

# digital sparks 2001

eine kartographie innovativer medienprojekte  
an deutschsprachigen hochschulen













## Durchführung

### Teilnahme

Im Rahmen der ersten Durchführung von »digital sparks« wurden Hochschullehrer an 60 verschiedenen Hochschulen in Deutschland und der Schweiz gebeten, die drei besten studentischen Projekte ihres Fachbereichs aus den Jahren 1999 – 2001 auszuwählen und sie mit ihren Studenten online auf der Internet-Plattform [netzspannung.org](http://netzspannung.org) einzureichen. Eine Landkarte gibt Auskunft über Adressen und URLs aller angeschriebenen Hochschulen und deren Fachbereiche.

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

### Einreichungen

»digital sparks« wurde vollständig online durchgeführt, das heißt, für die Einreichung der Projekte, die Erläuterungen für die Hochschullehrer sowie für die Bewertung standen den Gutachtern individuelle Online-Workspaces zur Verfügung. Da mit »digital sparks« ein Einblick in die aktuelle Ausbildung an den verschiedenen Fachbereichen und Hochschulen im Medienbereich entstehen sollte, wurden alle Hochschullehrer aufgefordert, den Kontext darzustellen, in dem die Projekte ihrer Studenten entstanden sind. Insgesamt wurden 52 Projekte eingereicht (vgl. statistische Daten Seite 8 - 9.)

### Gutachter / Jury

Nach interner Sichtung der Eingänge, wurden die Projekte je zwei Experten zur Bewertung zugewiesen. Diese hatten drei Wochen Zeit, die Projekte online zu begutachten. (vgl. Auszüge der Statements, S. 8 - 9.)

23 der 52 eingereichten Projekte wurden von mindestens einem Gutachter mit »sehr gut« bewertet. Diese 23 nominierten Projekte wurden einer Jury präsentiert, die am 3. September im Fraunhofer Institut für Medienkommunikation in Schloss Birlinghoven tagte. (Jurymitglieder und Gutachter S. 13)

### Auszeichnung

Während der Konferenz »cast01 //living in mixed realities« im September 2001 wurden die drei ausgewählten Projekte präsentiert und ausgezeichnet. (siehe S. 19)

### Präsentation aller Projekte

Alle 52 eingereichten Projekte werden als virtuelle Ausstellung auf der Internet-Plattform [netzspannung.org](http://netzspannung.org) präsentiert, dem virtuellen Kompetenzzentrum für Medienkunst und Medientechnologie. <http://netzspannung.org/digital-sparks/projects/>

### Workshop / »digital sparks 2001«

Die drei Preisträger werden zu einem Workshop ins Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation eingeladen, ein neues Konzept zu entwickeln und es in Kooperation mit [netzspannung.org](http://netzspannung.org) zu realisieren.

### »digital sparks 2002«

Ab 2002 können Studierende aus den Fachbereichen Medienkunst, Mediengestaltung und Medieninformatik wieder je ein Projekt eingeben. Bedingung für die Teilnahme an »digital sparks« ist weiterhin, dass die Studierenden den betreuenden Hochschullehrer benennen, der sich zu einem kurzen schriftlichen Statement über die eingereichte Arbeit und den Studienzusammenhang verpflichtet. Projekte, die 2001 bereits eingereicht wurden, können kein zweites Mal berücksichtigt werden.











## Gutachter

Für die Beurteilung der Projekte von »digital sparks 2001« konnten folgende Experten gewonnen werden.:

Prof. Dr. Bernd Freisleben	Universität, Gesamthochschule Siegen	Medieninformatik
Prof. Dr. Heinrich Müller	Universität Dortmund	Medieninformatik
Prof. Tanja Diezmann	Hochschule Anhalt, Fachbereich Design, Dessau	Mediengestaltung
Dr. Andreas Broeckmann	Transmediale, Berlin	Mediengestaltung Medienkunst
Alfred Rotert	European Media Arts Festival - EMAF, Osnabrück	Mediengestaltung, Medienkunst
Gerfried Stocker	Ars Electronica Center	Mediengestaltung Medienkunst
Prof. Eku Wand	HBK Braunschweig	Mediengestaltung, Animation
Anna Anders	KHM Köln	Medienkunst
Joachim Blank	HBG Leipzig	Medienkunst
Prof. KP Ludwig John	FH Augsburg	Medienkunst
Christin Lahr	KHM Köln	Medienkunst
Prof. Maria Vedder	HdK Berlin	Medienkunst
Thea Brejzek	Regisseurin, Universität Wien	Theaterwissenschaften

## Jury

Der schwierigen Aufgabe, aus 23 nominierten Projekten 3 herausragende auszuwählen, stellten sich mit großem Interesse sechs Vertreter aus den Bereichen: Medien, Hochschulen und Kulturförderinstitutionen aus Deutschland und der Schweiz.

Bernhard Foos	SWR TV, Internationaler Medienkunspreis
Prof. Dr. Dr. Lydia Hartl	Kulturreferentin der Stadt München
Prof. Dr. Joachim-Felix Leonhard	Generalsekretär des Goethe Instituts
Dr. Sabine Rollberg	ARTE-Beauftragte bei der WDR Fernsehndirektion
Prof. Dr. Hans Peter Schwarz	Rektor der Hochschule für Gestaltung und Kunst - HGKZ, Zürich
Regina Wyrwoll	Generalsekretärin der Stiftung Kunst und Kultur des Landes NRW
Dr. Wilfried Matanovic	Juryvorsitz; Leiter des Referats Kunst und Sport im Bildungsbereich des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (ohne Stimmrecht)
Monika Fleischmann	Juryvorsitz; Leitung MARS – Exploratory Media Lab (ohne Stimmrecht)
Gabriele Blome	Beratende Expertin; MARS – Exploratory Media Lab (ohne Stimmrecht)
Wolfgang Strauss	Beratender Experte; MARS – Exploratory Media Lab (ohne Stimmrecht)



## Auszüge aus einzelnen Statements der Gutachter

### Allgemeine Einschätzung der Projekte

- “Die gestalterische Qualität der mir zugewiesenen Arbeiten ist insgesamt erfreulich hoch. Allerdings bleibt der Inhalt dabei meist etwas auf der Strecke. Auffallend ist die Betonung des Spielerischen in allen Projekten.”
- “Die mir zugewiesenen Arbeiten empfand ich alle als eher unspannend, ich konnte nur einer einzigen Arbeit guten Gewissens ein "sehr gut" geben. Dennoch wäre es möglich, dass die besseren Arbeiten aus meiner Sichtungen im Gesamtvergleich trotzdem zu den Besten gehören. Ich habe versucht dieses Defizit zu kompensieren, indem ich auch einige Arbeiten, die bei mir nur ein "gut" erhalten haben, stellenweise kommentiert habe, so dass sie, sollten alle Gutachter/innen eher uninteressantes Material erhalten haben, eventuell trotzdem bei der Endjury berücksichtigt werden können.”
- “Generell ist mir aufgefallen, dass die meisten mir zugewiesenen Projekte äußerst schlecht dokumentiert sind, so dass sie mehr an meine Vorstellungskraft appellieren als eine Grundlage für eine angemessene Beurteilung bieten.”

### Bewertung

- “Schwere Vergleichbarkeit und auch Bewertbarkeit der Arbeiten durch geringe Anzahl und Kategorienmix. In den seltensten Fällen lassen sich bei einer Jurierung die Arbeiten an sich bewerten, vor allem nicht nach einem dezidierten Punkte/Wertesystem. Dies fällt allenfalls in äußerst seltenen Fällen leidenschaftlicher Begeisterung leicht.”

### Sichtungsprozess

- “Vereinzelung der Gutachter  
Sehr problematisch fand ich, die Arbeiten alleine beurteilen zu müssen. Mir fehlt der sehr produktive kontroverse Diskussionsprozess in der üblichen Jury- oder Vorjuryarbeit, der ermöglicht Arbeiten vielschichtiger und fairer zu bewerten. Ich habe mich bemüht das trotzdem zu tun und Arbeiten, die in sich durchgearbeitet und stimmig sein mögen, jedoch nicht meinem Geschmack entsprechen, diesbezüglich zu kommentieren.”

### Workspace der Gutachter

- “Insgesamt eine sehr gut eingerichtete Arbeitsumgebung.”
- “Es ist mehr als mühsam, sich all das Material zu beschaffen und stundenlang Daten herunterladen zu müssen, manche mehrfach, wenn Files defekt sind etc. Auch die wirklich übersichtlich gestaltete Review-Website ändert nichts an den Ladezeiten oder der Tatsache, dass man manche Dinge nicht lokal sichern kann und bei jedem Betrachten erneut zu WARTEN hat.”



## »digital sparks« - Die Gewinner 2001

Ausbildungsstätte	Betreuer	Studierende	Titel	Medium	Seite
Technische Universität- Ilmenau	Prof. Dr. Karl Heinz Brandenburg	Martin Schneider Fabian Härle	GENIUS Bodybuilder	Software	19
Fachhochschule Köln	Prof. Gui Bonsiepe	Sascha Kempe Michael Wolf	STADTWIRKLICHKEIT	Internet	21
Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig	Prof. Helmut Mark	Tamas Szakal	DIALTONE	Installation	25



31833

**Name des Autors**

Martin Schneider

**Hochschule**

Technische Universität-Ilmenau

**Fachbereich**

Institut für Medientechnik

**Projektteam**Fabian Härle  
m, m**Kategorie**

Medieninformatik

**Medium**

Software

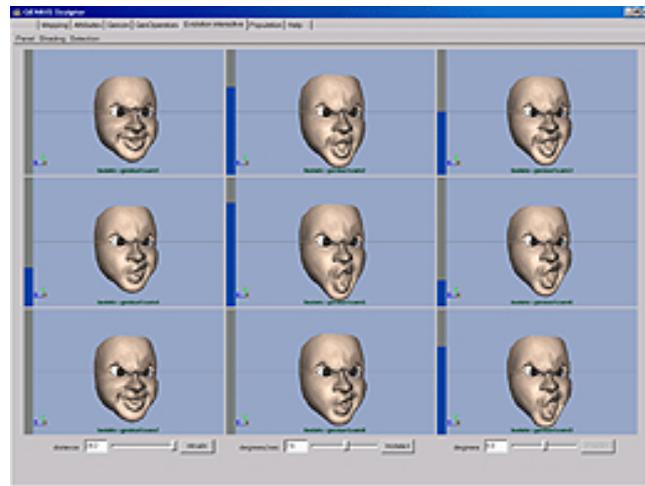
**Titel****GENIUS Bodybuilder****Untertitel**

a tool for the avaLUTION of EVOtars

**Entstehungsjahr**

2001

Seminar-/ Semesterarbeit

**URL Netzwerkprojekte**[www.rz.tu-ilmenau.de/~marsu/genius/](http://www.rz.tu-ilmenau.de/~marsu/genius/)

## Abstract

GENIUS Bodybuilder is a tool for the evolutionary design of arbitrary closed surface objects in 3d space. Its main field of application is the creation of avatars and virtual characters

## Gutachter-Kommentar I

**Gesamtbewertung**

sehr gut

**Künstlerisches Konzept**

sehr gut

Der Einsatz des evolutionären Designs für die Modellierung von Figuren ist sinnvoll und tragfähig.

**Ästhetisch/Formale Qualität**

sehr gut

Der Einsatz des evolutionären Designs führt zu ästhetisch ansprechenden Formen und ist der Aufgabenstellung angemessen.

**Technische Realisation**

sehr gut

Die Arbeit berücksichtigt den Stand der Technik.

**Aktualität/Relevanz**

sehr gut

Die Relevanz ist hoch, da dies eine flexible Technik der geometrischen Modellierung freigeformter Objekte darstellt. Die Originalität liegt mehr in Detaillösungen, der prinzipielle Ansatz ist aus der Literatur bekannt, auf die in der Präsentation ausschnittsweise verwiesen wird.

## Gutachter-Kommentar II

<b>Gesamtbewertung</b>	weniger gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	gut
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	weniger gut
<b>Technische Realisation</b>	gut
<b>Aktualität/Relevanz</b>	weniger gut

---

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

GENIUS Bodybuilder is a tool for the evolutionary design of arbitrary closed surface objects in 3d space. Its main field of application is the creation of avatars and virtual characters. Genius supports both userguided interactive evolution and automatic evolution using physical and optical sensor modules. The current implementation " Genius Sculptor" is used to create individual avatars out of prototypes by shape blending and free form deformation. The next step " Genius Creator" will be concerned with the creation of arbitrary forms using embryology, L-Systems and Cellular Automata.

### Technikbeschreibung

GENIUS Sculptor has been implemented as a PlugIn for Maya 3.0 - a highend Tool for 3d modelling and computer animation.

### Technik: Hard-/Software

---

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

<b>Name des Betreuers</b>	Prof. Dr. Karl-Heinz Brandenburg
<b>URL des Fach-/Forschungsbereichs</b>	- keine Angaben-
<b>Kommentar zum Projekt</b>	- keine Angaben-
<b>Seminarkurzbeschreibung</b>	- keine Angaben-
<b>Zuordnung Forschungsbereich</b>	- keine Angaben-

## Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks« 2001

Die Jury zeichnet »GENIUS Bodybuilder« als eine Seminararbeit von erstaunlicher Reife aus, da der Einsatz evolutionärer Programmierprinzipien als Plug-In für eine Standardsoftware bis hin zu einer praktischen Anwendung entwickelt wurde. Zur Gestaltung von Avataren und virtuellen Charakteren ist durch diese Software kein individuelles Modellieren mehr erforderlich. Vielmehr lassen sich Gestalten entwickeln, indem »evolutionäre« Gestaltungsparameter, wie Paarung und Mutation kombiniert und ausgewählt werden. Vielversprechend ist das Ziel der mit dem Projekt verbundenen Grundlagenforschung, aus existierenden 3d-Formen »genetische Grundstrukturen« für die Softwareentwicklung abzuleiten.



## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

In seinem Roman 'Die unsichtbaren Städte' ruft Italo Calvino Marco Polo auf die Bühne, der dem Mongolenherrscher Kublai Khan von seinen Reisen berichtet. Marco Polo schildert fünfundfünfzig Städte, die jede für sich als Modell einer Wirklichkeit, oder anders gesagt, als Mikrokosmos betrachtet werden kann. Calvino verspricht uns Möglichkeiten paralleler Welten. In jeder Stadt herrschen andere Gesetze, bilden sich unterschiedlichste Beziehungen, die von einer Vielzahl mehrdeutiger Zeichen beschrieben werden. Marco Polo fordert Kublai Khans Vorstellungskraft, indem er ihm eröffnet, dass jede Stadt ausschließlich aus der Imagination heraus ihre Form bezieht. Alle Beteiligten, also Italo Calvino, Marco Polo, Kublai Khan und nicht zuletzt der Leser des Buches selbst werden somit zu Städtebauern. Das Projekt 'STADTWIRKLICHKEIT' greift diese Idee auf. Der Besucher der Internetseite begibt sich auf eine Reise in fünf ausgewählte Städte aus Calvinos Buch. Während er durch audiovisuelle Räume streift werden fünf Texte durch Stimme und Klanginstallationen erlebbar gemacht. Hat der Besucher schließlich eine Stadt erwählt wird ihm angeboten, in diese einzuziehen. Er wird aufgefordert, sich eine 'STADTWIRKLICHKEIT' vorzustellen. Dies geschieht, indem er seine Wunschstadt in Text und Bild beschreibt. Diese Beschreibung wird zu einem Gebäude der ausgewählten Stadt. Der Besucher wird damit zum Schöpfer oder zum Architekten eines Teiles der Stadt. In Form einer sichtbaren Fläche kann das Gebäude von anderen Besuchern angeklickt und abgerufen werden. Da wir glauben, dass Wirklichkeiten in einem gemeinschaftlichen Prozeß erschaffen werden, das heißt, Übereinkünfte oder Konzessionen sind, entscheiden alle Besucher gleichsam wie wirklich oder glaubhaft die einzelnen Beiträge sind. Im Abstimmverfahren können alle Mitteilungen beurteilt werden. Je höher ein Beitrag bewertet wird, desto deutlicher wird seine visuelle Erscheinung. Visualisieren sich gerade eingeladene Statements noch als fast durchsichtige Flächen, nimmt deren Opazität mit jeder positiven Stimme zu, bis sie schließlich völlig sichtbar sind. Durch das negative Urteil der Besucher kann dieser Prozeß auch umgekehrt werden. Wirklichkeiten werden uninteressant, verblassen und existieren nicht mehr...

