das Festival fast 1000 internationale Einsendungen und aktuell konnten die Studierenden mit Auswahlprogrammen von Videoarbeiten nach Frankreich, Polen und sogar nach Brasilien reisen.

Ähnlich gelang es den Studierenden, für alle relevanten Bereiche technischen Support zu organisieren und weitere Studierende im technischen- und technologischen Bereich zu involvieren, Sponsoren und öffentliche Förderer zu begeistern etc. Zusätzlich zur hohen gestalterischen Perfektion zeugt das Vorgehen vom hohen Engagement der Studierenden und dem Willen zur Vollendung des eigenen Projekts.

Seminar / Kurzbeschreibung

Die Arbeit entstand im Rahmen eines freien Projekts im Studiengang Mediengestaltung und wurde vor allem von Frau Prof. Otten betreut. Das Projekt hatte gestalterische Arbeiten im Rahmen eines Events zum Thema, wobei Fragen der medialen Gestaltung von der Website über Print-Produkte bis hin zum Programm und dessen Präsentationsräumen analysiert, erörtert und in der Praxis erprobt wurden. Genre- und Gestaltungsraster wurden durchgespielt, unterschiedliche Visionen bezüglich Medien, Sinnen, Technologien, Moden, Kunst und Kulturen entstanden, mediale Inszenierung wurden bearbeitet.

"Nur konsumiert" ist ein Event ein flüchtiges Erlebnis, erst die neuartige, fundierte Konzeption und die professionell umgesetzte Veranstaltung führen zu einer nachhaltigen Wirkung. Live-Marketing beginnt lange vor dem Event mit einer räumlichen und zeitlichen Strukturierung. Ein integrierter Teil dieses Projekts ist deshalb die Begleitung aller Design- und Kommunikationsprozesse, die vor, während und nach den Veranstaltungen stattfinden.

Mit dem Projekt backup_festival werden Studierende aller Fakultäten angesprochen, die eine interdisziplinäre Zusammenarbeit suchen.

Forschungsbereich

Frau Prof. Jacqueline Otten leitet die Professur Moden und öffentliche Erscheinungsbilder an der Fakultät Medien. Der Lehrbereich erarbeitet auf bildnerischer, medienästhetischer Grundlage die praktische Gestaltung einer medien-spezifischen Öffentlichkeitsarbeit. Dabei geht es u. a. um die Erzeugung und Veränderung äußerer öffentlicher Erscheinungsbilder von Institutionen, Gruppen und Personen, die Einflussnahme auf den Mode- und Trendwechsel bei Leitbildern in Geschmacks- und Ansichtsfragen, die Ausgestaltung des Prozesses gesellschaftlicher Gruppenbildung durch äußere Accessoires und Verhaltensweisen.

Weitere Kooperationen gab und gibt es mit den Fachbereichen Medienereignisse und Interface Design der Fakultät Medien sowie mit den Fakultäten Gestaltung und Architektur der Bauhaus-Universität.

Das Projekt backup_festival schafft ein breites Feld der Gestaltung medien-spezifischer Öffentlichkeitsarbeit, der Auseinandersetzung mit digitalen Kommunikationsmedien sowie der Neu-Definition von Konventionen und kulturtheoretischer Diskurse.

"Morphogenesis in virtual space"-**immersives Projekt der virtuellen Wahrnehmung (cave)**

Installation

Deutschland, 2002-2003

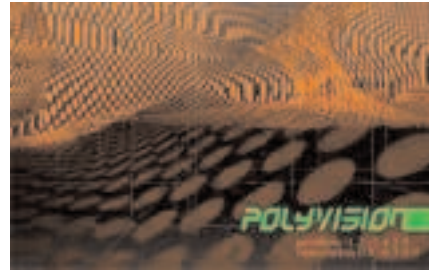
Autor: Markus E. Fürderer

Fachhochschule Konstanz,

Architektur u. Gestaltung

8. Semester

Prof. Constantin Boytscheff

**KURZBESCHREIBUNG**

Neue Sichtweisen der Realität:

In der virtuellen Welt werden Raumfragmente interaktiv generiert - durch Überlagerung entsteht individuelle Realität.

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

Polyvision von Markus Fürderer ist ein sehr interessantes Projekt in der Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Grenzen künstlich generierter virtueller Räume. Im übertragenen Sinn wird mit diesem Szenario eine Spielart der individuellen immateriellen Traumwelt aus der isolierten Wahrnehmung des Einzelnen exemplarisch in eine von den Usern wahrnehmbare Raumerfahrung übersetzt. Diese wiederum wird zum eigenen selbstgesteuerten vielschichtigen Raumerlebnis mit sich ständig verändernden dynamisch variablen Erscheinungsformen. Die Beschränkung der Mittel, auf generierte Farb- und Linienräume unter Verzicht auf abbildende bzw. beschreibende Elemente, wie Filme, Fotos und Text, führt zu einer Abstraktionsebene, welche die subjektiven Interpretationen beim User elementarer bzw. direkter ermöglichen. Sie sind somit weitestgehend nicht von störenden vorgegebenen Fragmenten (Film, Text) anderer beeinflusst. Natürlich sind auch die Räume bereits von anderen erschaffen, aber sie werden nicht durch weitere zusätzliche Bedeutungsebenen überlagert.

Durch die vielschichtigen Kombinationen der statischen und dynamischen Raum- und Audioelemente können Neukombinationen entstehen, die eine immaterielle, digital erzeugte Welt erschaffen, die reale Wahrnehmung - weil vom Rezipienten im Augenblick real erlebbar - erzeugen. Diese Arbeit verdeutlicht einmal mehr, dass über die Verwendung von Begrifflichkeiten wie real und virtuell (~scheinbar) neu nachgedacht werden sollte.

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

Innovativer Beitrag mit Verzicht auf für das Konzept weniger Wichtiges.

Der reale, materiell gegenständliche (technische Konfiguration des Installationsraumes) und der immateriell künstlich geschaffene Raum (in mehrschichtiger Überlagerung) vermischen sich zu einem virtuellen Raumerlebnis beim Nutzer. Diese Arbeit fokussiert insbesondere auf die persönliche Bedeutungsebene der Raumwahrnehmung beim Individuum.

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

Die Entscheidung, nur eine geringe Anzahl von Mitteln zur Generierung und Manipulation einzusetzen, ermöglicht einen schnellen Zugang. Auf eine unnötige Komplexität der Werkzeuge wird zugunsten eines einfachen Handlings verzichtet. Die Manipulationselemente werden im virtuellen Raum durch Textikonen (binärer Code) repräsentiert. Diese Darstellungsform ist eine gute Wahl, da sie sich stark von den raumbeschreibenden Texturen unterscheidet und vom Raum nur wenig verdeckt. Bei einer geringen Anzahl dieser Steuerungselemente ist die jeweilige Bedeutung sicher schnell erlernbar. Trotz bzw. gerade durch diese Beschränkung der Mittel entsteht eine interessante vielschichtige formalästhetische Qualität. (Allerdings werden bei den AVIs 2/3 der Bildinformationen durch die Agierenden verdeckt.) Das Ergebnis besticht durch klare abstrakte Erscheinungsbilder und die Einfachheit der Navigation.

Technische Realisation: sehr gut

Das Projekt wurde mit einem sehr hohen technischen Aufwand realisiert, der den gesetzten Zielen adäquat ist. Auf der Grundlage heute machbarer technischer Möglichkeiten wird die audiovisuelle Wahrnehmung durch den Einsatz stereoskopischer Großbildprojektion und digitalem Surround Soundsystem in hoher Qualität unterstützt. Das Trackingsystem in Kombination mit Spacemouse ermöglicht ein unkompliziertes einfaches Navigieren und Interagieren.

Die Projekte 'polymorphis' und 'polyvision' setzten den gleichen technischen Aufbau eines VR-Systems ein.

Aktualität / Relevanz: sehr gut

Die Arbeiten 'polymorphis' und 'polyvision' stellen die experimentelle Auseinandersetzung mit der Objekt- und Raumwahrnehmung in einer digital generierten Kunstwelt in den Mittelpunkt. Beide Projekte besitzen eine hohe Relevanz, da sie wahrnehmungspsychologische Aspekte hinterfragen, die für die Konzeption, Gestaltung und Umsetzung künftiger interaktiver, immaterieller und immersiver Erlebniswelten von hoher Bedeutung sein werden.

Die technischen Entwicklungen (Computerperformance, Peripherie, etc.) haben längst einen Stand erreicht, bei dem die Grenzen und signifikanten Unterschiede zwischen computer-generierten und Realbildaufnahmen verschwimmen (Science-fiction, Computerspiele, Raum- und Objektvisualisierung). Der

Ästhetische / Formale Qualität: sehr gut

State-of-the-Art Darstellung

Technische Realisation: sehr gut

Schwer zu beurteilen, hatte Probleme mit dem Format

Aktualität / Relevanz: gut

Wichtiger Beitrag zur Diskussion um Abstraktion und Darstellung

Begriff Virtuelle Realität (VR) hat dies zwar schon lange suggeriert, erst jetzt können aber die Grenzen mit immer geringerem Aufwand an Technik und handwerklichem Wissen (Software) übersprungen werden. Um so mehr stellt sich die Frage, ob die computergenerierten Welten nicht längst Bestandteil unserer realen Welt geworden sind. Im Film, in der Werbung, in der Produktentwicklung sind die erzeugten immateriellen Scheinobjekte und Welten nicht mehr wegzudenken.

Gesamtbewertung: sehr gut

Gesamtbewertung: sehr gut

INHALTLICHE BESCHREIBUNG

Virtualität entspricht der imaginären Gedankenwelt, denn es gibt keinerlei Grenzen. Versucht man "grenzenlosen Raum" zu konkretisieren, bedeutet das die Verbindung von Anfang und Ende. Wenn aber Anfang gleich dem Ende entspricht, so kann das eigentliche Ziel nur der Weg dorthin sein.

Bildung entsteht, wenn man alle Bilder vergessen hat.

Der Weg durch die virtuelle Welt bietet eine Reihe von Raumfragmenten, welche vom jeweiligen User interaktiv generiert und mit weiteren Fragmenten überlagert werden können. Der so erzeugte Raumeindruck (Realität) generiert sich im Raster der Virtualität. Denn unsere wirkliche Realität ist nur eine von vielen Sichtweisen der Virtualität (Imagination). Interaktive Schnittstelle zwischen virtueller Gedankenwelt und Realität ist die Sprache, sie denotiert Objekte und konnotiert Symbolwerte, welche individuell damit verbunden werden. Der Raum beginnt mit Bekanntem zu kommunizieren. [Einführung in die Semiotik, Umberto Eco]

Die Sprache liegt im virtuellen Raster als binärer Code vor (virtuelle Mechanik). Raumfragmente können über entsprechende

Code-Tastenpunkte jeweils generiert bzw. entfernt werden. Auch Sound und Geräusche tragen mittels Überlagerung zur individuellen Konnotation bei.

Um eine erfassbare Wirkung zu erzielen, sind die Räume in ihrem optischen Erscheinungsbild generell reduziert. Auf Filme, Fotos und Text wurde generell verzichtet, um durch Abstraktion die Viellesbarkeit und Interpretationsmöglichkeiten zu erhöhen.

Diese Welt entstand im Rahmen einer Forschungsarbeit im Bereich Immersion und Architektur an der FH Konstanz (Fachbereich Architektur und Gestaltung).

Die virtuellen Welten sind hauptsächlich für Immersion optimiert und wurden in Zusammenarbeit mit dem HLRS (Hochleistungsrechenzentrum Stuttgart) entwickelt. Durch den vrml97 Standard können diese Daten nicht nur für Immersion angeboten werden, sie sind auch über Bildschirme via Internet erlebbar (2D).

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Das CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) ist ein Kubus, auf dessen Wände und Boden digitale Bilder von Landschaften, Gebäuden und Objekten stereoskopisch projiziert werden.

Der Besucher dieses Raumes nimmt sie als beinahe realistische, dreidimensionale Illusion wahr. Bis zu sechs Menschen können sich gleichzeitig in diesem Raum aufhalten und dort in virtuelle Welten eintauchen.

Via Spacemouse-Interface kann der User in der virtuellen Umgebung interagieren. Er schafft sich seine eigene Realität, indem er Raumfragmente miteinander überlagert bzw. sich darin bewegt.

Hardware / Software

Die Animationen und Raumfragmente entstanden als VRML Export aus verschiedenen Modellen:

Maya, 3Dstudio, Cinema4D

Zusammengesetzt wurden diese Daten anschließend in Cosmoworlds und white dune.

vrml Browser (Keine Vorschläge): cortonaviewer von parallel-graphics

Cave Plattform: Covise (HLRS) auf Linux

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar des Betreuers Prof. Constantin Boytscheff

Der Bearbeiter Markus Förderer entwickelte für sein immersives VR-Projekt Polyvision einen virtuellen Raum, der durch verschieden kombinierbare Klang- und Raumfragmente zu einem individuellen Raumerlebnis wird. Die Interaktion ist durch ein einfach zu bedienendes 'Schaltersystem' realisiert und gibt dem User die Möglichkeit, verschiedenartigste Raumerlebnisse zu erzeugen, die ihn gerne in dieser Welt halten. Dieses hervorragende Projekt besticht auf der einen Seite durch seine Klarheit und Einfachheit und auf der anderen Seite durch seinen anregenden Erlebnisraum.

Seminar / Kurzbeschreibung

Morphogenesis: physical space and virtual space

Prof. Constantin Boytscheff zusammen mit der Lehrbeauftragten Dipl.-Ing. Marilu Kanacri Sfeir

Architektur ist die Fähigkeit, unbewohnbaren in bewohnbaren Raum umzuwandeln. Raumentstehung hat immer eine Beziehung mit dem virtuellen Raum. Raum hat sowohl eine objektive Bedeutung als auch eine subjektive Wirkung auf den Menschen. Gefühle und Empfindungen sind eng an Strukturen und Vorgänge des Gehirns geknüpft. Sie entstehen in einem unmittelbaren Zusammenspiel mit Denken, Wahrnehmen, Vorstellen usw. Kognitive Leistungen sind von emotionalen Zuständen untrennbar. Wir wollen in diesem Projekt bewusst mit Empfindungen und Wahrnehmungen arbeiten und dabei ein neues Werkzeug und Medium, ein Virtual Reality Systems* verwenden. Ziel ist Raum und Gestalt mit Hilfe eines Virtual Reality Systems zu entwerfen.

Wir definieren einen Ursprungsraum, der unter bestimmten Bedingungen und neuen Eigenschaften verändert wird. Dadurch entsteht eine von der Zeit abhängige Metamorphose dieses Raumes. Es geht dabei um den Lernprozess, der erzeugt wird durch die Verbindung und die Beziehungen zwischen den Inhalten, Methoden und Strategien des Entwurfes von virtuellem Raum mit einem Virtual Reality Systems.

Dieses Projekt setzt sich aus der Fächergruppe 1, "Digitale Medien/Virtuelle Realität" (Prof. Boytscheff) und der Fächergruppe 2, "Entwurf im virtuellen Raum" (Marilu Kanacri Sfeir) zusammen.