### Technikbeschreibung

Die 'STADTWIRKLICHKEIT' nutzt "'Quicktime-VR", um abstrakte, dreidimensionale Stadträume navigierbar zu machen. Und 'Flash 5' um bewegte Elemente in diesen Städten mit interaktiven Funktionen auszustatten. Die alles umschliessende Umgebung der Anwendung ist ein Gerüst aus DHTML-Seiten.

### Technik: Hard-/Software

Internet Explorer 5.5 Macromedia Shockwave 8 Apple Quicktime 5 1024 x 768 Bildschirmauflösung  
Lautsprecher

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

**Name des Betreuers** Prof. Gui Bonsiepe  
**URL des Fach-/Forschungsbereichs** <http://http://www.ds.fh-koeln.de/>

### Kommentar zum Projekt

Die beiden Studierenden wichen mit ihrem Entwurf von dem Rest der Beiträge ab, insofern sie den Text von Calvino als Ausgangsmaterial für die Konstruktion neuer virtueller Städte nutzten.

### Seminarkurzbeschreibung

In einem 6-wöchigen Entwurfskurs wurde das Thema gestellt, eine multimediale Umsetzung der Texte aus dem Roman "Die unsichtbaren Städte" von Italo Clavino zu erstellen.

### Zuordnung Forschungsbereich

Interfacedesign

## **Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks« 2001**

»STADTWIRKLICHKEIT« kann über die ästhetisch gelungene Übertragung der literarischen Vorlage in eine interaktive 3D-Umgebung hinaus selbst als eine Stadtmetapher gelesen werden. Der virtuelle Raum ist als öffentlicher Raum kollaborativen Handelns konfiguriert, in dem Internetbesucher ihre individuellen Ideen und Bilder von Stadt einbringen können. Die visuelle Gestalt dieser virtuellen Welt ist jedoch nicht allein das Ergebnis des additiven Inputs durch die User, sondern ergibt sich aus dem sozialen Prozess der Bewertung eingegebener Vorstellungen.

Wenn das Konzept von »STADTWIRKLICHKEIT« realisiert ist, was zum Zeitpunkt der Jurysitzung noch nicht der Fall war, entsteht eine kollaborative Hyperfiction zum Thema Stadt. Die Jury überzeugte die Vielschichtigkeit des navigierbaren und konzeptuellen Raumes.



30223

**Name des Autors** Tamas Szakal  
**Hochschule** Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig  
**Fachbereich** Fachbereich Medienkunst  
**Projektteam** m

**Kategorie** Medienkunst  
**Medium** Installation  
**Titel** **DIALTONE**  
**Untertitel** teleinteractive net audio installation  
**Entstehungsjahr** 2000  
 Seminar-/ Semesterarbeit  
**URL Netzwerkprojekte** <http://dial.tone.hu>



## Abstract

DIALTONE ist eine Netz-Audio-Installation, die sowohl den physischen als auch den virtuellen Raum des Internets bespielt und versucht, diesen hybriden Raum für Sounds und Klänge mittels einfacher Telekommunikationsinstrumenten (Telefone und Anrufbeantworter) zu öffnen.

## Gutachter-Kommentar I

**Gesamtbewertung** sehr gut  
**Künstlerisches Konzept** sehr gut  
 durchdachte Verknüpfung unterschiedlicher Kommunikationsmittel und -situationen in einer performancehaften Situation, die online und offline Kanäle verbindet;  
**Ästhetisch/Formale Qualität** gut  
 erfolgreiche, wenn auch nicht ganz problemlose Umsetzung des Klangereignisses.  
**Technische Realisation** sehr gut  
 gute Durchführung der Verkopplung unterschiedlicher Medien - die Verkopplung von analog- und Digitalmedien ist immer ein technischer Triumph!  
**Aktualität/Relevanz** sehr gut  
 beschäftigt sich mit Fragen der Interaktion, dem asynchronen 'live', und den ästhetischen Möglichkeiten vernetzter, distribuierter Gestaltung.

## Gutachter-Kommentar II

<b>Gesamtbewertung</b>	sehr gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	sehr gut
Eine kreative und gelungene Verbindung von unterschiedlichsten Kommunikationsplattformen (Telefon, Anrufbeantworter, Mikrophon, Internet, Audiomischer, Kamera, Videomischer).	
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	gut
<b>Technische Realisation</b>	sehr gut
Ein spielerischer und erfrischender Umgang mit Technik. Interaktionen und Eingriffe werden gleichzeitig auf mehreren Ebenen ermöglicht.	
<b>Aktualität/Relevanz</b>	gut

---

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

Drei Anrufbeantworter empfangen 3 minütige Sound-Samples. Aktive Teilnehmer, spielen über ihre Telefone Klänge, Geräusche oder Musik auf und bestimmen somit den Inhalt der kleinen "Soundserver". Die Anrufbeantworter sind mit einem Audiomixer verbunden, womit Besucher die ankommenden Anrufe mischen und das Klangbild verändern können. Anrufende Teilnehmer können zudem per Telefon Klänge auswählen oder löschen, indem sie Fernabfragecodes eingeben, die auf der Webseite veröffentlicht werden. So können sie in den Mix vor Ort eingreifen. Die Displays der Geräte - die Anzahl der Nachrichten und Anrufvorgänge anzeigen - werden mit 3 kleinen Kameras eingefangen und über zwei Videomischer und einen Beamer in den Raum und live ins Netz projiziert. So verbindet die Installation den Veranstaltungsort mit unserem Telekommunikationsnetzwerk in Bild und Ton. In einem anderen Raum der Galerie ist zusätzlich ein Bildtelefon installiert, mit dem auch Besucher vor Ort die Installation bespielen können. Das Projekt wird im Netz über Mailinglisten und vor Ort über Flyer angekündigt. So arbeiten Galerie- Besucher mit Usern im Netz zusammen an einem gemeinsamen Mix.

### Technikbeschreibung

Drei Anrufbeantworter sind auf einem Pult aufgestellt, die an das Telefonnetz angeschlossen und somit jeweils über eine Telefonnummer zu erreichen sind. Diese sind mit einem Audiomixer verbunden, wobei alle 3 Kanäle offen sind, d.h., dass alle reinkommenden Anrufe, bzw. Klänge über eine Anlage im Raum zu hören sind. Von oben werden die digitalen Displays und die Bedienoberflächen der Anrufbeantworter mit einer Videokamera eingefangen und hinter dem Pult an die Wand projiziert. So können Besucher durch rot blinkende Zahlen sehen, was gerade auf den Anrufbeantwortern geschieht. Dieses Videosignal und die live aufgespielten Sounds werden über einen Computer und per RealVideoStream in Echtzeit ins Netz gesendet, worüber aktive Teilnehmer von aussen mitverfolgen können, was mit ihren "Samples" passiert und hören, was andere in das System einspielen. Zur Interaktion besteht die Möglichkeit auch vor Ort. In einem anderen Raum oder in einer ausgelagerten Station sind auf einem Tisch ein CD-Player, ein Lautsprecher, und ein Telefon aufgestellt. Mit diesen Geräten können Besucher einen Sample auswählen, eine der drei Nummern wählen und den Sound über das Telefon in das System einspielen. Hier kann man mit einem an das Internet angeschlossenen Computer die übertragene Anrufbeantworter- Displays und über Kopfhörer den Weg des gerade eingespielten Sounds im Netz mitverfolgen kann.

### Technik: Hard-/Software

- 3 anrufbeantworter - 1 audiomixer - 3 kameramodule - 2 videomixer - 1 videobeamer - 1 bildtelefon - 1 windows pc mit video- oder tv-karte - win98 - Real Media Producer - 4 analoge telefonleitungen 1 isdn leitung

---

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

**Name des Betreuers** Prof. Helmut Mark  
**URL des Fach-/Forschungsbereichs** <http://http://www.hgb-leipzig.de/>

### **Kommentar zum Projekt**

Diese von Tamas Szakal realisierte Net-Audio-Installation kann als exemplarische Arbeit der Verschmelzung verschiedener Kommunikationsmittel angesehen werden. Internet, Anrufbeantworter, Telefon und ein realer Ausstellungsraum sind die "Tools" mit denen ein interaktives Hörerlebnis generiert wird. Die Verfügbarkeit dieser Tools für Jedermann/Frau ermöglicht einen weltweiten Zugriff als Hörer einerseits, sowie als Beiträge liefernder Teilnehmer dieser elektronischen "Klang-Skulptur". DIALTONE knüpft an die frühen Telekommunikationsprojekte der 70er und 80er Jahre an, in denen Künstler versuchten, mit jederzeit zugänglichen Kommunikationsmitteln, den "Elektronischen Raum" als interaktives weltumspannendes Bild- und Tonmedium zu nutzen.

### **Seminarkurzbeschreibung**

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

### **Zuordnung Forschungsbereich**

Ein wesentlicher Aspekt der künstlerischen Ausbildung in der Klasse für Medienkunst ist die "künstlerische Reflexion" individuell gewählter Themenkreise. Einen Schwerpunkt bildet dabei die Auseinandersetzung mit medienspezifischen Phänomenen in unserer Gesellschaft, insbesondere im Bereich der Kommunikationsmedien. Der daraus resultierende "künstlerische Diskurs", sowie das Erlangen von Kompetenz stehen dabei im Vordergrund. Die Realisation von Internet-Projekten sind somit bestimmender Bestandteil der Lehre in unserem Fachbereich.

## **Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks« 2001**

»DIALTONE« von Tamas Szakal überzeugte die Jury durch eine ebenso simple wie intelligente Verknüpfung alltäglicher Kommunikationsgeräte zu einer interaktiven elektronischen »Klang-Skulptur«. Ohne jede Vorgabe liefern Teilnehmer akustische Beiträge über Telefone und Anrufbeantworter an ein Tonmischpult, das über eine Streaming-Kamera entfernte Orte zu einem Klangraum verbindet. Anders als in den 70ern bietet der partizipative Input jedoch nur noch das Material zum Sampeln. Der Zufall und die geringe Klangqualität der Geräte bestimmen ein Klangerlebnis bis zur Zumutung. Bei der Auszeichnung dieser Arbeit ging es der Jury auch darum, auf die Relevanz des Klanges in der medienkünstlerischen Arbeit hinzuweisen.



## »digital sparks« - Die nominierten Projekte 2001

23 von 52 Einreichungen geordnet nach Ausbildungsorten

Ausbildungsstätte	Betreuer	Studierende	Title	Medium	Seite
Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin	Prof. Thomas Born	Kai Pohl	virtual amoeba	Internet	31
Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin	Prof. Thomas Born	Andrea Hentschel	copia	Internet	35
Kunsthochschule Berlin-Weißensee	Jürgen Neugebauer	Carsten Stabenow	osculture	Internet	39
Hochschule Anhalt (FH), Dessau	Prof. Tanja Diezmann	Janina Riske	Grundlage zur Gestaltung modularer Interfaces	CD-ROM	43
Fachhochschule Dortmund	Dr. Heiner Wilharm	Svenja Schelberg	leben.gebrauchsanweisung	CD-ROM	47
Technische Universität Ilmenau	Prof. Dr. Brandenburger	Martin Schneider / Fabian Härle	GENIUS Bodybuilder	Software	7
Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe	Prof. Hans Beller	Anna Karina Birkenstock	KUNST-BLUT	Internet	51
Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe	Prof. Michael Saup	Andreas Siefert	dropshadow	Installation	53
Fachhochschule Köln	Prof. Gui Bonsiepe	Gesche Joost	Rhetorik der Audio-Visualistik	CD-ROM	55
Fachhochschule Köln	Prof. Gui Bonsiepe	Sascha Kempe / Michael Wolf	STADTWIRKLICHKEIT	Internet	21
Fachhochschule Köln	Prof. Gui Bonsiepe	Charlotte Oelze	realounge	Internet	59
Fachhochschule Köln	Prof. Gui Bonsiepe	Ralf Bähren	touchablez	Internet	63
Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig	Prof. Helmut Mark	Francis Hunger	fOrwardpunk	Internet	65
Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig	Prof. Helmut Mark	Tamas Szakal	DIALTONE	Installation	25
Filmakademie Baden-Württemberg, Ludwigsburg	Sven Pannicke	Andreas Krein	Typokinematographikon	Installation	69
Hochschule der Bildenden Künste Saar	Prof. Ulrike Rosenbach	Barbara Bouto	syndikaton	Internet	71
FH Schwäbisch Gmünd - Hochschule für Gestaltung	Michael Goette	Dominik Pietsch	epattern	CD-ROM	73
FH Schwäbisch Gmünd - Hochschule für Gestaltung	Prof. Peter Vogt	Christian Pollak	medusa*	Internet	77
FH Schwäbisch Gmünd - Hochschule für Gestaltung	Prof. Peter Vogt	steffen süple	animax	Installation	81
Hochschule für Wirtschaft, Technik und Gestaltung, Trier	Prof. Franz Kluge	Johannes Mücke	BUGLAB.DE	Internet	85
Hochschule für Wirtschaft, Technik und Gestaltung, Trier	Prof. Franz Kluge	Alexander Weinl	tempo90	Internet	87
Bauhaus-Universität Weimar	Prof. Dr. Jill Scott	Felix Sattler	tidalCURRENT	Installation	91
Bauhaus-Universität Weimar	Ralf Homann	Jan Hendrik Brüggemeier	pingfm	Internet	95





## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

#### BILDER SIND ANSICHTSSACHE

Auf virtuellen Bahnen rasen digitale Bilder durch die Welt, um unsere Monitore zu erleuchten. Auf ihnen scheint die Welt in Stücken, und Bild für Bild formen sich ungeahnte Wirklichkeiten. Digitale Bilder werden mehr und mehr zu den Bildern, die die Welt bedeuten. Die technische Struktur des www erweitert die digitale Ästhetik hinsichtlich gemeinsamer Bildbetrachtung UND Bildveränderung. Kollektive Transformation kann somit als strukturelle Eigenschaft digitaler Bilder aufgefaßt werden. Die Theorie binary digit pictures bildet den Ausgangspunkt für die Entwicklung von Virtual Amoeba. Darin wird das Emanzipationspotential digitaler Bilder als jüngste technische Bildart beschrieben. Es wird untersucht, wie die digitalen Technologien der Bilderzeugung die Wirklichkeit durch Bilder transformieren. Virtual Amoeba soll zur unspektakulären Auflösung von Oberflächen beitragen: sei es die Oberfläche des Screens, die von individuellen Denkmustern oder die eines vorherrschenden gesellschaftlichen Konsens. Emanzipation als die Befreiung von Zwängen beginnt mit der Befreiung von aufgezwungenen Welt-Bildern, die sich zwangsläufig formen aus den Bild-Welten der allgegenwärtigen Massenmedien. Das öffentliche Bild führt nicht automatisch zu einem offenen und selbstbewußten Umgang mit Bildern. Die meisten Bilder, denen wir ausgesetzt sind, markieren Endpunkte: sie haben einen definierten Zweck in einer definierten Werte-Welt. Wir werden vor hermetische Bild-Welten gestellt, die unsere vielfältigen Ideen und unsere Phantasie auf sich fokussieren. Damit erreichen diese Bilder das Gegenteil von Emanzipation. Es sind Versatzstücke von fertig gelieferter Aufklärung, indem sie individuelle Entscheidungsmöglichkeiten und Wahrnehmungsweisen definieren und kanalisieren. Virtual Amoeba [amoeba: griechisch: von wechselnder Gestalt] verfolgt die Umkehrung dieser Sichtweise: in der Metabildstruktur führen virtuelle Besucherzahlen und Betrachtungszeiten zur Transformation der Bilder. Virtual Amoeba versucht zu zeigen, wie Bilder sich verändern lassen: durch gemeinsame Betrachtung.

### Technikbeschreibung

das metabild besteht aus einem ring und einem kern. beim start wird die besucherzahl aktualisiert. der ring enthaelt die screens bildsprache, augenlicht, wortspiel und domino. in diesen screens wird die verweildauer aufgenommen: - in bildsprache die bildzeit - in augenlicht die augenzeit - in wortspiel die wortzeit - in domino die dominozeit der kern enthaelt die screens besucherzahl, bildzeit, augenzeit, wortzeit und dominozeit. in diesen screens werden die besucherzahl und die im ring aufgenommenen zeiten durch dynamische bildstrukturen dargestellt. virtuelle besucherzahlen und betrachtungszeiten der bilder im ring fuehren zur transformation der bilder im kern.

### Technik: Hard-/Software

Macintosh PowerPC/Windows-PC Netscape Navigator 4.x Director-8-Shockwave-Plugin

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

### Name des Betreuers

Prof. Thomas Born

### URL des Fach-/Forschungsbereichs

<http://http://www.f5.fhtw-berlin.de/kd//>

### Kommentar zum Projekt

Das Projekt virtual amoeba von Kai Pohl ist eine Metabildstruktur zur vernetzten Transformation digitaler Bilder. Ausgangspunkt ihrer Entwicklung war seine Theorieschrift "binary digit pictures", in der die ästhetischen, technischen und gesellschaftlichen Bedingungen der digitalen Bilderzeugung untersucht werden. Das Metabild soll eine visuelle Auseinandersetzung mit dieser Thematik ermöglichen. Das Metabild besteht aus fünf Bereichen. In vier Bereichen sind die Bilder direkt veränderbar: Bildsprache, Augenlicht, Wortspiel und Domino. Hier kann die digitale Bildwelt anhand dynamischer Bildstrukturen erforscht werden. Die Screens eröffnen verschiedene inhaltsbezogene Möglichkeiten zum Eingreifen. Sie fordern die Aktivität der Betrachter, die eine technisch hergestellte Interaktivität zur Grundlage hat, gleichzeitig aber





30262

**Name des Autors**

Andrea Hentschel

**Hochschule**

Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

**Fachbereich**

Fachbereich Kommunikationsdesign

**Projektteam**

w

**Kategorie**

Mediengestaltung

**Medium**

Netzwerke

**Titel****copia****Untertitel**

ein interaktives projekte- und arbeitsarchiv

**Entstehungsjahr**

2001

Abschluß-/Diplomarbeit

**URL Netzwerkprojekte**<http://intranet.f5.fhtw-berlin.de>

## Abstract

copia ist ein content management system für das intranet des studienganges kd an der fhtw berlin. die sammlung, verwaltung und präsentation von studienresultaten. innerhalb dieses systems ermöglicht es allen teilnehmern einen permanenten einblick in arbeitsprozesse und designergebnisse, die reflektion der eigenen gestaltungsarbeit und die intensive kommunikation über studieninhalte. copia wird durch seinen gebrauch zum werkzeug im studienalltag und gleichsam zu einem stetig wachsenden, die gestaltungsarbeit im studiengang dokumentierenden, projektarchiv.

## Gutachter-Kommentar I

**Gesamtbewertung** sehr gut

**Künstlerisches Konzept** sehr gut

Der Ansatz eines Content Management Systems für Studieninhalte ist sinnvoll und aktuell. Mir scheint jedoch die Frage nach dem künstlerischen Konzept hier nicht angebracht. Hier wäre der Fragebogen mit der Frage zur Forschungsrelevanz adäquater gewesen.

**Ästhetisch/Formale Qualität** unbedeutend

Diese Fragestellung erscheint mir auf das Projekt nicht anwendbar zu sein, ebenso wie die Kategorie "Mediengestaltung". Deswegen ist eine Aussage zu diesem Punkt nicht möglich, was durch die 1 dokumentiert wird.

**Technische Realisation** sehr gut

Die technische Realisierung basiert auf adäquaten Werkzeugen des Standes der Technik und erscheint fundiert.

**Aktualität/Relevanz** gut

Die prinzipielle Idee ist an sich naheliegend und auch die Möglichkeiten, die das Konzept bietet, sind im Prinzip naheliegend. Das Verdienst des Projekts liegt in der Realisierung. Interessant wäre, etwas über die Akzeptanz der Nutzer zu erfahren, da dies natürlich auch für die Beurteilung der Relevanz wichtig ist. Grundsätzlich ist das Projekt auch unabhängig von positiver oder negativer Resonanz relevant, weil es diesen Typ von Konzepten beurteilen läßt, von denen man sich zur Zeit allgemein viel verspricht.

**Gutachter-Kommentar II**

**Gesamtbewertung** sehr gut

**Künstlerisches Konzept** gut

**Ästhetisch/Formale Qualität** sehr gut

Ansprechende Darstellung, interessante Navigationsmöglichkeiten

**Technische Realisation** gut

**Aktualität/Relevanz** sehr gut

Content Management Systeme werden immer wichtiger angesichts der Informationsflut im WWW. Das Projekt liefert hierzu einen interessanten Beitrag.

**Projektdetails****Ausführliche Beschreibung**

copia wurde innerhalb von 6 monaten als diplomprojekt für das intranet des studienganges kommunikationsdesign an der fhtw berlin entwickelt. dieses umfangreiche content management system ermöglicht die sammlung, verwaltung und präsentation von studienresultaten. die struktur copias entspricht der struktur des studiums, d.h. innerhalb von 3 systembereichen sind konkrete inhalte und informationen entsprechend der studenschwerpunkte multimedia, print, foto/video und ausstellungsdesign geordnet. im bereich 'experten' findet der teilnehmer diplom-, semester- und externe projekte. im bereich 'extrakte' werden ihm arbeitsblätter und skripte und theoretische abhandlungen (referate/hausarbeiten) zur verfügung gestellt. der bereich 'exlibris' bietet fachbuch- und linkempfehlungen an. die strukturelle besonderheit copias besteht in der verknüpfung der inhalte dieser drei bereiche. neben der eingabe eines konkreten projekts kann der autor oder das autorenteam dazugehörige theoretische arbeiten, wie konzept, referate etc. eingeben und darüberhinaus wichtige quellen oder vorbilder in form von buch- und linkempfehlungen angeben. in der datenausgabe finden sich dann dementsprechende hinweise zu verknüpften daten. dem benutzer werden somit neben den konkret von ihm aufgerufenen informationen, ähnliche oder bezugnehmende informationen angeboten. damit werden neben designergebnissen gestalterische zusammenhänge, konzeptionelle arbeitsweisen, gesamte arbeitsprozesse transparent. copia wird somit zu einem werkzeug zur wissensvernetzung und zur ergänzung und förderung interner kommunikation über gestaltung. folgende funktionen und interaktionsmöglichkeiten vervollständigen den anspruch an copia als ein informations-, kommunikations- und autorensystem: - copia ermöglicht die erstellung und den ausdrück individueller literaturlisten aus dem angebot an buch- und linkempfehlungen. darüberhinaus wird eine weiterführende recherche über verlinkungen zu bibliotheks- datenbanken und suchmaschinen im internet angeboten. - die direkte kontaktaufnahme per e-mail zwischen benutzer und autor des jeweils angezeigten eintrages wird über den 'copiamailer' realisiert. - projekte, theoretische arbeiten und arbeitsblätter können entweder in form von pdf-dokumenten upgeloadet oder als eigenständige websites verlinkt werden. - jeder eintrag in copia kann individuell illustriert werden. eine bildupload-funktion (gif/jpg) macht's möglich. - jeder teilnehmer kann an verschiedenen stellen im system die von ihm eingegebenen daten bearbeiten und löschen. im eingabemodus erhält der teilnehmer eine übersicht über die von ihm eingegebenen daten im jeweils ausgewählten bereich. - eine volltextsuche erleichtert den zugriff auf konkrete informationen. - die gestaltung der copia-hilfe ist an das dramaturgische prinzip der errotetic narration angelehnt und versucht auf diese weise konkrete benutzerfragen zu klären. die gestalterischen anforderungen an das screen- und interfacedesign sind vorrangig geprägt von der notwendigkeit des schnellen zugriffs auf informationen und einer effektiven, frustrationsarmen

benutzerführung. dem teilnehmer wird über die gliederung screens, die aufbereitung der inhalte in linklisten und tabellarischen Übersichten ein mentales modell angeboten, daß durch die anlehnung an bekannte metaphor (kataloge, suchmaschinen) den zugang zum system und die erlernbarkeit der unterschiedlichen funktionen erleichtert. sehr innovative und experimentelle lösungen bietet die gestaltung von animierten menüs und eingabefeldern. diese bedienelemente kommen in ihrer beweglichkeit dem benutzer entgegen. das zugangs- wie auch das navigationsmenü öffnen sich per mouseover action, allein die endgültige auswahl erfordert den mouseclick. das navigationsmenü <sup>a</sup>merkt sich die jeweils aktuelle auswahl, somit bleibt der zusammenhang von angezeigtem content und ausgewähltem menüpunkt erhalten. die entscheidung, eingabefeldern zu animieren birgt die idee, die starre, an papierformulare angelehnte gestaltung aufzulösen und eine, dem medium entsprechendere lösung zu finden. auch der kontrastreiche einsatz von farbe und die illustrierenden bilder sind gestaltungsentscheidungen, die auf eine lebendige visualisierung der überwiegend textlastigen inhalte des systems zielen.

### Technikbeschreibung

copia ist eine auf filemaker5 basierendes cms. es besteht aus 5 relationalen datenbanken, die mit dem bereits bestehenden datenbanksystem des intranets verbunden sind. die ausgabe von informationen erfolgt über html-formatdateien. durch eine programmierte verknüpfung zwischen dem flash-client und der filemakerdatenbank war es möglich, sämtliche eingabefeldern in flash5 zu erstellen. der file-upload erfolgt über ein appleshareIP basierendes servlet. das system läuft z.zt. auf einem apple workgroupserver 9150 unter mac os 9.1.

### Technik: Hard-/Software

netscape 4.x flash5-plugin mac os und windows

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

**Name des Betreuers**

Prof. Thomas Born

**URL des Fach-/Forschungsbereichs**

<http://www.fhtw-berlin.de/>

### Kommentar zum Projekt

Das Projekt copia von Andrea Hentschel ist ein Projekt zur Unterstützung der Kommunikation im Intranet des Studiengangs Kommunikationsdesign. Copia ist ein System, das als Einheit von Informations-, Kommunikations- und Autorensystem, d.h. als ein modernes Content-Management-System verstanden werden soll. Das Besondere an diesem Projekt ist die Konzeption, Informationen untereinander soweit zu verknüpfen, das Arbeitsprozesse transparent werden können und sollen. Gerade die Transparenz von Prozessen ist m.e. ausschlaggebend für die Effizienz von Content Management Systemen. Ein weitere wichtige Entscheidung von Andrea Hentschel ist die Entwicklung einer dynamischen Navigation als Schnittstelle zwischen Mensch und Systeminhalt. Verbunden mit einem am Inhalt orientierten Screen- und Informationsdesign wird die Navigation mit ihrem verbildlichenden Struktur zu einem der wichtigsten Faktoren in der Nutzbarmachung von Informationen. Denn die Netztechnologie und die Datenbanken machen die Information nur erst einmal verfügbar, deswegen aber noch lange nicht sinnvoll nutzbar oder gar erfahrbar. In der Nutzbar- und Erfahrbarmachung von Informationen durch dramaturgisch und dynamisch strukturierte Interfaces liegt jedoch die Aufgabe eines modernen Kommunikationsdesigns.



30760

**Name des Autors**

Carsten Stabenow

**Hochschule**

Kunsthochschule Berlin-Weißensee, Hochschule für Gestaltung

**Fachbereich**

Fachbereich Kommunikations-Design

**Projektteam**

m

**Kategorie**

Medieninformatik

**Medium**

Internet

**Titel****osculture****Untertitel**

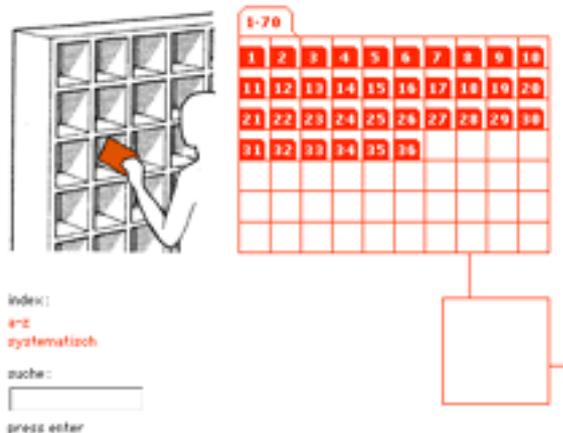
plattform offener kultur

**Entstehungsjahr**

2000

**URL Netzwerkprojekte**

www.osculture.de



## Abstract

osculture ist der entwurf einer plattform, die eine auseinandersetzung mit dem open source prinzip über den softwarekontext hinaus thematisieren will. die seite soll in erster linie praktisches hilfsmittel fuer kulturmacher sein und wichtige ressourcen zusammentragen und offenlegen.

## Gutachter-Kommentar I

**Gesamtbewertung**

gut

**Forschungsansatz**

gut

Die Idee der Übertragung des Open-Source-Prinzips auf einen anderen Bereich ist eine im Prinzip gute Idee. Jedoch erscheint nicht alles, was als Vorteil genannt wird, wirklich vorteilhaft. So wird hervorgehoben, daß durch die Kenntnis des Quelltextes Sicherheitsmängel erkannt und diese durch Korrektur behoben werden können. Ein Einwand dagegen ist jedoch, daß ein potentieller Angreifer durch Kenntnis des Quelltextes diese Mängel auch für seine Zwecke nutzen kann.

**Technische Realisation**

unbedeutend

Es scheint sich hier um ein Konzept zu handeln, das noch nicht implementiert ist. Es wird zwar Software und Hardware angegeben, aber ansonsten nichts zur technischen Realisierung gesagt. Da die Eingabe der Review-Form keine Enthaltung zuläßt, wurde die 1 gewählt - gemeint ist jedoch, daß es wohl keine technische Realisierung gibt, die also auch nicht bewertet werden kann.