Dieses Virtual Reality System immersive_room erzeugt durch drei stereoskopische Projektionen und mehrere echtzeitfähige Computersysteme (2 Wände über Eck und Boden) einen immersiven Raum. Die Interaktionen werden durch ein Trackingsystem ermöglicht, das die Position des Betrachters und dessen Blickrichtung sowie die des Interaktionsgerätes (Spacemouse) erfasst. Ergänzt wird diese Anlage durch ein digitales Surround Soundsystem. Die dritte Wand wird in der nächsten Stufe ergänzt.

Forschungsbereich

Dieses Projekt gehört zum Forschungsbereich Digitale Medien und Virtuelle Realität in der Architektur. Neben dem Einsatz dieser Technologie für die Architektur- und Städtebauplanung wird hier ein neuer Bereich erforscht, bei dem es um die Schaffung von virtuellen Erlebnisräumen geht.

Narration im digitalen Zeitalter

Installation

Deutschland, 2002

AutorInnen: Frank Schöne, Elke Dietz, Kilian Hirt

Humboldt Universität zu Berlin,

Kulturwissenschaftliches Seminar

9. Semester

Juniorprofessorin Dr. Natascha Adamowsky

**KURZBESCHREIBUNG**

Der Zuschauer nimmt auf einem Sessel Platz. Sein Blick ist auf eine Leinwand gerichtet. Zwischen ihm und der Leinwand, jedoch außerhalb seines Blickfeldes, befindet sich die eigentliche Maschine, ein Computer, der über eine Infrarotkamera die Blickrichtung des Zuschauers registriert. Nach einem kurzen Vorspann beginnt der Film Timecode (Mike Figgis, USA, 1999).

Der Kinofilm Timecode erzählt eine Geschichte in vier aufeinander bezogenen und sich räumlich begegnenden Strängen, die durch die Vierteilung der Leinwand (split-screen) gleichzeitig zu sehen sind. Die vier parallel ablaufenden Filme sind nicht geschnitten und laufen in Realzeit ab (15.00-16.30 Uhr), der Ton stammt immer nur von einem Bildquadrat, so dass über den Ton die Blickregie stattfindet.

Während der Film abläuft, erkennt unsere Maschine verzöge-

rungsfrei, auf welchen der vier Handlungsstränge der Zuschauer seinen Blick richtet und liefert ihm den Originalton des jeweiligen Quadranten.

Bei "timedeco" betätigt der Zuschauer, während der Film projiziert wird, berührungslös mit seinen Augen das Schnittpult; Sehen und Produzieren fallen zusammen, unbewusste und bewusste Augenbewegungen lassen den individuellen Film entstehen.

Wie bei einer Überwachungsanlage kann der Zuschauer von timedeco selbständig zwischen getrennten und doch zusammenhängenden Räumen hin und her springen und erlebt gleichzeitig die Überwachung seines Blicks durch die eigenen Ohren.

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

Das Konzept ist sehr spannend; es beginnt dort, wo das Original von Mike Figgis endet. Über das Eyetracking-System wird die eher metaphorische Auseinandersetzung des Figgis Films mit einem interaktiv-assoziativen Wahrnehmungsmuster in eine praktische Anwendung übertragen. In diesem Sinne avanciert der Director's Cut zum Viewer's Cut, um Themen wie interaktives Storyboard und Film zu thematisieren und aktiv umzusetzen.

Ästhetische / Formale Qualität: gut

Grundsätzlich folgt das Projekt der vorgegebenen Filmstruktur von Mike Figgis, erweitert jedoch bewusst das ästhetische Konzept durch die direkte Partizipation.

Gutachter-Kommentar II**Künstlerisches / Inhaltliches Konzept: weniger gut****Ästhetische / Formale Qualität: weniger gut**

Technische Realisation: gut

Technisch interessant; die Frage wäre, inwieweit die eher starre Seh-Vorrichtung für den Zuschauer in ein flexibleres Navigationsstool umgewandelt werden könnte über weitere Entwicklungen des Eyetracking-Interfaces.

Aktualität / Relevanz: gut

Eine gute interaktive Erweiterung des Figgis-Modells über das Eyetracking; die Idee des "human interface" als Betrachter und Autor des Filmes ist hier sehr interessant und aktuell.

Gesamtbewertung: sehr gut**Technische Realisation: gut****Aktualität / Relevanz: gut****Gesamtbewertung: gut****INHALTLICHE BESCHREIBUNG**

Der Vorspann von timedeco suggeriert in seiner Knappheit mit bunter Grafik und heiterer Computermusik das Eintauchen in eine Computerspielwelt. Der Zuschauer spielt jedoch nur mit bzw. gegen sich selbst und seine(r) Wahrnehmung des Films. timedeco versteht sich nicht als interaktive Installation, sondern als Plattform und Spiegel, als ein Interface zur Echtzeit-Choreographie von Figgis.

Die technische Funktionsweise der Installation liefert eine Metapher für das gegenseitig aufeinander bezogene Verhältnis der Kontrolle zwischen Mensch und Maschine: Die Maschine muss ein Bild vom Blick des Zuschauers zur Verfügung haben, damit sich dieser durch seinen Blick ein Bild vom Gezeigten machen kann.

Die Begegnung mit timedeco löst beim Zuschauer Faszination aus. Er hat das Gefühl, den Ereignissen live beizuwohnen und kann mit seinem magischen Blick den Ablauf des Films (genauer: des Tons) steuern. Mit den Augen durchmisst er das Koordinatensystem des split-screens und erfährt im Moment des bewegten Schauens die eigene Montage der bewegten Bilder. Der schneidende Blick wird hörbar. timedeco errechnet aus der Augenspur die Tonspur. Der Tonschnitt, mit dem die Kinofassung von Timecode den Blick des Zuschauers über die Leinwand lenkt, wird aufgehoben. Auf Tonebene existiert im Kino nur ein einziger Timecode-Film. timedeco ermöglicht unendlich viele Filmversionen, durch unbewusste und bewusste Augenbewegungen entsteht auf visueller und auditiver Ebene der individuelle Film des Betrachters. Der eigene Blick erzeugt (durchaus nicht immer nachvollziehbare) Abfolgen von Gesprächsfetzen.

Die Position des Users oszilliert zwischen der eines Regisseurs,

der die Kontrolle über die Dramaturgie innehat, und der eines Zuschauers, der eine (in diesem Fall selbst-) gegebene Handlung zu verstehen versucht. Es entsteht ein Spannungsverhältnis, in dem der User gleichzeitig konstruiert und rekonstruiert.

Der Zuschauer begibt seinen Kopf in eine Halterung. Die körperliche Steifheit, die für das Erleben von timedeco notwendig ist, gerät durch die Flüssigkeit des Blicks und den immerzu neu entstehenden Film in Vergessenheit.

Der Zuschauer betätigt, während der Film projiziert wird, berührungslos mit seinen Augen das Schnittpult; Sehen und Produzieren fallen zusammen. Die Geschichte zersetzt sich vor den und durch die Augen des Betrachters. Die einzelnen Handlungsstränge bekommen ihre Eigenständigkeit zurück, die sie im Dispositiv des Kinos verloren hatten. timedeco hinterfragt die Funktionsweise von Narration im digitalen Zeitalter.

Wie bei einer Überwachungsanlage kann der Zuschauer von timedeco selbständig zwischen getrennten und doch zusammenhängenden Räumen hin und her springen und erlebt gleichzeitig die Überwachung seines Blicks durch die eigenen Ohren. Auch beistehende Besucher überwachen den Blick des Users, indem sie hören.