**Forschungsstand**

weniger gut

Das Konzept existiert, die Realisierung und Evaluierung scheinen jedoch zu fehlen.

**Originalität/Relevanz**

gut

Die Idee ist originell. Ob sie relevant aus Sicht anderer Anwendungen ist, ist schwer zu beurteilen. Dies hätte Gegenstand einer fundierten Untersuchung des Projekts sein können.

## Gutachter-Kommentar II

<b>Gesamtbewertung</b>	sehr gut
<b>Forschungsansatz</b>	sehr gut
Sehr interessante Idee - Übertragung des "Open Source" Gedankens auf den Kulturbereich	
<b>Technische Realisation</b>	sehr gut
Sehr ansprechendes WWW-Design, gute Strukturierung von Informationen, kurze Ladezeiten	
<b>Forschungsstand</b>	gut
<b>Aktualität/Relevanz</b>	sehr gut
Die Idee des Projektes ist im Kontext von "netzspannung.org" sehr aktuell.	

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

DIY /OPEN SOURCE Think free speech, not free beer osculture steht für open-source-culture

Als Open Source-Projekte kann man im weitesten Sinn Arbeitsgemeinschaften bezeichnen, die - verbunden über ein Netz, wie zum Beispiel das Internet - an der Weiterentwicklung von Computerprogrammen oder Betriebssystemen arbeiten, deren Quellcode (praktisch ihre DNA) frei verfügbar ist. open source meint die Offenlegung des Quellcodes eines Programms oder Betriebssystems. Der Quellcode ist die Programmiersprache, die zur Erstellung des Programms oder Betriebssystems verwendet wurde. Bei den meisten auf dem Markt erhältlichen Softwareprodukten ist diese Sprache bereits kompiliert, das heißt in binäre Daten umgewandelt. Eine Rückführung in die Programmiersprache ist nur bruchstückhaft möglich. Das bedeutet, daß Software oder ein komplettes Betriebssystem vom Nutzer nur im Rahmen der vorher erdachten Möglichkeiten angewendet werden kann, eine Veränderung oder Erweiterung ist nur für den Besitzer des Quelltextes möglich. Demzufolge ist die Lizenz für ein Programm auch nur eine Nutzerlizenz, man besitzt es nicht, darf es nicht verändern und verbessert weitergeben. Die Offenlegung des Quellcodes bedeutet also eine radikale Öffnung des vorher nur durch den Hersteller kontrollierten Systems. Dem scheinbaren Nachteil der Offenlegung der Rezeptur, dem damit einhergehenden Verlust des Copyrights und dem Verzicht auf eine direkte Wertschöpfung stehen entscheidende Vorteile gegenüber. - Sie ist stabiler, einfach weil sie früher, kontinuierlicher und durch eine weit größere Zahl von Anwendern und damit in einer größeren Zahl von Konfigurationen getestet wird. - Freie Software ist flexibler, weil die Anwender ihren Quellcode verfügbar haben und ihn daher auf ihre jeweiligen Bedürfnisse anpassen - oder anpassen lassen - können. - Aus demselben Grund ist sie auch sicherer, da nur das sorgfältige Studium des Quelltextes Sicherheitsmängel oder gar Hintertüren zu Tage fördern kann. - Sie ist ideal geeignet für Unterricht, Studium und autodidaktisches Lernen, da sie gelesen und verändert werden darf. - Schließlich ist sie ideal für diejenigen, die sich nicht laufend die jeweils neueste Hardware leisten können. Eine Lizenz (z.B. die GPL, GNU Public License) markiert die Grundsätze von freier Software und schreibt diese verbindlich fest: - Der Quellcode der Software ist frei verfügbar. - Die Software darf frei weitergegeben werden. - Sie ist frei modifizierbar. - Abgeleitete Werke müssen ebenfalls unter der GPL stehen, d.h., auch sie dürfen keinen nicht-freien Code enthalten, der unter einer anderen Lizenz steht. Dies gilt als einer der größten Geniestreiche seit der Erfindung des Urheberrechtes. Das open source Prinzip auch über das Programmieren hinaus nutzbar zu machen und anzuwenden, war Grundansatz von osculture. Es ging nicht darum, irgend ein abstraktes Prinzip zu propagieren oder zu verwirklichen, sondern vielmehr um den Versuch open source auf eine kulturelle Praxis zu übertragen. Es sollte eine Plattform geschaffen werden die als eine Art Kommunikationswerkzeug funktioniert. Aus eigenen Erfahrungen im "Kulturbetrieb" gespeist besteht osculture im Kern aus einer großen Ressourcen-Datenbank, einem Archiv zu verschiedenen Aspekten kultureller Veranstaltungspraxis (Organisation, Planung, Förderung, Öffentlichkeitsarbeit etc.). Diese sources nicht als "Geheimwissen" zu betrachten, sondern zu öffnen und diese Datenbank mit Hilfe "Gleichgesinnter" wachsen zu lassen ist Basis. Neben diesem konstruktiven gibt es mit der Bank einen illustrativen Teil. Hier können sich (Kultur-)Projekte eintragen (in Wort und Bild) in deren Arbeit das open source Prinzip eine Rolle spielt. In einem diskursiven Teil, dem Forum besteht die

Möglichkeit zum direkten Austausch, zur Kontaktaufnahme und zur Diskussion der einzelnen Projekte. osculture selber versteht sich als open source Projekt, das heißt jeder kann an der Weiterentwicklung mitarbeiten. Das Projekt ist der Versuch eines Kommunikationsdesigns im öffentlichen Raum Internet und kann/soll DIY-Anleitung/Anregung sein. Was das Netz vielleicht wirklich ändert, ist die Art, wie Menschen sich selbst organisieren und Aktionen koordinieren. Open Source ist ein gutes Beispiel hierfür. (Das alte Prinzip des (akademischen) Austausches, faktisch ein ideales Modell der Zusammenarbeit, scheint mit dem Internet und seinen Kommunikationsmöglichkeiten einen neuen Katalysator bekommen zu haben. Open Source ist keine grundneue Kulturtechnik, aber vielleicht eine Taktik, eine Art freien Korridor im Virtuellen Raum aufrecht zu erhalten. "It seems that what we begin to learn is that the real message of the Internet is not artificial intelligence but new forms of social intelligence. And, perhaps, that doesn't need fancy interfaces." )

**Technikbeschreibung**

website/datenbank unter verwendung von html, java und java-script, my SQL, php4

**Technik: Hard-/Software**

optimiert für netscape 4.x (Mac)

---

**Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin**

<b>Name des Betreuers</b>	Jürgen Neugebauer
<b>URL des Fach-/Forschungsbereichs</b>	- keine Angaben-
<b>Kommentar zum Projekt</b>	- keine Angaben-
<b>Seminarkurzbeschreibung</b>	- keine Angaben-
<b>Zuordnung Forschungsbereich</b>	- keine Angaben-



30450

**Name des Autors** Janina Riske  
**Hochschule** Hochschule Anhalt (FH)  
**Fachbereich** Fachbereich Design, Dessau  
**Projektteam** w

**Kategorie** Mediengestaltung  
**Medium** CD-ROM  
**Titel** **Grundlage zur Gestaltung modularer Interfaces**  
**Untertitel** Navigationsexperimente  
**Entstehungsjahr** 2001  
 Abschluß-/Diplomarbeit



## Abstract

Grundlagen zur Gestaltung modularer Interfaces

Anhand von interaktiven Grundlagenexperimenten wird die Palette der Gestaltungsmöglichkeiten am Screen untersucht. Die Experimente legen den Grundstein für die Erstellung modularer Interfaces.

Hauptfokus liegt hierbei auf der Entwicklung von Navigationsprinzipien und-strukturen, die in Form von interaktiven Experimenten in einem "digitalen Katalog" zusammengefaßt sind.

## Gutachter-Kommentar I

<b>Gesamtbewertung</b>	weniger gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	unbedeutend
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	weniger gut
<b>Technische Realisation</b>	gut
<b>Aktualität/Relevanz</b>	gut

## Gutachter-Kommentar II

<b>Gesamtbewertung</b>	sehr gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	gut

leider bleibt die vorliegende Präsentation zu vage, was die Auswirkung solcher Navigation auf die Erstellung und Vermittlung von Inhalten anbelangt. Gerade darin wäre aber ein großes künstlerisches Potential zu sehen.

<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	sehr gut
------------------------------------	----------

Der vorliegende Ausschnitt aus der Gesamtarbeit ist vielleicht nicht repräsentativ, lässt aber große Erwartungen aufkommen. Die Schirmoberfläche wird von einer Oberfläche der Informationsdarstellung zu

einem Raum für die Arbeit mit Information erweitert. Fraglich bleibt allerdings ob alle Teile des Projektes derart überzeugen können.

**Technische Realisation** gut

Der Demofile weist eine gute Übersetzung der Mausebewegung auf die Bildfläche und Menüstruktur auf. Allerdings ist der zur Verfügung gestellte Teil vom Umfang her wohl nicht ganz repräsentativ für das gesamte Projekt.

**Aktualität/Relevanz** sehr gut

Die Entwicklung von Interfaces, die ihre Form und Funktionalität vom Inhalt ableiten zu dem sie die Schnittstelle bilden sollen ist eine, leider noch viel zu sehr vernachlässigte, Aufgabe. Jede Arbeit daran ist von hoher Relevanz.

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

Übersicht der Komplexitätsstufen zur Gestaltung eines Interfaces (Abbildung 1) Der Ansatz, ein Interface modular über die Eigenschaften der Objekte aufzubauen, wurde bei der Erarbeitung der Übersicht über den Prozeß der Interfacegestaltung entwickelt. Es galt, eine Übersicht zu finden, die die Zusammenhänge in einem Interface aufzeigt, vom einfachsten Grundbaustein, bis hin zum kompletten Interface. Aus dieser Struktur galt es die Elemente herauszufiltern, die in fast allen Ebenen wiederkehren. Die von mir entwickelte Struktur ist das Ergebnis und die Zusammenfassung von vielen erarbeiteten Übersichten, die den modularen Aufbau eines Interfaces aufzeigen. Sie zeigt die Zusammenhänge in einem Interface auf, vom einfachsten Grundbaustein, bis hin zum kompletten Interface. Dieser Struktur (Abbildung 1) liegen die später folgenden Experimente zugrunde. Sie zeigt 10 Ebenen, vom kleinsten Baustein eines Interfaces, dem Objekt, bis hin zum komplexesten Baustein der Navigation.

Die Komplexität steigert sich von links nach rechts. Die Ebenen sind in drei Stufen eingeteilt. Die erste Stufe beinhaltet die Basiselemente Objekt, Ort, Eigenschaften, Interaktion und Verhalten. In der zweiten Stufe, der Objektmenge, werden die Basiselemente auf eine Vielzahl von Objekten angewendet. Die dritte Stufe beinhaltet Punkte, die helfen, den Datenpool zu strukturieren und für den User erfaßbar zu machen. Interaktive Experimente in 3 Komplexitätsstufen: Verhalten Als Verhalten sind die Änderungen der Grundeigenschaften bei Interaktion definiert. Daher ist diese Experimentengruppe auch nach Eigenschaften sortiert, die jeweils die Eigenschaft des Objektes darstellen, die sich bei Interaktion ändert. In der Plattform wird ebenfalls eine Matrix mit den Eigenschaften gezeigt. Objektmenge Aus den Grundlagenexperimenten für Eigenschaften, Interaktion und Verhalten entsteht die 2. Stufe, die der Objektmenge. Dort wird die jeweilige Eigenschaft oder das Verhaltensmuster auf eine Vielzahl von Objekten angewendet, um den Effekt in der Menge zu untersuchen.

### Navigation

Die dritte und komplexeste Ebene der Experimente ist die Navigation. Hier wird aus der ersten und zweiten Stufe das herausgezogen, was für die Benutzerführung geeignet erscheint. Die verschiedenen Navigationsprinzipien werden durch das Navigieren durch das Zitat von Aristoteles untersucht. "Das Ganze ist mehr, als die Summe seiner Teile." (Aristoteles) Die Vervollständigung dieses Satzes ist das Interaktionsziel in den Navigationsexperimenten. Navigiert der User richtig, führt also die richtigen Interaktionen aus, kann er das Zitat von Aristoteles vervollständigen, oder es aus einem Datenpool herausfiltern. Das Navigieren durch diesen Satz kann sowohl linear, also von Buchstabe zu Buchstabe und Wort zu Wort geschehen, als auch Hierarchisch, wobei immer der erste Teil des Zitates die Haupthierarchieebene darstellt und je weiter man in der Hierarchieebene herabgeht kann man erst das Zitat richtig vervollständigen. Diese Diplomarbeit zeigt, welche Fülle an Möglichkeiten für die Gestaltung eines Interfaces zur Verfügung stehen. Arbeit ist nur ein erster kleiner Schritt, ein erster Ansatz, für die systematische Untersuchung dieser Möglichkeiten. Durch die in dieser Diplomarbeit entwickelte, erweiterbare Plattform ist der Rahmen für weitere Experimente und Untersuchungen gegeben. Das Gegenüberstellen der Eigenschaftskomponenten in einer Matrix kann den User dazu anregen, die fehlenden Kombinationen selbst zu untersuchen, oder sie zu durchdenken. Die durchgeführten Experimente

aus der Plattform zeigen neue Ansätze für die Gestaltung von Interfaces. Sie dienen als Basis und Anregung, für den Designer, neue Wege einzuschlagen.

### **Technikbeschreibung**

Umsetzung der interaktiven Plattform in Macromedia Director 8 für die Plattformen Mac und PC. Voll funktionsfähiger erweiterbarer Prototyp mit ca. 25 interaktiven Experimenten in 3 Komplexitätsstufen gegliedert. Programiersprache Lingo.

### **Technik: Hard-/Software**

Director 8

---

## **Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin**

**Name des Betreuers**

Prof. Tanja Diezmann

**URL des Fach-/Forschungsbereichs**

<http://www.hs-anhalt.de/>

### **Kommentar zum Projekt**

Durch die Analyse von Interfacekomponenten und deren Funktionsweisen wurde die Modularisierbarkeit von Interfaces überprüft. Die Struktur der Arbeit zeigt letztlich die Gliederung/Module allgemeiner Interfaces und bietet deren Bestandteile in Form von Experimenten zum spielerischen Nachvollziehen an. Der Diplomandin ist es gelungen mittels der "Versuchsanordnungen" Navigationsprinzipien spielerisch zu präsentieren. Auf intelligente Weise werden dabei Navigationsprinzipien für komplexe Sachverhalte angeboten, die leicht transferierbar und nachvollziehbar sind. Eine Grundlage für verhaltensbasiertes Interfacedesign wurde hier geschaffen. Diese Arbeit ist systematisch und gestalterisch hervorragend gelöst (sehr gut). (Bearbeitungszeitraum 3 Monate)

### **Seminarkurzbeschreibung**

Die eingereichte Arbeit ist eine Diplomarbeit. Das Thema wurde von der Diplomandin selbst formuliert.

### **Zuordnung Forschungsbereich**

Diese Arbeit wurde im Lehrgebiet/Forschungsbereich Interfacedesign erstellt.





## Projektdetails

**URL Projekt** [www.perec.de](http://www.perec.de)

### Ausführliche Beschreibung

Der zentrale Handlungsort und Thema unserer literarischen Vorlage "Das Leben Gebrauchsanweisung" von Georges Perec ist die 100-jaehrige Geschichte eines Mietshauses in Paris. Perec erzählt, jeweils mit der Beschreibung eines der 99 Räume beginnend, die Geschichten all der Personen, die in diesen Räumen gelebt haben, noch leben, oder mit ihnen in Berührung gekommen sind. Daraus hebt sich die des Millionärs Percival Bartlebooth hervor, der im Alter von 25 Jahren ein Projekt beschliesst, das ihn für den Rest seines Lebens beschäftigen soll. Die 99 Kapitel des Buches sind sowohl in sich selbst geschlossen als auch Puzzleteile einer grossen Geschichte. Das Konzept des modularen Aufbaus nehmen wir auf, und übertragen es in die nonlineare, interaktive Architektur unserer Arbeit.

Der Raum ist das zentrale Element, visualisiert in der Navigation. Der Spieler sucht sich seine Wege in "leben.gebrauchsanweisung" selbst. Durch das Verschieben einzelner Wände können verschiedene "Räume" gebaut und die darinliegenden "Welten" entdeckt werden. Sie zeigen einen kleinen Ausschnitt aus dem literarischen Schaffen Georges Percers - abstrahiert und interpretiert für ein interaktives Spiel. Allerdings verbraucht unsere Navigation Energie, die ihr in Form von Literatur wieder zugeführt werden muss.

Die CD-ROM "leben.gebrauchsanweisung" hat in diesem Jahr beim b+m-Interactive-Designpreis Schleswig-Holstein 2001/2002 eine Auszeichnung erhalten. Desweiteren haben wir beim "red dot award: communication design 2001" die Auszeichnung "red dot" best of the best erhalten sowie die Aufnahme in das internationale Jahrbuch "output". Eine Nominierung für eine Anerkennung beim Computerkunst-Wettbewerb "CYNETart 2001" steht noch aus.

Professor Dr. Wilharm schreibt über unser Projekt: (siehe: Kommentar des Hochschullehrers)

### Technikbeschreibung

erstellt mit Macromedia Director 8.0

### Technik: Hard-/Software

Systemanforderungen: Windows: Intel Pentium II mit 200 MHz, Windows 95/98/NT 4.0/2000, 32 MB RAM, Grafikkarte mit 256 Farben, Soundblaster kompatible Soundkarte, 12fach CD-ROM-Laufwerk MacOS: Power PC 120 mit System 8.1 oder höher, 64 MB RAM, Sound, Grafikkarte mit 256 Farben, 12fach CD-ROM-Laufwerk

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

**Name des Betreuers** Prof. Dr. Heiner Wilharm

**URL des Fach-/Forschungsbereichs** <http://www.fh-dortmund.de/fb/fb2/>

### Kommentar zum Projekt

"Il ne se passe rien, en somme!" (Georges Perec) Der Milliardär Bartlebooth gerät mit der Lösung der selbstgestellten Lebensaufgabe in Verzug. Eigentlich soll keine Spur seines Lebenswerkes bleiben. 500 Puzzles - erdacht, gebaut, gelöst - sollen zu Nichts werden. Aber die Puzzles, die Bartlebooth sich machen lässt, werden ihm am Ende zu kompliziert. Er stirbt beim Zusammensetzen des 439. Bildes (La Vie Mode D'Emploi, dt. Das Leben. Gebrauchsanweisung, Kap. XCIX). Er hat kapituliert. - In 99 Kapiteln durchmessen wir 99 Räume und in jedem spielt ein eigener Roman, ein eigenes Puzzle. Die Puzzles folgen strengen Regeln. Auf den ersten Blick sind sie nicht durchschaubar. Im 50. Kapitel wird ein Bild beschrieben, die Szene einer Kriminalgeschichte, deren Erzähler ein Maler ist. Das ist ein Spiel. Hinter dem Spiel steht das Regelwerk. Mit Raymond Queneau und Italo Calvino gehörte Georges Perec zu Oulipo, der Gruppe Ouvrir de littérature potentielle. Hier gab es mathematische und informatische Interessen, die die Form zukünftiger

Literatur beeinflussen wollten. Die Räume des Hauses, dessen Geschichte Perec in *La Vie D'Époué* erzählt, liegen auf den Wegen des Pferdes im Schachspiel. Trotz der vielen Sprünge, die es macht, kommt es kein zweites Mal an denselben Platz. Die Auswahl der Gegenstände, alle Geschichten des Lebens folgen einem komplizierten Algorithmus der modernen Mathematik, der jedem Kapitel seine Elemente zuordnet. Eine riesige Programmierleistung steht hinter dem Text. - Bartlebooth hat kapituliert. Die einzige freie Stelle im letzten der von ihm bearbeiteten Puzzles - alle haben sie 750 Stücke - hat die Form eines X. Der Tote hat aber nur noch ein Teil in W-Form vor sich liegen. Das Puzzle geht nicht auf. Doch war und ist das Spiel die einzige Chance. Für Bartlebooth und für den Leser, der nichts anderes tut als Bartlebooth. Der Text selbst ist das Puzzle (vgl. die theoretischen Überlegungen Perecs in der Einleitung und Kap. XLIV). Offenbar sind die Geschichten nicht leicht durchschaubar. Aber offenbar am Ende auch nicht berechenbar. Neues Spiel, neues Glück!

Das Buch ins Gespräch zu bringen mit dem Computer. Das stand hinter der Idee, im Rahmen des Designstudiums multimediale Interpretationen geschriebener Texte zu versuchen. Vor der Hand scheint alles dagegen zu sprechen, dass Buch und Rechner ins Gemenge geraten. Hier ein uraltes Medium - analog, linear, breit, weitschweifig, symbolisch codiert, auf Zeit hin und auf Phantasie angelegt. Dort der Prototyp neuer Medien - digital, virtuell, instantan, in Echtzeit agierend, bildpräsent. So das Vorurteil und die Erfahrungen der meisten. Die Auswahl literarischer Vorlagen brachte die Dinge näher zusammen. Oulipo war ein informatisches Unternehmen. Perecs "Leben. Gebrauchsanweisung" schien, seines Algorithmus wegen, besonders gut geeignet, von einer Maschine adaptiert zu werden. Aber es ging nicht um ein einseitiges Verhältnis, darum, textbasierte Literatur in maschinengenerierte Literatur zu verwandeln. Der Roman sollte auch dem Computer etwas bringen. So rückte das Gemeinsame des Spiels in den Vordergrund. Ein literarisches Spiel. Ein Spiel mit der Sprache. Ein Sprachspiel. Ein Puzzle in und mit Räumen. Das ist, was die Spieler am Terminal und die Leser des Romans gemeinsam haben. Im besten Fall. Denn für den notorischen Konsolenjockey bringt schon der Startschirm einige Überraschungen mit sich. Die formale Strenge der Vorlage bestimmt die minimalistische Ästhetik der Multimedia-Produktion. Wer gewohnt ist an übliche Positionen und übliche Navigation, findet kaum einen Halt. Man muss es versuchen, scheitert, muss es erneut versuchen. Umso erfreulicher der Erfolg; die Lösung, wenn man einen Raum betreten, das Interieur, die Geschichte erkundet hat. Das alles braucht Zeit und Energie. Und die kommen aus dem Text Perecs. Daraus lädt sich die Maschine auf beim Spiel; wenn sie der Spieler zur Erschöpfung getrieben hat. Nichts für den Dauerlicker. Für ihn ist es schlimm, am Ende, wenn es heißt, "Il ne se passe rien, en somme."

### Seminarkurzbeschreibung

Titel des Seminars: Literatur-Clip. Schnittstelle Text-Bild. Klassische literarische Vorlagen am Rechner neu erzählt. Von der Idee bis zur Realisation. (Seminar & Projekte) Hauptstudium  
 Kommunikationsdesign/Mediendesign Angelehnt an klassische literarische Vorlagen werden kleine Filme, Videoclips oder multimediale Anwendungen (CD) o.ä. entwickelt und mit Mitteln elektronischer Bildbe- und -verarbeitung produziert. Die Texte sind so ausgesucht, dass sie einer multimedialen Umsetzung in gewisser Weise entgegenkommen. Jedenfalls bestehen sie selbst aus einer Fülle von Hypertexten und Verweisungen. Desgleichen gibt es eine Menge struktureller Besonderheiten in den Texten, die eine digitale Bearbeitung als reizvoll erscheinen lassen. (Stichwort "Oulipo") Ziel der Projekte ist es, eine Begegnung von Literatur und Computer zu ermöglichen, eine Begegnung, die Lust auf das jeweils andere macht. Als Quellenmaterial können neben den Texten alle Arten von Bildvorlagen genutzt werden, Bilder, Fotos, Zeichnungen, Grafiken, Fotos, Videos, Filme usw. Als Standardsoftware stehen zur Verfügung: Freehand/Photoshop/MacroMindDirector/QuarkXPress Immedia/AfterEffects/Sound EditPro/Cubase u.ä. Als Schnitt- und Bearbeitungssystem gibt es einen Media100-Arbeitsplatz. Das Seminar teilt sich in Arbeitsgruppen, die sich je eine der unten angegebenen literarischen Vorlagen wählen. Diskutiert und erarbeitet werden die literarischen Vorlagen sowie Stoffentwicklung und ästhetische, dramaturgische und inszenatorische Fragen der Clipgestaltung - vom Drehbuch bis zur Realisierung. Textvorlagen o William Shakespeare, *The Tempest* (London 1623; 1611 uraufgeführt); dt.: *Der Sturm*, Komödie in fünf Akten; in einer der erreichbaren Shakespeare-Ausgaben. Verfilmungen u.a. unter der Regie von D. Jarman, GB 1980, von J. Gorrie für die BBC, GB 1980. - o Edgar A. Poe, *MS. found in a Bottle* (London 1833); dt.: *Manuskriptfund in einer Flasche*, in: *Werke* Bd. 2, Freiburg (Olten) 1967/4, 1983; o Aleksander S. Puskin, *Pique Dame* (1834), dt.: in: *Erzählungen*, München 1962, 1969; auch in: *Meistererzählungen*, hg. von A. Villara, Zürich 1987 o Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), dt.: *Alices Abenteuer im Wunderland*, hg. von Ch.

Enzensberger, Frankfurt/M. 1983 und öfter; z.B. 1987 bei DTV; ders., Alice Through the Looking-Glass; (1872) - die Fortsetzung der ersten Geschichte -; dt. Alice hinter den Spiegeln, hg. von Ch. Enzensberger, Frankfurt/M 1974 u.ö. (1985 InselTB) o Jorge Luis Borges, Ficciones (Erzählungen 1923 bis 1972); dt.: Fiktionen, in: Gesammelte Werke 3/1, München (Hanser) 1981; separat erschienen z.B. in: Sämtliche Erzählungen, München 1970 o Georges Perec, La Vie Mode d'Emploi, (Paris 1978/1980); dt.: Das Leben Gebrauchsanweisung, Frankfurt/M. 1982, ern. 1986 o Italo Calvino, Il Castello dei Destini Incrociati (Turin 1973); dt.: Das Schloß, darin sich die Schicksale kreuzen, München (DTV) 1984 u.ö. o Italo Calvino, Palomar (Turin 1983); dt.: Herr Palomar, Wien/München 1985.

### **Zuordnung Forschungsbereich**

Institut für integrierte Gestaltung (IIG) am Fachbereich Design der FH University of Applied Sciences Dortmund; Multimedia

30706

**Name des Autors**

Anna Karina Birkenstock

**Hochschule**

Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe

**Fachbereich**

Fachbereich Digitale Medien

**Projektteam**Hannah Groninger, Kerstin Weinbrecht  
w, w, w**Kategorie**

Medienkunst

**Medium**

Internet

**Titel****KUNST-BLUT****Untertitel**Eine Aktion der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe in  
Zusammenarbeit mit dem DRK**Entstehungsjahr**

2001

Seminar-/Semesterarbeit

**URL Netzwerkprojekte**<http://www.hfg-karlsruhe.de/blut>

## Abstract

Studenten der HfG aus verschiedenen Fachbereichen inszenierten die Umgebung für eine Blutspendeaktion des DRK in der HfG als besonderes Kunsterlebnis. Das Projekt wurde live ins Internet gestreamt und online dokumentiert.

## Gutachter-Kommentar I

**Gesamtbewertung**

sehr gut

**Künstlerisches Konzept**

sehr gut

interessante Inszenierung eines wiederkehrenden Themas, schönes Raumkonzept, Medien eingebettet in Realwelt, allerdings kein medienspezifisches Projekt

**Ästhetisch/Formale Qualität**

exzeptionell

Inszenierung und Ablauf überzeugen vollkommen, übersichtliche und gute Dokumentation

**Technische Realisation**

gut

keine außergewöhnlichen Anforderungen im speziell technischen Bereich erkennbar

**Aktualität/Relevanz**

sehr gut

Blutspende als Beitrag zum Gemeinwohl

## Gutachter-Kommentar II

<b>Gesamtbewertung</b>	gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	sehr gut
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	weniger gut
<b>Technische Realisation</b>	weniger gut
<b>Aktualität/Relevanz</b>	gut

das Projekt kann leider von mir insgesamt aufgrund des vorhandenen materials nicht wirklich beurteilt werden

---

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

Am Freitag den 04. Mai 2001 fand von 14:30 bis 19:30 eine einzigartige Blutspendeaktion des Deutschen Roten Kreuzes in den Räumen der Staatlichen Hochschule für Gestaltung statt. Das Projekt startete auf Initiative der Studenten der HfG, und wird vom DRK Blutspendedienst Baden-Württemberg und vom DRK Ortsverein Karlsruhe-Stadt unterstützt. Die großzügige Architektur der HfG, die drei der zehn Lichthöfe des ZKM zwischen dem Medienmuseum, dem Museum für Neue Kunst und der städtischen Galerie bewohnt, boten einen besonderen Rahmen für dieses Ereignis. Studenten der Fachbereiche Szenographie, Film, Medienkunst, und Graphik-Design inszenierten die verschiedenen Stationen der Spende (Anmeldung, ärztliche Voruntersuchung, Blutentnahme etc.) mit räumlichen und medialen Mitteln, um sie in ihrer Funktion und Bedeutung zu intensivieren. Ziel war es, die Spende für jeden einzelnen Teilnehmer zu einem bewussten Erlebnis zu machen. Hierbei wurde die besondere Atmosphäre einer Blutspende - die Mischung aus sozialem und persönlichem Engagement und medizinischer Routine - bewusst aufgegriffen und miteinbezogen. Das Projekt bedankt sich auf eine neue Art bei den so dringend benötigten Spendern, und will auch die Neugier derjenigen wecken, die bisher noch nie an einer Blutspende teilgenommen haben. Die Aktion wurde live ins Internet übertragen. Aktion, Idee und die Projekte werden im Internet vorgestellt und dokumentiert.