Eye-tracker werden sowohl zur Untersuchung von Benutzer- und Verbraucherverhalten über Blickanalysen (z.B. bei Usabilitytests von Internetseiten) verwendet als auch als Interface für körperlich behinderte Menschen eingesetzt. timedeco ist Interface und Blickanalyse in einem.

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

Ein eye-tracker-System misst die Blickrichtung des Zuschauers, indem es mit einer Infrarotkamera ein Auge des Zuschauers filmt und die jeweilige Pupillenstellung als x- und y-Koordinate bestimmt. Um die Koordinaten feststellen zu können, muss der Zuschauer seinen Kopf ruhig halten, sich also in das Koordinatensystem einfügen. Die körperliche Haltung erfordert keine Konzentration, die Stirn kann bequem an eine gepolsterte Halterung gelehnt werden. Vor dem Start wird die Maschine kalibriert, passt sich dem Blick an.

Die vom eye-tracker-System gemessenen Koordinaten werden laufend an einen Computer übergeben, auf dem das Programm Director läuft. Das Programm Director steuert mit diesen Koordinaten werteabhängig eine von vier Tonspuren

innerhalb eines Quicktime-Containers an, aus dem heraus eine Videospur mit dem Film Timecode auf einen Videobeamer ausgegeben wird. Über eine an den Computer angeschlossene Stereoanlage hört man die ausgewählte Tonspur.

Hardware / Software

Computer (1.5 GHz, Radeon Grafikkarte mit Video Ein- und Ausgang, 1 Gigabyte RAM)

Software (Quicktime Pro, FinalCut Pro und Macromedia Director), eye-tracker-System, Leinwand, Stereoanlage, Videobeamer

HOCHSCHULKONTEXT

Kommentar der Betreuerin Juniorprofessorin Dr. Natascha Adamowsky

Wenn wir heute ins Kino gehen und einen Film sehen, meint jeder recht genau zu wissen, was das ist. Ein Film ist ein Film und einen Film zu sehen, nun ja: Man sieht eben hin. Jedes Hinsehen aber ist ein anderes, es gibt ebenso viele unendliche Hinsichten des Hin- und Wegsehens, wie es unendlich viele mögliche Assoziationen gibt, die darin einfließen, was wir zu sehen meinen und hinterher behaupten, gesehen zu haben.

Einen Film "zu sehen" aber ist nur im alltagssprachlichen Sinne ein reines Seherlebnis. Natürlich hören wir Filme auch und, darauf hat schon Walter Benjamin hingewiesen, wir betasten sie und fühlen ihre Schocks.

timedeco ist eine Medieninstallation, die diesem Wechselspiel der Sinne nachgeht und seine technischen Bedingungen hinterfragt.

Die Ausgangslage ist überschaubar: vier Filme, vier Tonspuren, eine Kamera, ein Mensch, eine Maschine. Wer diktiert wem, was zu tun ist? Dass diese Frage nicht in einem Satz zu beantworten ist, ist eine der Pointen des Projektes; dass es statt dessen auf ein kompliziertes Geflecht von Abhängigkeiten und ineinander greifenden Prozessen verweist, seine Stärke. Hier geht es um Interdependenzen und die Erfahrung, die eigenen Sinnstiftungsverfahren beim Betrachten von Film-(Welt-)ausschnitten protokollieren zu können. timedeco schenkt dem Zuschauer nicht nur ein

Filmerlebnis der besonderen, weil unwiederholbaren Art, sondern es ermöglicht ihm auch die Erfahrung der Metaebene dieses Filmerlebnisses, die Wahrnehmung der Wahrnehmung sozusagen. Der Zuschauer ist damit nicht nur Regisseur seiner eigenen Filmkomposition, sondern auch Experimentator und Beobachter seines eigenen Tuns.

Was dabei auf interessante Weise hervortritt, ist die Künstlichkeit medientheoretischer Kategorisierungen, die Medienkultur in Bild, Schrift, Zahl, in Musik, Theater, Literatur oder Sehen, Hören, Tasten aufteilen. Dass solche szientifischen Zuschnitte epistemologisch ertragreich sind und sein können, ist unbestritten. Genauso aber ist man mit dem Umstand konfrontiert, dass es Monomedialität nicht gibt. Immer hat man es mit historisch spezifischen Medienarrangements zu tun, mit Intermedialitätsphänomenen. Letztere werden von timedeco auf ganz handfeste Weise erfahrbar gemacht; der Zusammenhang von Sehen und Hören wird hier als medientechnische Verkopplung vorgeführt. Einerseits wird so daran erinnert, dass die Sinne im Wahrnehmungsprozess nicht zerfallen wie es der medizinische Blick, der ihre Organträger sezierend separieren kann, nahe legt. Andererseits zeigt sich, dass die Spaltung der Sinne mittlerweile kulturell so verinnerlicht ist, dass es technisch erzeugter Situationen bedarf, um latente Intermedialität in offene Erfahrungen umschlagen zu lassen.

timedeco gibt jedem Benutzer seinen eigenen Film, und jeder Film kann sich nur einmal ereignen. Die grundsätzliche Abhängigkeit jedes Rezeptionsvorganges von den Besonderheiten des involvierten Zuschauers/-hörers wird in der Übersteigerung als grundsätzliche erkennbar. Das technische Szenario implementiert die unterschätzte Erfahrung, dass identische Angebote bei unterschiedlichen Nutzern oder zu unterschiedlichen Zeiten nicht zu einem identisch Gesehenen oder identisch Gehörten führen. Die Frage ist, wo diese Erkenntnis hinführt? Erfreulicherweise ist die Installation weit von jeder Naivität entfernt, die aus dem Spielraum des Zuschauer-Regisseurs eine Autonomie des Benutzers von technischen Systemen ableiten wollte. Zu eindeutig ist das Arrangement, welches den Benutzer in ein technisches Setting einbettet, das ihn beobachtet und ihm einen bestimmten raum-zeitlichen Ort im System zuweist. Gleichwohl gibt es zweifellos einen Spielraum, der sich ergibt, wenn die Freiheit des Blickes gegen den Determinismus der Maschine läuft. An ihm wird evident, dass technische Systeme Wahrnehmung und Erfahrung wohl präfigurieren, aber nicht determinieren. Auf medienpraktische Weise werden so theoretische Positionen reflektiert, die in der breiteren Diskussion um die Begriffe Medienwirkung, Manipulation und Medienkompetenz kreisen. Der in time deco eröffnete Spielraum verweist somit auf eine Suchrichtung im Diskurs, die die Einmaligkeit einer Sinneschoreographie mit den Anfälligkeiten der menschlichen Wahrnehmung für Manipulation und Täuschung zu vereinbaren sucht. So legt timedeco seine technische Funktionsweise offen, die den Blick zu einem Auslöser eines technischen Verfahrens macht, und suggeriert gleichsam die "magische" Erfahrung der Macht des Blicks, welche eine stumme Szene in klangvolle Action zu verwandeln vermag.

timedeco liefert also nicht nur eine ästhetische Filmerfahrung der besonderen Art, sondern auch ein ästhetisches Erlebnis: die Erfahrung der Bedingtheit der eigenen Wahrnehmung im Wechselverkehr mit einer technomorphen Umwelt. Besonders klug wurde auf eine Vereindeutigung der Situation zu einem reinen Überwachungsszenario verzichtet. Vielmehr wird die Installation als eine Metapher für das gegenseitig aufeinander bezogene Verhältnis der Kontrolle zwischen Mensch und Maschine verstanden. Damit bietet timedeco eine gedankliche Plattform, nach neuen Formen beiderseitiger Verwiesenheit von Mensch und Maschine zu suchen.

Seminar / Kurzbeschreibung

Das Projekt timedeco ist vor dem Hintergrund mehrerer Seminare zum Themenfeld Medienkultur entstanden (Medien und Wahrnehmung, Medienkritik, Massenmedienkultur). Parallel zu den Seminaren werden von mir verschiedene Medienprojekte (Fotografie, Film, Installation) betreut, die daran arbeiten, medientheoretische Positionen in praktischer Hinsicht zu reflektieren. Projekte wie Seminare verfolgen die Ausarbeitung eines Medienbegriffs, der zum einen einen medienanthropologischen, zum anderen einen medientechnischen Schwerpunkt setzt. Das heißt, dass Medien grundsätzlich als Ermöglichungsformen gesteigerter Erfahrung (Karl Ludwig Pfeiffer) verstanden werden. Sie treten in historisch spezifischen Medienkonfigurationen auf, d.h. in Kombinationen im Modus der Intermedialität. Kulturen verfügen idealerweise sowohl über Medien der Komplexitätssteigerung und Kontemplation wie über Medien der Entlastung und des Spektakulären. Ist die Rezeptionshaltung für ersteres mit hermeneutischen Verfahren weitgehend zu umreißen, werden für letzteres die Erfahrungen von Präsenz und Atmosphäre als Ansatzpunkte verfolgt.

Forschungsbereich

Im Feld der Medien spielen Medientechniken eine herausgehobene Rolle. Im Themenfeld der Medienkultur werden sie vorzugsweise als Apparaturen der Illusionserzeugung und Werkzeuge der Sichtbarmachung bislang unsichtbarer oder sichtbarer, aber unbemerkter Perspektiven und Ausschnitte der Welt diskutiert. Medientechniken sind gleichsam Anordnungen der Vermittlung, die das zu Vermittelnde unter Bedingungen stellen, die sie selbst schaffen und sind. In beiden Fällen erweisen sich Medien als ein dazwischenliegendes, in denen sich das menschliche Wahrnehmungsvermögen und die kulturellen Wahrnehmungsverhältnisse organisieren.

Vor diesem Hintergrund muss das Projekt timedeco als ein avancierter Versuch verstanden werden, medientheoretische Überlegungen mit praktischen Rezeptionserfahrungen zu verbinden.

liste aller zugelassenen projekte

Ausbildungsstätte	BetreuerInnen	Titel	KünstlerInnen/ AutorInnen
deutschland			
FH Aachen	Prof. Dr. Doris Samm	Der Helium-Neon-Laser	Patrik Perdeck
FH Aachen	Prof. Dr. Doris Samm	Pulselektroniklabor	Tim Witte
FH Augsburg	Prof. Jens Müller	Projekt Bermuda	Holger Göbber, Philipp Berger u.a.
FH Augsburg	Prof. KP Ludwig John	Geschichten-geschichtet	Nicolas Romanacci
FH Augsburg	Jürgen Hefe	nuker42	Brigitte Binder, Evelyn Weidenbeck, Nikola Schlichtherle u.a.
FH Augsburg	Stephan Marshall	Image Film Production	Timo Böse
FH Augsburg	Prof. Dr. Wolfgang Kowarschick	Yuvia	Vivien Dollinger, Markus Junginger
FH Augsburg / Heriot-Watt University Edinburgh, Großbritannien	Dr. Greg Michaelson	Visualisation of Sound	Elisabeth Weber
FH für Technik und Wirtschaft Berlin	Prof. Thomas Born	Multipolis	Nina Mielisch
Humboldt Universität zu Berlin	Prof. Dr. Natascha Adamowsky	timedeco	Frank Schöne , Elke Dietz u.a.
Universität der Künste Berlin	Prof. Maria Vedder	Berlin Zwei-0	Eliane Schott
Universität der Künste Berlin	Prof. Maria Vedder	WebEgo	Kolja B. Kunt
Universität der Künste Berlin	Prof. Joachim Sauter	SIMTHING	Dennis Paul
Universität der Künste Berlin	Prof. Joachim Sauter	CUTIE-V	Jakob Lehr, Julia Guther
Universität der Künste Berlin / NSCAD-Halifax, Kanada	Prof. Clark David	magazine DIALOGUE	Mélisandre Schofield, Stephan Schulz
Universität der Künste Berlin	Prof. Henning Wagenbreth und Wulf Beck	how-to-bow.com	Nora Krug
FH Bielefeld	Prof. Torsten Stapelkamp	spielzimmer	Marc Seebode, Sven Nieder u.a.
FH Braunschweig / Wolfenbüttel	Klaus Boomgaarden	Mobile Future - CYC Laserpen 2DC	Nick Damme

liste aller zugelassenen projekte

Ausbildungsstätte	BetreuerInnen	Titel	KünstlerInnen/ AutorInnen
FH Braunschweig / Wolfenbüttel	Klaus Boomgaarden	Incubus	Jens Porth, Michael Grund, u.a.
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig	Prof. Uli Plank	plattlfeiber	Falko Oldenburg
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig	Prof. Uli Plank	Nicht die Beine von Dolores	Christiane Kohrs, Kerstin Barenbrock
Hochschule für Künste Bremen	Prof. Peter Rea	profile intermedia 5 website	Florian Brandt, Florian Piltz, u.a.
Hochschule für Künste Bremen	Nuri Ovüc	Webseiten der Hochschule Bremerhaven	Nuri Ovüc , Hoa Trinh, Janine Kuberhaven
Universität Bremen	Prof. Dr. Wilhelm Bruns	Flirtbank	Simone Alder, Florian Riechers u.a.
Universität Bremen	Prof. Dr. Wilhelm Bruns	aegina	Florian Piltz, Florian Brandt u.a.
FH Dortmund	Prof. Dr. Heiner Wilharm	unknown guests	Joachim Tillessen
FH Dortmund	Prof. Dr. Heiner Wilharm	19,90 agenturfassung	Christian Coers
FH Dortmund	Prof. Jörg Winde	being human	Hendrik Mallmann
FH Düsseldorf	Dr. Christof Breidenich	Ein multipler Gestalter	Georg Beckmann
FH Düsseldorf	Prof. Dr. Günther Witte	PAN VIEW, DAS KINO	Christian Backes, Cem Arslan u.a.
FH Düsseldorf	Prof. Uwe Loesch	Nach wie vor.	Niels Schrader
FH Düsseldorf	Prof. Dr. Stefan Asmus	Diplomport	Stefan Dinter, Katharina Pook u.a.
Universität Essen	Prof. Claudius Lazzeroni	Gedanken	Matthias Meyer
Hochschule für Bildende Künste Städelschule, Frankfurt	Prof. Thomas Bayrle	00/07/58/24	Gal Dani
FH Gießen-Friedberg	Prof. Rainer Bernd Voges	Interaktiver Raumplan	Frank Jäker, Sascha Gritz u.a.
Universität Heidelberg	Prof. Lothar Ledderose	Schätze für König Zhao Mo	Matthias Arnold
Technische Universität Ilmenau	Prof. Dr. Karlheinz Brandenburg	Interaktives Virtuelles Studio	Matthias Schickentanz
Universität Kaiserslautern	Prof. Dr. Bernd Streich	Interaktionsfeld - öffentlicher Raum	Mirjam Struppek