### Technikbeschreibung

Online Dokumentation der Aktion und ihrer Projekte als HTML/Flash 5 Internetseite

### Technik: Hard-/Software

HTML, Flash 5

---

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

<b>Name des Betreuers</b>	Prof. Hans Beller
<b>URL des Fach-/Forschungsbereichs</b>	- keine Angaben-
<b>Kommentar zum Projekt</b>	- keine Angaben-
<b>Seminarkurzbeschreibung</b>	- keine Angaben-
<b>Zuordnung Forschungsbereich</b>	- keine Angaben-



## Gutachter-Kommentar II

<b>Gesamtbewertung</b>	gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	gut
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	gut
<b>Technische Realisation</b>	sehr gut
<b>Aktualität/Relevanz</b>	gut

---

## Projektdetails

**URL Projekt** [www.dropshadow.de](http://www.dropshadow.de)

### Ausführliche Beschreibung

Der Betrachter tritt in den Raum ein. Durch das Licht des Beamers (der IMMER angeschaltet ist) wirft jede Person, die eintritt, einen Schatten an die dem Beamer gegenüberliegende weiße Wand. In dem Moment, in dem der Betrachter eine gewisse Zeit ruhig stehenbleibt, wird der Schatten "eingefroren". Sobald sich die Person wieder bewegt, bleibt das Bild ihres Schattens an der Wand. Der echte Schatten bewegt sich logischerweise immer noch mit der Person mit, der unechte bleibt aber stehen. Nach einer unbestimmten Zeit verändert sich der Schatten in einer unbestimmten Art. Sollten mehrere Personen im Raum anwesend sein, so ist es möglich, dass die Schatten sich überlappen.

### Technikbeschreibung

Der Raum wird durch eine Opera Rückprojektionsfolie geteilt. Die Folie wird von hinten mit dem Infrarot Flutern komplett beleuchtet. Es ist sehr wichtig, dass ein flächendeckendes Infrarotlicht vorhanden ist. Gegenüber den Flutern steht ein Beamer, welcher ein "leeres" weißes Bild auf die Projektionsfolie wirft. Direkt neben dem Beamer steht eine mini CCTV Kamera (infrarot empfindlich) mit einem Infrarotfilter vor der Linse. Der Öffnungswinkel des Kameraobjektives und des Beamers muss identisch sein. Das weiße Beamerbild wird in seinen Ausmaßen genau vom Kamerabild aufgenommen. Durch das Infrarotlicht und den Filter vor der Kamera entsteht kein Videofeedback. Das Kamerasignal wird über eine WinTV Videokarte in den PC geschleift. Dort wird das eingehende Videobild von der dropshadow software verarbeitet. Die software vergleicht wie jede andere motion tracking software das vorige Pixel mit dem darauffolgenden. Befindet sich nun eine Person im Raum und im Lichtkegel, so erkennt die Software die Silhouette der Person. Bleibt die Person nun ca. 3-5 Sekunden stehen, so zeichnet die software in Abhängigkeit des eingestellten Schwellwertes für jedes aufgenommene schwarze Pixel, selber ein schwarzes Pixel. Somit wird der Schatten der Person deckungsgleich an die Wand geworfen. Erst wenn sie sich bewegt, bleibt der 2. Schatten an der Wand. Nach einer unbestimmten Zeit beginnt die Software das vorhandene Bild in Echtzeit zu zerlegen: Spiralnebel, Antigravitation, Gravitation, Sandgrieseln, etc. sind einige der Filter, die auf das Videobild angewendet werden. Es ist theoretisch möglich, dass sich eine unbegrenzte Anzahl von Personen im Raum befindet. Momentan wird die Software noch so weiterentwickelt, dass ein Pool von Schatten angelegt wird. Die Software vergleicht nun den aktuellen Schatten mit älteren aus dem Pool. Findet sie einen identischen, so taucht dieser wieder leicht an der Wand auf.

### Technik: Hard-/Software

1 Pentium III min. 800 MHz / 256 MB RAM; 1 WinTV Videokarte; 1 zoomable CCTV Kamera infrarot sensibel mit infrarot filter, 1 mini stativ, 1 Data Beamer mit min. auflösung von 640x480, 8-16 professional infrared flood lights (je nach Raumgröße), ca. 10qm Opera Rückprojektionsfolie (+-5qm je nach Raumgröße), Metall/Holz Rahmen für die Projektionsfolie, schwarze Mollton für die Abdeckung des Projektionsrahmens, Holzkist für die Unterbringung der Technik

---

31217

**Name des Autors**  
**Hochschule**  
**Fachbereich**  
**Projektteam**

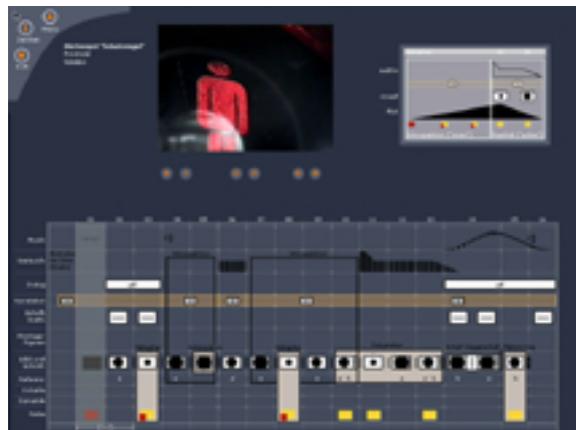
Gesche Joost  
 Fachhochschule Köln  
 Fachbereich Design  
 Sandra Buchmüller  
 w, w

**Kategorie**  
**Medium**  
**Titel**  
**Untertitel**

Mediengestaltung  
 CD-ROM  
**Rhetorik der Audio-Visualistik**  
 Entwicklung eines visuellen Analyse-Instrumentariums multimedialer Rhetorik 2001

**Entstehungsjahr**

2001  
 Abschluß-/Diplomarbeit



## Abstract

Die Arbeit beschreibt die Entwicklung eines visuellen Notationssystems audio-visueller Rhetorik, das heisst, dass die Stilistik und Struktur des Films anschaulich gemacht wird. Dabei wird im wesentlichen versucht, die Entwicklung der einzelnen Informationskanäle aufzuzeichnen sowie in ihrem Verhältnis zueinander zu bestimmen. Das Notationsmodell leitet sich aus theoretischen Konzepten der Semiotik ab: Theorien zur Text-Bild-Beziehung, Ansätze zur Bildgrammatik, Elemente der Werbesemiotik sowie Grundlagen der Filmsemiotik. Zudem orientieren wir uns an bereits bestehenden Notationsmodellen aus den Bereichen der Musik und der Bewegung (Tanz und Fechten), die wir hinsichtlich der Abbildung von Dynamik und Zeitlichkeit sowie der Zeichenentwicklung analysieren. Die Notation wird anhand von verschiedenen Werbefilmen auf ihre Anwendbarkeit hin empirisch überprüft und in der praktischen Anwendung erweitert. Sie stellt insgesamt einen designspezifischen Zugang zur Erschließung und Reflexion filmischer Gestaltungspraxis dar, da sie explizit einen visuellen Zugang wählt. Das entwickelte System wird in einem Ausblick in seiner Anwendbarkeit auf digitale Medien skizziert.

## Gutachter-Kommentar I

**Gesamtbewertung** sehr gut

**Künstlerisches Konzept** sehr gut

eine fundierte beurteilung möchte ich der Endjury überlassen(deshalb sehr gut), da ich kein Fachmann auf diesem Gebiet bin. Der Ansatz einer systematisierten Auswertung von audiovisuellen Produktionen geht sicher auf den Wunsch vieler zurück. Die Gefahr besteht allerdings, sich allzusehr der Idee der Machbarkeit technikbasierter Auswertungen von stark intuitiv inspirierten Gestaltungsvorgängen hinzugeben. Vgl. Versuche einer computerauswertung von Malereien berühmter Künstler zum Zwecke der systematischen

Analyse und ggf. technischen Produktion weiterer z.B. "Kandinskys" Vielleicht liegt der Fall hier aber durchaus ganz anders.

**Ästhetisch/Formale Qualität** sehr gut  
eine fundierte beurteilung möchte ich der Endjury überlassen

**Technische Realisation** sehr gut  
eine fundierte beurteilung möchte ich der Endjury überlassen

**Aktualität/Relevanz** gut

## Gutachter-Kommentar II

**Gesamtbewertung** sehr gut

**Künstlerisches Konzept** sehr gut  
eine sehr gute und sehr umfangreiche arbeit. allerdings wäre eine integration oder inspiration zeitgenoessischer, technischer hilfsmittel zur analyse und visualisierung der daten wünschenswert gewesen.

**Ästhetisch/Formale Qualität** gut

**Technische Realisation** gut  
leider lies sich der mac player nicht entpacken. hierzu ist die "3" lediglich eine enthaltung, da die arbeit nicht live gerieviewed wurde. ich hoffe es gelingt ihnen.

**Aktualität/Relevanz** sehr gut

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

Entwicklung eines visuellen Analyse-Instrumentariums multimedialer Rhetorik. Unsere Arbeit ist in das Feld der Audio-Visualistik einzuordnen, die nach Heike Sperling als "wissenschaftliche Betrachtung und Analyse der vermittelnden Medien" definiert wird. Diese Analyse erfolgt in unserem Kontext jedoch nicht auf klassisch wissenschaftliche Weise durch Begriffsdefinitionen und schriftliche Erörterungen, sondern durch eine analytische Veranschaulichung. Diesbezüglich entwickelten wir ein Zeichensystem, das im Rahmen eines Notationsfeld angewendet wird. Es dient der Visualisierung der Struktur und Stilistik von Filmen als klassisches Multimediuum, das über verschiedene Informationskanäle gleichzeitig kommuniziert. Es wird im wesentlichen versucht, die Entwicklung der einzelnen Informationskanäle, auf die der Film zurückgreift, aufzuzeichnen sowie in ihrem Verhältnis zueinander zu bestimmen. Zielsetzung dieses Analyse-Tools ist es, eine Reflexion und Durchdringung multimedialer Produkte zu ermöglichen, die den Designer als reflektiert Handelnden ausweist.

Das Bezugsfeld

Zur Definition des wissenschaftlichen Feldes und zur Konzeption des Notationsmodell beziehen wir uns zunächst auf folgenden theoretische Konzepte der Semiotik: Theorien zur Text-Bild-Beziehung, Ansätze zur Bildgrammatik, Elemente der Werbesemiotik sowie Grundlagen der Filmsemiotik. Die Rhetorik stellte das zweite theoretische Bezugsmodell dar, das aufgrund seiner Benennung von Stilformen maßgeblich zur Identifikationen von kanalinternen und kanalübergreifenden Stilformen (Mikro- und Makrofiguren) innerhalb des Films herangezogen wurde. Zudem bildet der rhetorische Kode eine wesentliche Kategorie des stilistischen Kodes von Multimedia, den wir zur Durchdringung und medienspezifischen Analyse postulieren. Im stilistischen Kode wird neben der Rhetorik sowohl die technische Verfaßtheit des Mediums als auch dessen Narrationsaufbau und Dramaturgie benannt. Eine weitere Bezugsquelle stellen bereits bestehende Notationsmodelle aus den Bereichen der Musik und der Bewegung (Tanz und Fechten) dar, die wir hinsichtlich der Abbildung von Dynamik und Zeitlichkeit sowie der Zeichenentwicklung analysiert haben. Aus diesen Notationsbeispielen haben wir weitere grundlegende Parameter für unser System abgeleitet.

Das Notationssystem

Das Notationsfeld gliedert sich grob in drei Spuren: die auditive, die visuelle sowie die Korrelationsspur. Letztere benennt die Korrelation der auditiven und visuellen Spur in drei Kategorien: konvergent (Sound



## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

**Name des Betreuers** Prof. Gui Bonsiepe  
**URL des Fach-/Forschungsbereichs** <http://www.ds.fh-koeln.de/>

### Kommentar zum Projekt

Herkömmliche Analysen im Bereich der Filmrhetorik sind in der Regel stark logozentrisch orientiert und erlauben es nicht, die Interaktionen von Ton, Bild, Musik und Sprache zu veranschaulichen. Durch den Einsatz diagrammatischer Schemata, also visueller Ressourcen, mit einem Notationssystem lässt sich diesem Defizit entgegenwirken. Die Arbeit wurde erschwert durch die uneinheitliche Terminologie in der Semiotik - es musste also eine erhebliche interpretative Vorarbeit geleistet werden, um sich auch begriffliche Klarheit zu verschaffen. In Zukunft wird noch eine Rhetorik der Interaktion entwickelt werden müssen, so dass auch CD-ROMs und web sites aus der audiovisualistischen Perspektive analysiert und interpretiert werden können.

### Seminarkurzbeschreibung

Die Diplomarbeit der beiden Studierenden geht auf Seminare über Audiovisualistische Rhetorik am Fachbereich Design zurück.

### Zuordnung Forschungsbereich

Interfacedesign



## Gutachter-Kommentar II

<b>Gesamtbewertung</b>	gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	weniger gut
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	gut
<b>Technische Realisation</b>	gut
<b>Aktualität/Relevanz</b>	gut

---

## Projektdetails

**URL Projekt** [www.mir.de/realounge/](http://www.mir.de/realounge/)

### Ausführliche Beschreibung

Realounge versucht durch eine Synthese der "besten" Eigenschaften verschiedener Medien ein Optimum an Informationsvermittlung und Unterhaltung zu bieten. Dies geschieht aber nicht nur durch Aufbereitung von audiovisuellen Inhalte, sondern vor allem durch eine Verknüpfung verschiedener Internetkomponenten in einem System. Bei realounge geht es sowohl um personalisierten Content- und Layout, um Wissensspeicher und -verknüpfung, um konsumierbaren Content, aber auch um den Austausch mit anderen Usern. Somit entsteht nicht nur ein multimediales Nachschlagewerk, sondern auch eine thematische Community-Plattform. Realounge soll aber nicht nur Lücken in vorhandenen Programmangeboten füllen, sondern soll ein thematisches Netzwerk bieten. Der inhaltliche Fokus liegt auf den Bereichen Neue Medien, Design, Lifestyle und Architektur. Diese Bereiche werden im Fernsehen und Radio häufig vernachlässigt. Fernseh- aber auch Radioanbieter stellen die potentiell stärksten Kooperationspartner von realounge dar, aus folgenden Gründen: Die Internetpräsenz schafft eine höhere Zuschauerbindung und kann das Publikum außerhalb der Sendezeiten erreichen. Die Plattform lässt sich in einen aktiven und einen passiven Bereiche einteilen. Passiv heißt, man kann Content konsumieren und aktiv heißt, Community Mitglied werden, indem man eine persönliche Lounges einrichtet, in der man Wissen archivieren und nach Vorlieben anordnen kann. Durch die eigene Lounge schafft der User ein imaginäres Bild von sich und seinen Interessen. Wichtig war es, die medienspezifischen Qualitäten Internet=aktives Medium und Fernsehen=passives Medium, aufzuheben und eine Synthese dieser Verhaltensweisen herzustellen. Trotzdem reagiert realounge auf die jeweiligen Bedürfnisse des Users, das heißt, wer realounge wie ein herkömmliches Fernseh- oder Radioprogramm eher passiv konsumieren will, dem ist das auch in Zukunft möglich. Gleichzeitig eröffnen sich durch die Partizipation des Users Wege, Formate zu sprengen, persönliche Interessen zu vertiefen, um somit effizienter Informationen aufzunehmen. Mir geht es darum, Wissen zu bündeln, Informationsaustausch zu ermöglichen, und unabhängig von Sendeschemata zu sein. Darüberhinaus bietet realounge die Verknüpfung verschiedener Medien: wie Text, Film, Ton und arbeitet somit interdisziplinär. Gerade dadurch kann realounge flexibel auf die Interessen oder Vorlieben der User antworten.

### Technikbeschreibung

#### Technik: Hard-/Software

- Macromedia Flash 5.0 - Macromedia Director8.0

---

## **Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin**

**Name des Betreuers** Prof. Gui Bonsiepe  
**URL des Fach-/Forschungsbereichs** <http://www.ds.fh-koeln.de/>

### **Kommentar zum Projekt**

Es handelt sich um ein über die heutigen technischen Möglichkeiten hinausgehendes Konzept, das zum Ziel hat, unter anderem die Sprödigkeit im Umgang mit Suchmaschinen und Sammeln von Informationen im www aufzuheben. Es geht um eine personalisierte Form von Wissensmanagement, das zum einen funktional angereichert ist, zum anderen formalästhetisch den durchgehend konservativen Charakter des Umgangs mit Wissen und Informationen ansprechender macht.

### **Seminarkurzbeschreibung**

Diplomarbeit - praktischer Teil

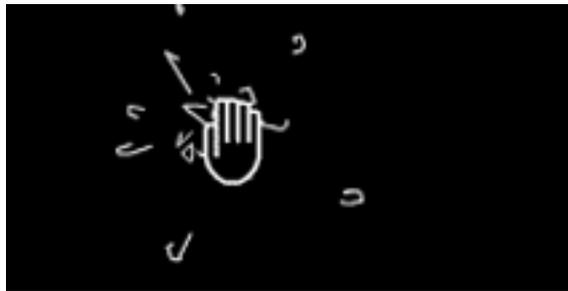
### **Zuordnung Forschungsbereich**

Interfacedesign



26042

<b>Name des Autors</b>	Ralf Bähren
<b>Hochschule</b>	Fachhochschule Köln
<b>Fachbereich</b>	Fachbereich Design
<b>Projektteam</b>	m
<b>Kategorie</b>	Mediengestaltung
<b>Medium</b>	Internet
<b>Titel</b>	<b>touchablez</b>
<b>Untertitel</b>	virtual haptics
<b>Entstehungsjahr</b>	2001 Vordiplomarbeit
<b>URL Netzwerkprojekte</b>	<a href="http://www.touchablez.de">http://www.touchablez.de</a>



## Abstract

The sense of touch, as one of our basic senses, seems to lose its meaning in the context of our non-physical tv-, computer- and internet-area. While these forms of media provide almost exclusively visual and auditory reception, the tactile feedback remains unused. This work tries to reinforce the lost sense by simulating touch-feedback by audio-visual stimulation in order to bring the "feel" of virtual material back to the user.

## Gutachter-Kommentar I

<b>Gesamtbewertung</b>	sehr gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	gut
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	sehr gut
	mit minimalen ästhetisch-formalen Einsatz das Optimalre realisiert...
<b>Technische Realisation</b>	sehr gut
	die im Konzept beschriebenen Probleme werden durch eine präzise technische Realisation bewusst gemacht und zeigen ein deutliches Potential in der Weiterentwicklung von Interfaces auf...
<b>Aktualität/Relevanz</b>	gut

## Gutachter-Kommentar II

<b>Gesamtbewertung</b>	gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	gut
	Das Projekt spricht zwar in seinem sehr elaborierten Konzeptansatz von Wirkungen und Auswirkungen synästhetischer Interfaces, lässt entsprechende Bezüge in der Ausführung allerdings missen. (ähnlich wie bei dem Projekt von Risse läge aber darin jener Schritt zur künstlerischen Qualität der Arbeit.
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	gut
	In der formalen Umsetzung lassen die vielen Beispiele etwas an eigenständigem Charakter zu wünschen übrig

<b>Technische Realisation</b>	sehr gut
gutes timing und sensible übersetzung von Mausbewegung und grafischer Darstellung	
<b>Aktualität/Relevanz</b>	gut
Die Bereicherung der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine ist in jeden Fall von aktueller Bedeutung und auch dringend notwendig.	

---

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

"touchablez" ˆ Der virtuelle Mensch sitzt unbeweglich vor seinem Computer, vollzieht den Liebesakt per Bildschirm und hält seine Kurse via Telekonferenz ab. Er wird zu einem motorisch - und zweifelsohne auch geistig - Behinderten<sup>3</sup> (Baudrillard) Die Entfremdung des Körpers Als einer unserer existenziellen Sinne scheint der Tastsinn im Kontext des körperlosen Fernseh-, Computer- und Internet-Zeitalters zunehmend seine Bedeutung zu verlieren. Während diese Medien ausschließlich die visuelle und akustische Rezeption bedienen, bleibt das taktile Feedback der Handlungen aus. Kühn streift der Benutzer beim Eintritt in die Datenwelt die physikalischen Gesetze von sich ab, um damit zwar große Freiheit zu gewinnen, gleichzeitig aber auch ein gutes Stück seines Interaktions-Potentials zu verlieren.

#### Virtuelle Haptik

Basierend auf den synästhetischen Eigenschaften unserer Sinne, versucht das Projekt, taktile sowie kinästhetische Empfindungen ohne phänomenalen Sinnesreiz, also nur mit Hilfe von Empfindungskonstruktion über visuelle und/oder akustische Reize hervorzurufen. Dass diese Empfindungen dabei nicht an reale Tastempfindung heranreichen können, ist selbstverständlich. Sie ermöglichen jedoch eine Art der digitalen Interaktion, die stärker als in bisherigen Ansätzen auf den physischen Gesetzen der Interaktion beruht. Durch den großen Erfolg und die weite Verbreitung von Macromedia Flash eröffnen sich erweiterte Möglichkeiten, haptische Feedback-Simulationen mit Hilfe von dynamischer Interaktivität einzusetzen

### Technikbeschreibung

Das Projekt basiert auf der Technik von Macromedia Flash 5 und ActionScript. Die einzelnen Objekte besitzen ein vorprogrammiertes Verhalten und können durch Interaktion mit der Maus gesteuert werden.

#### Technik: Hard-/Software

PC,Mac; min 350 Mhz, Macromedia Flash Player 5, Lautsprecher

---

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

<b>Name des Betreuers</b>	Prof. Gui Bonsiepe
<b>URL des Fach-/Forschungsbereichs</b>	<a href="http://www.ds.fh-koeln.de/">http://www.ds.fh-koeln.de/</a>

### Kommentar zum Projekt

Diese Arbeit verbindet auf exemplarische Weise analytische Kompetenz mit Entwurfskompetenz.

### Seminarkurzbeschreibung

Es handelt sich um eine Vordiplomsarbeit aus dem Wintersemester 2000/2001.

<b>Zuordnung Forschungsbereich:</b>	Interfacedesign
-------------------------------------	-----------------



**Künstlerisches Konzept** sehr gut

Wenngleich auf unangenehme Weise kann es dem Projekt gelingen Strukturen unserer technoiden Umwelt erkennbar und einsehbar zu machen. Darin liegt eine künstlerische Qualität; Konzept und Umsetzung sind konsistent.

**Ästhetisch/Formale Qualität** gut

Ästhetik definiert als Qualität mit der Erfahrung hergestellt bzw. vermittelt wird trifft auf Projekte dieser Art zweifellos zu.

**Technische Realisation** gut

Die Aufgabenstellung ist zu einfach um über technische Lösungen dazu ins Schwärmen zu geraten, auch wenn dies vielleicht etwas ungerecht ist.

**Aktualität/Relevanz** gut

Auseinandersetzung mit den Strukturen und Funktionsweisen unserer mittlerweile ja so selbstverständlich gewordenen Kommunikationssysteme hat zweifellos hohe Bedeutung.

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

siehe url projektbeschreibung, dort liegt eine ausführliche dokumentation.

Although this text may give the opposite feeling, FORWARDPUNK ist not high technology. It is based on the lowest internet-tech You can ever imagine. It could have been realized ten years ago and is open to future as well. It is fully based on ascii and the e-mail-services. On the net You'll find a lot of 'free' services that finance their offers by advertisement. One of those is a forward-service that will pick up Your mail and automatically resend it to another adress. You just have to leave Your adress and other personal data for "statistical reasons" than You can configure the system and everything that for example is send to the adress andy.w@schweiz.org is forwarded to student2@hgb-leipzig.de. FORWARDPUNK is consisting of 11 mail-adresses, and each will send it's mail to the next one, without knowing what happened before and where it will be sent after. A loop has developed. Each of the mail-systems is doing what it has to do. E-mails consist of the body, including the message and the header, that is written by the sendmail-programs. Headerlines can look like this: Received: from zebra.marketsite.ru (zebra.marketsite.ru [194.226.198.90]) by linux167.dn.net (8.9.1/8.9.1) with ESMTP id NAA31994 for ; Fri, 4 Jun 1999 13:30:14 -0400 While a mail is in the loop, headerlines will repeat, except the time, that alters. While a mail is in the loop, it will enlarge as much as headerlines are added. The transport information is bigger than the message that shall be transported. This way also the file-size is growing. If the mail has reached a significant size by circling e.g. 10000 byte, it is forced by a small script at student2@hgb-leipzig.de to leave the loop. It is send to another (outside) adress to be later saved on harddisk. CRASH Saturday June, 19th this has crashed the HGB-mailserver. After leaving the loop, the mail was sent by the script to a given outside-mailadress (francis@geocities.com), that should save it for documentation reasons. This adress didn't work and replied the mail automaticly to student2@hgb-leipzig.de with "user unknown"-error . There the script decided that this mail is bigger than 10000 byte and sent it once again to francis@geocities.com and so on. Each time headerlines where added and failure-messages copied into the body. After 5 hours the sendmail-program had no swap/temp-space and stopped working. These are the three last lines of the sendmails error-log: Jun 19 10:59:44 media18 sendmail[17487]: KAA17484: to=francis@geocities.com, ctladdr=student2 (1007/100), delay=00:00:06, xdelay=00:00:01, mailer=esmtpl, relay=mail.geocities.com. [209.1.224.138], stat=User unknown Jun 19 10:59:45 media18 sendmail[17475]: KAA17475: SYSERR(student2): putbody: write error: No space left on device Jun 19 10:59:45 media18 sendmail[17475]: KAA17475: SYSERR(student2): savemail: cannot save rejected email anywhere Think of FORWARDPUNK as a sculpture. It is formed by vectors, which are described by the computers configuration, operating-system, time and timezone as well as it's geographical coordinates. FORWARDPUNK is not interactive.

### Technikbeschreibung

- originaltext siehe obige url -

### Technik: Hard-/Software

linuxserver, sendmail, diverse kommerzielle webmail-provider

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

**Name des Betreuers** Prof. Helmut Mark  
**URL des Fach-/Forschungsbereichs** <http://http://www.hgb-leipzig.de/>

### Kommentar zum Projekt

Der 19. Juni 1999 war ein sonniger Tag in Leipzig. Im Laufe des Tages trübte sich die Stimmung unter den Mitgliedern der Kunsthochschule infolge eines Totalausfalls des Mail-Servers. Nichts ging mehr. Nach langen banger Stunden " und nachdem der Mailverkehr wieder funktionierte " sickerten erste Gerüchte durch. Ein Student habe den Ausfall zu verantworten. "Forwardpunk" , ein Internetprojekt von Francis Hunger versuchte die Grenzen des E-Mail-Transportes auszuloten. Eine Mail wurde auf die Reise geschickt. "Transportiert" über insgesamt 11 ausgewählte Stationen, die schliesslich einen Loop bildeten. Zentraler Inhalt der im Kreis rotierenden Mail: der Header. Jene vom Server-Programm mitgelieferte Information, die Auskunft über Sender, Empfänger und Transportroute gibt, wuchs von Station zu Station, d.h. die Mail vergrösserte sich mit jedem Abschnitt der Reise. Plötzlich wird der Loop durch die Disfunktion einer für die Dokumentation des Projekts eingerichteten Mail-Adresse unterbrochen und zwischen dieser nicht erreichbaren Adresse und dem Hochschulserver entsteht eine unheilvolle Kommunikation. Diese führte schliesslich zum "GAU" und damit zum Ausfall des gesamten Hochschul-Mail-Verkehrs... Die Folgen des Projektes waren in dieser Form nicht vorhersehbar und doch lag dem Projekt eine "subversive" Absicht zugrunde. Nach wie vor ärgern wir uns über das Missverhältnis von "Content" und "Header" mancher Mailaussendungen. Die Thematik dieses Ärgernisses und das Aufzeigen möglicher Folgen wurde uns durch diese Arbeit eindrucksvoll und ironisch demonstriert.

### Seminarkurzbeschreibung

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

### Zuordnung Forschungsbereich

Ein wesentlicher Aspekt der künstlerischen Ausbildung in der Klasse für Medienkunst ist die "künstlerische Reflexion" individuell gewählter Themenkreise. Einen Schwerpunkt bildet dabei die Auseinandersetzung mit medienpezifischen Phänomenen in unserer Gesellschaft, insbesondere im Bereich der Kommunikationsmedien. Der daraus resultierende "künstlerische Diskurs", sowie das Erlangen von Kompetenz stehen dabei im Vordergrund. Die Realisation von Internet-Projekten sind somit bestimmender Bestandteil der Lehre in unserem Fachbereich.



27524

<b>Name des Autors</b>	Andreas Krein
<b>Hochschule</b>	Filmakademie Baden-Württemberg
<b>Fachbereich</b>	Animation
<b>Projektteam</b>	Tobias Zibold - Programmierung Stefan Ziethen – Musik m, m, m
<b>Kategorie</b>	Medienkunst
<b>Medium</b>	Installation
<b>Titel</b>	<b>Typokinematographikon</b>
<b>Untertitel</b>	Eine halbe Seite gekritzelter Zeilen aus Gedanken und Gefühlen eines Augenblicks
<b>Entstehungsjahr</b>	2001



## Abstract

Zwischen den Buchstaben eines Blätterberges bewegt es sich. Gestalten und Gesichter erscheinen und erzählen eine Geschichte. Langsam schrumpft der Stapel Seiten.

## Gutachter-Kommentar I

<b>Gesamtbewertung</b>	sehr gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	sehr gut
Transformation von Helligkeitswerten zu Buchstaben, interessanter Gegensatz sinnlich Erfahrbares - rational Erfassbares +differentierter Umgang mit den unterschiedlichen medialen Aspekten Etwas unklar warum als Medium die alleinige Zuordnung Installation gewählt worden ist. Für mich stand eher die Animation sowie der Prozess selbst im Vordergrund (mag durch die vorhandenen dokumentarischen Materialien so gewirkt haben)	
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	gut
Ästhetische filmische Momente, poetische Bilder - machmal etwas Überbetonung von Effekten auf Kosten des Inhaltlichen -mir persönlich an manchen Stellen zu kitschig. (gemeint ist die Umgebung - mag aber womöglich auch nur in der Animation so wirken.)	
<b>Technische Realisation</b>	sehr gut
Technisch sehr gut gemacht, interessante Verbindungsstellen im Entstehungsprozess.	
<b>Aktualität/Relevanz</b>	gut
Verbindung unterschiedlicher Medien, transformatorische Prozesse (-) Das meiste ist allerdings aus dem Bereich Trickfilm/Stoptricks/Experimentalfilm lange bekannt und von daher nicht wirklich "aktuell". Das Interessanteste dabei der Entstehungs-/Transformationsprozess selbst. Insgesamt aber in sich stimmige Arbeit.	

## Gutachter-Kommentar II

<b>Gesamtbewertung</b>	unbedeutend
<b>Künstlerisches Konzept</b>	unbedeutend
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	unbedeutend
<b>Technische Realisation</b>	weniger gut
<b>Aktualität/Relevanz</b>	unbedeutend

---

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

Mit Hilfe einer Spezialsoftware werden monochrome Bilder und Bildsequenzen in Buchstaben konvertiert. Dabei werden die Helligkeitswerte der Ausgangsbitmaps in Skalierungsfaktoren der einzelnen Buchstaben des Textes übersetzt. Durch die unterschiedliche Größe und damit Schwärzung des Papiers entstehen auf der Seite Strukturen, die dem ursprünglichen Bild entsprechen.