liste aller zugelassenen projekte

Ausbildungsstätte	BetreuerInnen	Titel	KünstlerInnen/ AutorInnen
Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe	Adam Seide	vers fabrik	Philipp Hofman , Nils Menrad u.a.
Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe	Prof. Michael Saup	immersive fields	Andreas Siefert
Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe	Prof. Michael Saup	ohne titel	Frank Eickhoff
Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe	Prof. Michael Saup	shunga-shutou	Kazumi Wada
Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe	Prof. Michael Saup	zentralin 03	Holger Förterer, Annabel Lange u.a.
Kunsthochschule Kassel	Dr. Ursula Panhans-Bühler	theory xchange	Allan Dorr
Muthesius-Hochschule Kiel	Prof. Tom Duscher	SOMA	Vicky Caroline Arndt
Muthesius-Hochschule Kiel	Prof. Tom Duscher	Design Process Virtual/Real	Klaus Birk, Anja Peter
Muthesius-Hochschule Kiel	Prof. Tom Duscher	Signtist	Karin Kreuder, Antonia Kühn u.a.
Köln International School of Design	Prof. Phillip Heidkamp	Silbenkling	Axel Steinkuhle
Köln International School of Design	Prof. Dr. Heiner Jacob	neuland	Ingo Feisthamel
Kunsthochschule für Medien Köln	Prof. Andreas Henrich	Type and Image	Björn Karnebogen
Kunsthochschule für Medien Köln	Prof. Valie Export	Looser Raum	Anja Kempe
Kunsthochschule für Medien Köln	Prof. Valie Export	Motel	Olaf Val
Kunsthochschule für Medien Köln	David Larcher	Private Multi-verse Perception	Jaanis Garancs
Kunsthochschule für Medien Köln	Prof. Heide Hagebölling	Zeitobjekte	Vera Doerk
FH Konstanz	Prof. Constantin Boytscheff	POLYVISION	Markus E. Förderer
FH Konstanz	Prof. Constantin Boytscheff	polymorphis	Björn Lutze
Universität Konstanz	Prof. Dr. Felix Thürlemann	Scuola di Sant Orsola	Matthias Andrzejewski

liste aller zugelassenen projekte

Ausbildungsstätte	BetreuerInnen	Titel	KünstlerInnen/ AutorInnen
Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig	Joachim Blank	Gamblers	André Greif, Matthias Hennig
Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig	Prof. Alba D'Urbano	machines will eat itself	Franz Alken
Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig	Prof. Christin Lahr	frame resistance	Jörg Schütze, Andreas Link u.a.
Universität Lübeck	Dr. Thomas Winkler	Lübeck in a Box	Stefanie Moll
Filmakademie Baden-Württemberg, Ludwigsburg	Prof. Matthias Karch	InformationsGewalt	Tino Schwanemann
FH Mainz	Prof. Tjark Ihmels	Nivel	Manuel Dahm, Vincent Rebers
FH Mainz	Prof. Tjark Ihmels	LIQUID	Sven Bauer
FH Mannheim	Prof. Kai Beiderwellen	Zum goldenen Apfel	Christian Keck, Christoph Noe
FH Mannheim	Prof. Kai Beiderwellen	nomad: Messevirtualität	Michaela Sprengling
FH Mannheim	Prof. Kai Beiderwellen	typomatic.org	Alexander Tibus
Akademie der Bildenden Künste, München	Prof. Albert Hien	HIRUDO SALTANS	Ruth Deissing
FH Münster	Prof. Andrea Rauschenbusch	in.flows - Innere Fließform	Jutta Söhner
FH Münster	Prof. Norbert Nowotsch	Die Bibliothek von Babel	Andreas Wolter
FH Münster	Prof. Norbert Nowotsch	Grenzen: Digital und Analog	Sabina Dominik
Hochschule Niederrhein	Prof. Silvia Beck	liebe puppa	Malte Jehmlich, Nelly Heyduck u.a.
Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main	Prof. Heiner Blum	Alibi*	Jan-Kristof Imberi
FH Osnabrück	Prof. Dr. Karsten Morisse	Medienlabor der Fachhochschule Osnabrück	Uli Baier, Ingo Braun u.a.
Universität Osnabrück	Prof. Rainer Hagl	CREATURA	Stefanie Loh
Hochschule für Gestaltung Pforzheim	Prof. Philip Pocock	MOMAK-Museum of Modern Art Kabul	Oliver Kauselmann

liste aller zugelassenen projekte

Ausbildungsstätte	BetreuerInnen	Titel	KünstlerInnen/ AutorInnen
Hochschule für Gestaltung Pforzheim	Prof. Markus Weisbeck	echo; database for designculture	Boris Dworschak, Heiko Hoos
FH Potsdam	Prof. Klaus Dufke	Zur Sonne empor	Markus Nachtrab
FH Potsdam	Prof. Klaus Dufke	Interfilm Trailer 2002	Christian Mahler, Sebastian Purfürst
FH Potsdam	Prof. Klaus Dufke	DVD: HOOLIGANS FOR LIFE	Christoph Hänold
FH Potsdam	Prof. Klaus Dufke	MERZ/03	Christian Mahler, Sebastian Purfürst
FH Potsdam	Alexander Kirchhof	kyokubi.com: footbag masters extended"	Andreas Zecher, Martin Eichhorn, Katja Stempel
FH Potsdam	Markus Ramershoven	Sophie Taeuber-Arp 1889-1943	Ellen Stein
Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf, Potsdam-Babelsberg	Prof. Winfried Gerling	Meine Eltern	Robby Steding
Hochschule der Bildenden Künste Saar	Prof. Ulrike Rosenbach	Ich bin der Träumer	Bengü Karaduman
Hochschule der Bildenden Künste Saar	Prof. Ulrike Rosenbach	MY MIND CONCERT	Marc Haub
Hochschule der Bildenden Künste Saar	Prof. Ulrike Rosenbach	face to face	Philine Sollmann
Hochschule der Bildenden Künste Saar	Prof. Ulrike Rosenbach	Time to...?	Silke Balzert
Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	Prof. Frank Zebner	narben der gesellschaft	Markus Moegel, Heidi Schwarzscher
Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	Prof. Frank Zebner	ESTW-Interface	Hans Georg Zimmermann
Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	Prof. Frank Zebner	mobile.map	Jürgen Graf
FH Schwäbisch Hall, Hochschule für Gestaltung	Prof. Dr. Martin Koepl	MAQUINA POETICA	Stephan Karsch

liste aller zugelassenen projekte

Ausbildungsstätte	BetreuerInnen	Titel	KünstlerInnen/ AutorInnen
FH Schwäbisch Hall, Hochschule für Gestaltung	Prof. Dr. Martin Koeppel	Mason Archer and The Secret of Suzhee	Kevin Heibel
FH Stuttgart, Hochschule der Medien	Prof. Dr. Huberta Kritzenberger	Der Tag wird zur Nacht	Heiner Sturm, Tanja Dannecker u.a.
Merz Akademie Stuttgart	Salvatore Vanasco	netZSpuren	Michaela Dettinger
Merz Akademie Stuttgart	Prof. Christoph Dreher	The Four Suspects	Kristian Costa-Zahn
Merz Akademie Stuttgart	Salvatore Vanasco	Urbicande - Portrait einer Comicstadt	Simone Bucher
Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart	Prof. Marianne Eigenheer	www.no-big-deal.net	Elisabeth Smolarz
Universität Stuttgart	Prof. Joachim Kieferle	Mixed Reality Tanztheater	Manja Kurzak
Universität Tübingen	Dr. Susanne Regener	Ansichtssachen	Christine Funk, Sandra Funk u.a.
Bauhaus Universität Weimar	Nicole Heidtke	GEWGAW	Kristin Trümper, Sibylla Gottschall
Bauhaus Universität Weimar	Prof. Dr. Jens Geelhaar	chimere	Jan Ulrich Schmidt, Alexander Walter u.a.
Bauhaus Universität Weimar	Nicole Heidtke	ima flue (k) Hybrid Lifeforms	Stefan Baumberger
Bauhaus Universität Weimar	Peter Mende	Pinworld	Mark Winterhalder, Lars Harz u.a.
Bauhaus Universität Weimar	Prof. Dr. Jens Geelhaar	house_explode	Ralf Hennig, Matthias Schnell u.a.
Bauhaus Universität Weimar	Dipl.-Ing. Peter Benz	backup_festival. neue medien im film	Juliane Fuchs, Marc Olff
Bergische Universität Wuppertal	Prof. Ursula Wevers und Prof. Dr. Heiner Mühlmann	Die Antwortmaschine	Thomas Junk
FH Würzburg-Schweinfurt	Prof. Erich Schöls	Sinusodial	Esther Schlitt, Thomas Nixel
FH Würzburg-Schweinfurt	Prof. Erich Schöls	statistiken in computerspielen	Michael Zoellner

liste aller zugelassenen projekte

Ausbildungsstätte	BetreuerInnen	Titel	KünstlerInnen/ AutorInnen
großbritannien			
Ravensbourne College, Großbritannien	Prof. Karel Dudesek	memory of space	Nagore Salaberria
Ravensbourne College, Großbritannien	Prof. Karel Dudesek	ISS CUBE	Markus M. Quarta
Ravensbourne College, Großbritannien	Prof. Karel Dudesek	The Word Watcher	Martine Hermsen
Ravensbourne College, Großbritannien	Michael Breidenbruecker	Wave Table	Chin Cheung Lo
Ravensbourne College, Großbritannien	Prof. Karel Dudesek	Pixel Orchestra	Tang Ching Hei
österreich			
FH Hagenberg, Österreich	Dr. Michael Haller	bitLife	Christoph Atteneder, Matthias Bauer u.a.
FH Hagenberg, Österreich	Roland Keil	Blind.Data	Andreas Gessl, Stefan Unterhuber u.a.
FH Hagenberg, Österreich	Michael Haller	Amire Alchemy AR	Wolfgang Lenzeder, Helge Zieglauer u.a.
FH Joanneum Kapfenberg, Österreich	Konrad Baumann	Soundkitchen	Nina Kienreich, Daniela Strassberger u.a.
Johannes Kepler Universität Linz, Österreich	Ass. Prof. Gerhard Fröhlich	v.stream21	Simone Griesmayr, Josef Bacher u.a.
FH Salzburg, Österreich	Prof. Birgit Gurtner	STRUKT	44 internationale Künstler und Gestalter
FH Vorarlberg, Österreich	Dr. Roland Alton-Scheidl	Papierreal	Paul Schmidinger
FH Vorarlberg, Österreich	Christian Droste	Digital Publishing Tool	Manfred Schwendinger, Stefan Kainbacher
FH Vorarlberg, Österreich	Monika Schnell	cybershop studentenzeitung	Andreas Wesle
FH Vorarlberg, Österreich / RMIT Melbourne, Australien	Prof. Mark Lycette	Intimate Space	Andreas Soller

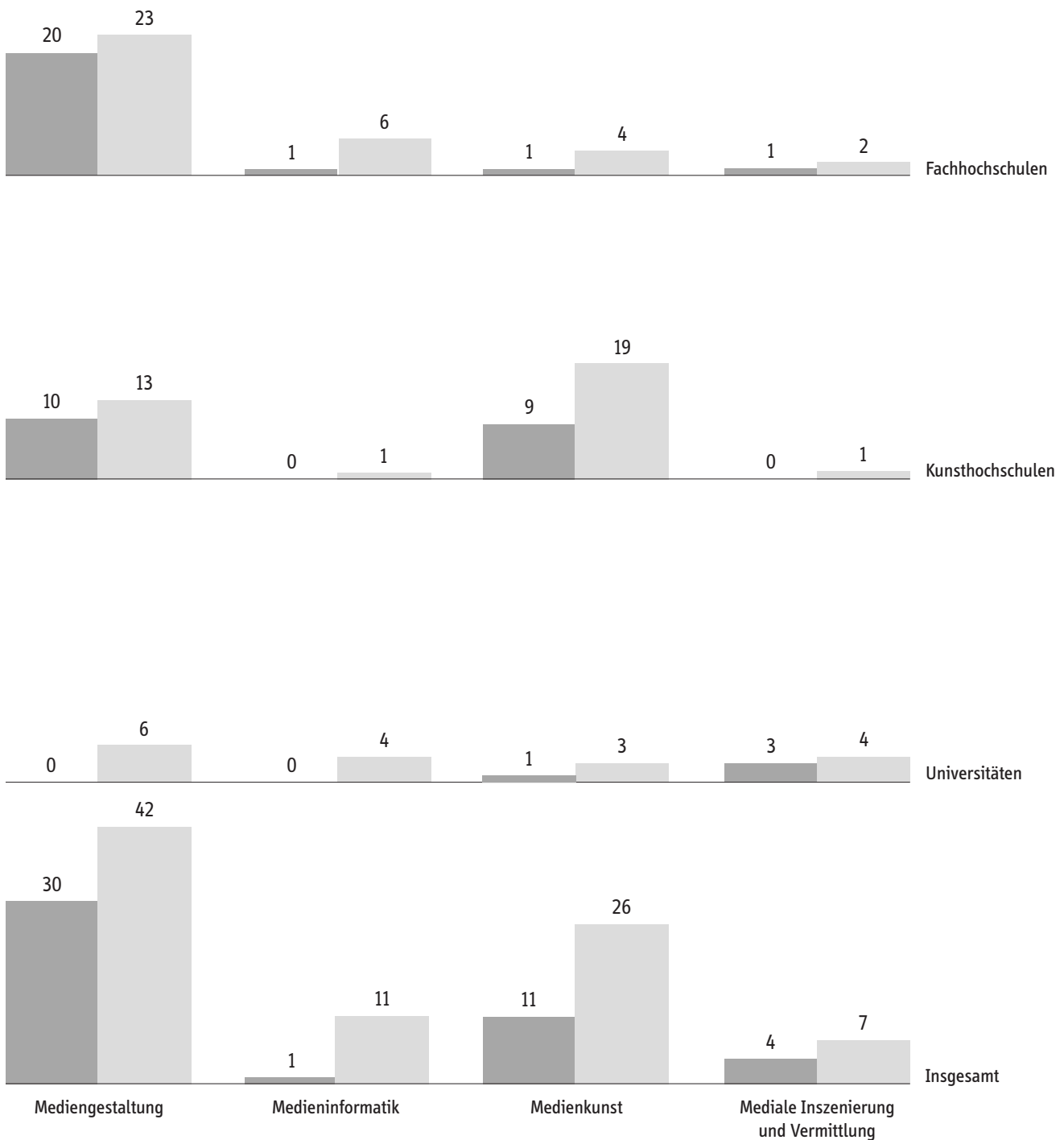
liste aller zugelassenen projekte

Ausbildungsstätte	BetreuerInnen	Titel	KünstlerInnen/ AutorInnen
Universität für Angewandte Kunst Wien, Österreich	Prof. Willi Kopf	'saw between the lines'	Rebecca Harris
schweiz			
FH Aargau, Schweiz	Prof. Felix Stampfli	WORTKLANG	Martin Bircher, Eva Borner
FH beider Basel, Schweiz	Dr. Regine Halter	play2	Arne Schöllhorn, Beat Muttенzer u.a.
Hochschule für Gestaltung, Kunst und Konservierung, Bern, Schweiz	Max Spielmann	DILATE	Dilate Gruppe
ETH Zürich, Schweiz / FH beider Basel, Schweiz	Prof. Jürg Gutknecht	Instant Gain in Grace	Irena Dr. Kulka
Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Schweiz	Monika Ewa Wisniewska	OILSIMULATION	Markus von Glasenapp, Fabian Voegeli
Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Schweiz	Prof. Christian Hübler	Sexual Intelligence	dd
Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Schweiz	Prof. Marion Strunk	do-future.net	Pacale Heijdemann

statistik

Insgesamt wurden zum Wettbewerb >digital sparks 03< 132 Projekte eingereicht.
 Von diesen erhielten 46 die Note »sehr gut«, womit sie als nominiertes Projekt in die
 Endrunde und das vorliegende Booklet kamen.

■ nominiert
 ■ nicht nominiert



liste der nominierten projekte

	Titel	Studierende	Ausbildungsstätte	BetreuerInnen	Seite
mediengestaltung					
1	how-to-bow.com	Nora Krug	UdK, Berlin	Prof. Henning Wagenbreth und Wulf Beck	23
2	Loser Raum	Anja Kempe	Kunsthochschule für Medien, Köln, Medienkunst	Prof. Valie Export	27
3	Machines will eat itself	Franz Alken	Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig, Medienkunst	Prof. Alba d'Urbano	31
4	19,90 Agenturfassung	Christian Coers	FH Dortmund, Design	Prof. Dr. Heiner Wilharm	41
5	being human	Hendrik Mallmann	FH Dortmund, Fachbereich Design	Prof. Jörg Winde	45
6	Der Tag wird zur Nacht	Heiner Sturm Tanja Dannecker, u.a.	FH Stuttgart Hochschule der Medien, Electronic Media	Prof. Dr. Huberta Kritzenberger	49
7	Design Process Virtual/Real	Klaus Birk Anja Peter	Muthesius-Hochschule Kiel, Kommunikationsdesign	Prof. Tom Duscher	53
8	ESTW-Interface	Hans Georg Zimmermann	FH Schwäbisch Gmünd, Information/Medien	Prof. Frank Zebner	57
9	Grenzen: Digital und Analog	Sabina Dominik	FH Münster, Design	Prof. Norbert Nowotsch	61
10	Interfilm Trailer 2002	Christian Mahler	FH Potsdam, Kommunikationsdesign	Prof. Klaus Dufke	63
11	ISS Cube	Sebastian Purfürst Markus M. Quarta	Ravensbourne College, Interactive Digital Media	Prof. Karel Dudesek	69
12	Liquid	Sven Bauer	FH Mainz, Design	Prof. Tjark Ihmels	75
13	Maquina Poetica	Stephan Karsch	FH Schwäbisch Hall, Mediengestaltung	Prof. Dr. Martin Koepl	79
14	Mason Archer and The Secret of Suzhee	Kevin Heibel	FH Schwäbisch Hall, Hochschule für Gestaltung	Prof. Dr. Martin Koepl	83
15	Meine Eltern	Robby Steuding	Universität Potsdam, HFF Potsdam-Babelsberg, FH Potsdam	Prof. Winfried Gerling	87
16	Multipolis	Nina Mielisch	FH für Technik und Wirtschaft, Berlin Gestaltung	Prof. Thomas Born	91
17	Nach wie vor	Niels Schrader	FH Düsseldorf, Design	Prof. Uwe Loesch	95
18	Narben der Gesellschaft	Markus Moegel Heidi Schwarzfischer	FH Schwäbisch Gmünd, Information/Medien	Prof. Frank Zebner	99
19	Neuland	Ingo Feisthamel	Köln International School of Design, Design	Prof. Dr. Heiner Jacob	103
20	Nicht die Beine von Dolores	Christiane Kohrs Kerstin Barenbrock	HBK Braunschweig, Design	Prof. Uli Plank	107
21	Nivel	Manuel Dahm Vincent Rebers	FH Mainz, Mediendesign	Prof. Tjark Ihmels	111
22	Nomad: Messevirtualität	Michaela Sprengling	FH Mannheim Architektur u. Gestaltung	Prof. Kai Beiderwellen	119

	Titel	Studierende	Ausbildungsstätte	BetreuerInnen	Seite
23	Polymorphis	Björn Lutze	FH Konstanz, Fachbereich Gestaltung	Prof. Constantin Boytscheff	123
24	Soma	Vicky Caroline Arndt	Muthesius-Hochschule Kiel, Kommunikationsdesign	Prof. Tom Duscher	129
25	Spielzimmer	Marc Seebode Sven Nieder, u.a.	FH Bielefeld, Fachbereich Gestaltung	Prof. Torsten Stapelkamp	133
26	Statistiken in Computerspielen	Michael Zoellner	FH Würzburg, Fachbereich Gestaltung	Prof. Erich Schoels	137
27	The Four Suspects	Kristian Costa-Zahn	Merz Akademie, Stuttgart, Kommunikationsdesign	Prof. Christoph Dreher	141
28	typomatic.org	Alexander Tibus	FH Mannheim, Fachbereich Gestaltung	Prof. Kai Beiderwellen	145
29	Urbicande	Simone Bucher	Merz-Akademie, Stuttgart, Kommunikationsdesign	Salvatore Vanasco	151
30	Zeitobjekte	Vera Doerk	Kunsthochschule für Medien, Köln, Mediengestaltung	Prof. Heide Hageböling	155
31	Zum goldenen Apfel	Christian Keck Christoph Noe	FH Mannheim, Fachbereich Gestaltung	Prof. Kai Beiderwellen	159
32	Zur Sonne Empor	Markus Nachtrab	FH Potsdam, Fachbereich Design	Prof. Klaus Dufke	165
medieninformatik					
33	play2	Arne Schöllhorn Beat Muttенzer, u.a.	FH Basel FHBB, HyperWerk	Dr. Regine Halter	173
medienkunst					
34	ima flue (k) Hybrid Lifeforms	Stefan Baumberger	Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Medien	Nicole Heidtke	179
35	InformationsGewalt	Tino Schwanemann	Filmakademie Baden-Württem- berg, Ludwigsburg	Prof. Matthias Karch	181
36	Intimate Space	Andreas Soller	FH Vorarlberg, RMIT Melbourne, Design	Mark Lycette	185
37	Motel	Olaf Val	Kunsthochschule für Medien, Köln, Audiovisuelle Medien	Prof. Valie Export	189
38	My Mind Concert	Marc Haub	HBK Saar, Freie Kunst / Neue Medien	Prof. Ulrike Rosenbach	195
39	Ohne Titel	Frank Eickhoff	Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe, Digitale Medien	Prof. Michael Saup	199
40	Private Multi-verse Perception	Jaanis Garancs	Kunsthochschule für Medien, Köln, Medienkunst	Prof. David Larcher	203
41	Time to...?	Silke Balzert Holger Förterer	HBK Saar, Freie Kunst / Neue Medien	Prof. Ulrike Rosenbach	207
42	Zentralin 03	Annabel Lange, u.a. Christine Funk	Hochschule für Gestaltung Karls- ruhe, Digitale Medien	Prof. Michael Saup	211

liste der nominierten projekte

	Titel	Studierende	Ausbildungsstätte	Betreuer	Seite
	mediale inszenierung und vermittlung				
43	Ansichtssachen	Christine Funk Sandra Funk, u.a.	Eberhard-Karls-Universität Tübingen,	Prof. Dr. Susanne Regener	217
44	Backup_Festival Neue Medien im Film	Juliane Fuchs Marc Olf	Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Medien	Dipl. Ing. Peter Benz	221
45	Polyvision	Markus E. Förderer	FH Konstanz, Architektur u. Gestaltung	Prof. Constantin Boytscheff	229
46	Timedeco	Frank Schöne Elke Dietz, u.a.	Humboldt Universität zu Berlin, Kulturwissenschaftl. Seminar	Juniorprofessorin Dr. Natascha Adamowsky	233