### Technikbeschreibung

Das Programm "Typokine" wurde für dieses Projekt von Tobias Zibold in Visual Basic geschrieben. Es wandelt monochrome Videosequenzen in TrueType Druckvorlagen um. Die ausgedruckten Blätter wurden gestapelt und mit einer Bolex 16mm Kamera fotografiert. Jede Seite wurde zwei Frames belichtet und dann entfernt, dadurch schrumpft der Blätterberg. Nach Abschluß der Dreharbeiten sind die ca. 1200 Seiten zu drei Bänden gebunden worden und verbinden so Buch und bewegtes Bild

### Technik: Hard-/Software

VHS-C, Visual Basic, True Type, Inkjet, 16mm, Bolex

---

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

<b>Name des Betreuers</b>	Sven Pannicke
<b>URL des Fach-/Forschungsbereichs</b>	- keine Angaben-
<b>Kommentar zum Projekt</b>	- keine Angaben-
<b>Seminarkurzbeschreibung</b>	- keine Angaben-
<b>Zuordnung Forschungsbereich</b>	- keine Angaben-



**Aktualität/Relevanz**

sehr gut

hat als einziges der hier im Bereich "medienkunst" gezeigten Projekte einen stark reflektierendes Moment inne und hat deshalb fuer mich Relevanz als künstlerische Arbeit, auch wenn einiges wesentlich weitergehen koennte: z.B. das Zusammenspiel der .com und der .org website sollte klarer differenziert zielgruppenspezifischer aufgebaut werden.

**Projektdetails****URL Projekt**

www.syndikaton.org

**Ausführliche Beschreibung**

Endlich ist es soweit: Jede Stadt kann sich mit einer weiteren Kulturattraktion bereichern- syndikaton residiert mit dem Projekt "phase I\_ kick off relaunch" jetzt auch bei Ihnen. Die fünf jungen intermedial ausgerichteten Künstler zählen sich selbst zu Vertretern des Neuen Materialismus. Nach dem Zusammenbruch von Moderne und Post-Moderne musste neu nachgedacht werden. "Wir hatten die alten Schubladen einfach satt", bemerkt Frau M. (junior scan manager bei syndikaton) - und so wurde aus "the medium is the message" - "syndikaton is the message". Was erwartet den beflissenen Kunstliebhaber, wenn er eine syndikaton Filiale betritt? "syndikaton", so Frau B. (executive strategic consultant bei syndikaton) "lässt bekannte Sehmuster in ungeahntem Licht erscheinen". Fühlten sich Künstler bislang keinem einheitlichen Stil verpflichtet, schafft syndikaton neues Identifikationspotential durch seine strikten Prinzipien. Die syndikaton Prinzipien lauten "replacement", "automation", "adaption" und "Handarbeit". Folgerichtig zeigt die Künstlergruppe während ihrer Ausstellungsphasen einen Querschnitt aus allen Bereichen: Videostills, Videotrailer, Drucke, Web- und Stickerarbeiten sowie URLs and underwear können im K4 forum täglich bestaunt werden. Zusätzlich hat sich syndikaton für seine Auftritte etwas ganz besonderes einfallen lassen. Die Kunstinteressenten erwartet ein attraktives Rahmenprogramm in dem in alter syndikaton-Manier die tradierte Wahrnehmung von Kunst und Kommerz in Frage gestellt wird.

**Technikbeschreibung**

Laptop Videobeamer Datenbeamer Monitor Videoplayer

**Technik: Hard-/Software**

Explorer Flashplayer Boxen Audioplayer

**Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin****Name des Betreuers**

Prof. Ulrike Rosenbach

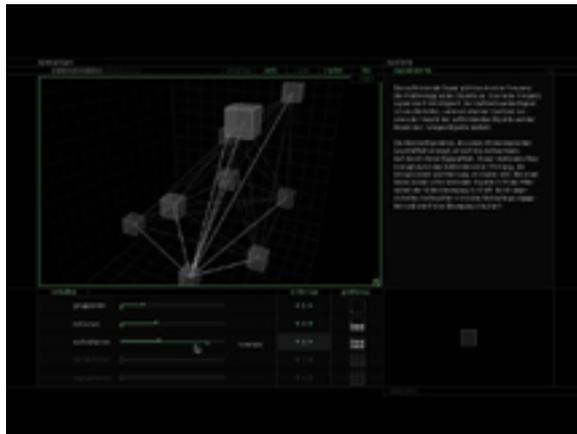
**URL des Fach-/Forschungsbereichs**<http://www.hbks.uni-sb.de/>**Kommentar zum Projekt**

"Syndikaton" heißt ein Gemeinschaftsprojekt der Studentinnen, das im Sommersemester 2000 begann und dessen Ergebnisse sowohl "live" als auch im Internet vorgeführt wurden. "Syndikaton" ist als eine fortlaufende, prozessuale künstlerische Arbeit zu bezeichnen, die verschiedene Darstellungsweisen hat, die Ihnen Hier von den teilnehmenden StudentInnen vorgestellt wurden. Es war eine vom Thema und Ausführung unglaublich interessante Arbeit, die einerseits dem Problemkreis der Wahrnehmung des Rezipienten thematisiert und andererseits das "Behavior" /Verhalten des/der Künstlerin als Produzenten ironisch als spekulativ entlarven will. Die Reaktion des Publikums ist daher wichtiger Bestandteil der Arbeit und hatte Ergebnisse wie: Agressivität, Hilflosigkeit und Ausgeliefertsein des/der Wahrnehmenden. Die hochgradig entwickelte Reflexion und künstlerische Reife des Projekts gehen einher mit einer adäquaten Darstellung in der ästhetischen Umsetzung von Aktion, Bild- und Textdarstellung.

31348

**Name des Autors** Dominik Pietsch  
**Hochschule** Fachhochschule Schwäbisch Gmünd - Hochschule für Gestaltung  
**Fachbereich** Visuelle Kommunikation / Mediengestaltung  
**Projektteam** m, w, w

**Kategorie** Mediengestaltung  
**Medium** CD-ROM  
**Titel** **epattern**  
**Untertitel** Ansätze zu einem selbstorganisatorischen Interface  
**Entstehungsjahr** 1999  
 Abschluß-/Diplomarbeit



## Abstract

"epattern" trägt zu einer neuen Entwicklung der interaktiven Medien bei. Ziel ist eine assoziative Mensch-Maschine-Verständigung. Diese wird durch eine Kopplung elektronischer Verhaltensmuster an virtuelle Informationsbausteine ermöglicht. Die unmittelbare Kommunikationsform erweitert das Vermittlungsvermögen des Mediums. Sie bringt es dem natürlichen Wahrnehmungsapparats des Menschen näher, welches auf der Gleichzeitigkeit und Parallelität von Signalen und Reizen beruht. Dem Benutzer wird die Möglichkeit eröffnet, allein durch seinen Erfahrungswert ein Verhalten zu interpretieren und Rückschlüsse auf die in Rede stehende Botschaft zu ziehen. "epattern" hebt die bisherige Beziehungslosigkeit der Datenobjekte auf und macht aus dem passiven Medium einen selbstorganisatorischen "Partner".

## Gutachter-Kommentar II

**Gesamtbewertung** sehr gut  
**Künstlerisches Konzept** sehr gut  
 Innovativer Ansatz  
**Ästhetisch/Formale Qualität** sehr gut  
 Reduziert auf das Wesentliche, Übersichtliche Bild-, Text- bzw. Zeichensprache  
**Technische Realisation** sehr gut  
 Ausnutzung der Darstellungskapazitäten in Macromedia Director  
**Aktualität/Relevanz** sehr gut  
 Innovativer Ansatz und Fragestellung

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

"epattern" trägt zu einer neuen Entwicklung der interaktiven Medien bei. Ziel ist eine assoziative Mensch-Maschine-Verständigung. Diese wird durch eine Kopplung elektronischer Verhaltensmuster an virtuelle Informationsbausteine ermöglicht. Die unmittelbare Kommunikationsform erweitert das Vermittlungsvermögen des Mediums. Sie bringt es dem natürlichen Wahrnehmungsapparats des Menschen näher, welches auf der Gleichzeitigkeit und Parallelität von Signalen und Reizen beruht. Dem Benutzer wird die Möglichkeit eröffnet, allein durch seinen Erfahrungswert ein Verhalten zu interpretieren und Rückschlüsse auf die in Rede stehende Botschaft zu ziehen. "epattern" hebt die bisherige Beziehungslosigkeit der Datenobjekte auf und macht aus dem passiven Medium einen selbstorganisatorischen "Partner".

#### Funktions- und Informationsebenen

Das Exploratorium "epattern" ist in einen experimentellen und einen erläuternden Bereich aufgeteilt. Das "Szenarium" beinhaltet die Bühne, auf der sich Datenobjekte befinden, die jegmögliche Inhalte, wie z.B. Programme, Informations- oder Funktionselemente repräsentieren. Unter der Bühne befinden sich die Einstellungsmöglichkeiten der Verhaltensmuster.

Der Bereich "System" stellt den erläuternden Bereich des Projektes dar, der jeweils Bezug zu den Verhaltensmustern nimmt und diese aus einer systemtheoretischen, sowie aus einer wahrnehmungsphänomenologischen Sicht erklärt. Jede "Situation" kann mit ihren Einstellungen gesichert und jederzeit wieder aufgerufen werden. Informationsorientierte Manipulation An dem aus Objektsymbolen bestehenden Regler kann der Benutzer die Anzahl der Informationsobjekte verändern. Jedes Objekt besitzt einen editierbaren "Code". Während der Codeansicht können die Objekte mit gedrückter Shift-Taste verschoben werden. Umweltorientierte Manipulation Unter "Netz" werden die Affinitätsnetze sichtbar. Das "Raster", das die Objekte in ihrem Freiheitsgrad einschränkt, kann in seiner Weite verstellt werden. Durch das Ziehen oder Doppelklicken des Ikon, das sich in der rechten unteren Bühnenecke befindet, wird die Bühne in ihrer Grösse verändert, und unter "3d" in den dreidimensionalen Raum versetzt. Das ausgewählte Objekt wird vom Mittelpunkt der Bühne, der Stelle des höchsten Aufmerksamkeitsgrades angezogen.

#### Selektionsorientierte Manipulation

Unterhalb der Bühne befinden sich die Einstellungen, mit denen den Objekten verschiedene Verhaltensmuster zugewiesen werden. Sie können getrennt voneinander oder in Kombination eingestellt werden. Der Intensitätsregler gibt die Ausprägung des Verhaltens an. Der Toleranzregler bestimmt, wie viele Objekte im Umkreis des ausgewählten Objektes auf den ausgelösten Reiz reagieren sollen. Das Verhalten richtet sich immer nach einem bestimmten auswählbaren "Kriterium". Der Code des ausgewählten Objektes kann unter "Präferenz" oder durch die Objektauswahl mit gedrückter Ctrl-Taste eingestellt werden.

### Technikbeschreibung

realisiert unter macromedia director 7.0 3d darstellung durch quad berechnung

#### Technik: Hard-/Software

systemvoraussetzungen: apple power mac mind. power pc G3, 300 Mhz System 8.5 oder höher mind. 30 mb ram cd-rom laufwerk 17" monitor 16.7 mio farben quicktime 4

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

**Name des Betreuers** Michael Goette  
**URL des Fach-/Forschungsbereichs** <http://www.hfg-gmuend.de/>

### Kommentar zum Projekt

e-pattern ist ein projekt, welches sich auf exemplarische weise digitaler sprachformen widmet. damit ist diese untersuchung als eine engagierte forschungsarbeit anzusehen, die ihren schwerpunkt in neuen möglichkeitsformen digitalen organisierens und hierarchisierens in strenger relation zur wahrnehmung des menschens hat. das ergebnis läßt den benutzer die vielfalt von visueller modifikation erleben, dadurch aber auch die individuelle abstimmung von informationszusammenhängen, deren ordnungen und ihrem sinnverhältnis zu möglichen konkreten aufgaben prüfen. das projekt steht damit beispielhaft für die notwendigkeit solcher untersuchungen, um im umgang mit den digitalen medien, grundlegendes wissen für deren sinnvollen einsatz voranzustellen.

### Seminarkurzbeschreibung

projektarbeit/diplomarbeit

### Zuordnung Forschungsbereich

studiengang: information medien studienschwerpunkt: grundlagen/forschung und entwicklung





Technische Realisation lässt sich nur aufgrund von Beschreibungen beurteilen, klingt aber soweit unter diesen Umständen zu beurteilen, sinnvoll. Eine Demo wäre für eine endgültige Beurteilung sehr hilfreich gewesen. ("demo" war kein aktiver Link auf der angegebenen Website)

**Aktualität/Relevanz** sehr gut

Angesichts der Fülle von Informationen und zunehmend ausufernden Datenmengen im Internet, äußerst sinnvolle Auseinandersetzung, über Neuordnungen von Informationen, andere "Filter"methoden nachzudenken, Informationen auf andere Art und Weise verfügbar zu machen. Ob dies im Vergleich zu z.B. indizierenden Suchmaschinen, dem Installieren von Cookies, der Verwendung von Software Agents/Bots u.ä. ein sinnvolleres oder qualitativ wertvolleres "Such- bzw. Findesystem" mit zufriedenstellenden Ergebnissen herbeiführen wird, ob die Arbeit mehr als nur eine weitere Anhäufung unübersichtlicher persönlicher Linksammlungen sein könnte, wird erst die Praxis beweisen und bleibt abzuwarten. Als experimenteller Ansatz auf jeden Fall einen Versuch wert.

## Projektdetails

**URL Projekt** <http://www.chrispollak.com/medusa/doku01.html>

### Ausführliche Beschreibung

Das Erschließen und Verwalten von Information in der Virtualität etabliert sich als fester Bestandteil unseres Alltags. Die Kategorisierung und Prüfung von Information im Internet ist für Suchdienste und den Einzelnen nicht bewältigbar. medusa\* ist eine experimentelle Community-Plattform bei der jeder Nutzer die Erfahrungen mit seinen Informationsquellen der Community zu Verfügung stellt. Die Basis dafür bilden persönliche Linksammlungen. Durch diesen Wissensaustausch profitieren alle Beteiligten. Es entsteht ein Kategorisierungssystem das sich selbst organisiert und das sich den gesellschaftlichen Entwicklungen anpasst. Das Interface zeigt die Struktur des Internets auf, die von der Community definiert wird. Neben der Kategorisierung nach persönlichen Bedürfnissen entsteht durch die räumliche Navigation interdisziplinäres Orientierungswissen.

medusa\* soll als Beitrag zum Entwurf einer neuen Kulturtechnik gesehen werden, der die kommunikativen Möglichkeiten des Mediums Internet erhöht um dem Einzelnen den Umgang mit den in Zukunft zu bewältigenden Aufgaben zu erleichtern. Die Gestaltung dieser neuen Kulturtechnik bewegt sich weg von statischen, hin zu dynamisch-interaktiven Landschaften, die die komplexen Informationsgefüge und Aktivitäten des abstrakten Raumes Internet in einen für den Menschen bekannten und fassbaren Code zurückübersetzt.

### Selbstorganisierendes System

Das medusa\*-Netzwerk ist eine offene Struktur, das keine Komplexitätsbegrenzung besitzt. Kultivierung des Systems Die Kategorien passen sich durch die Erweiterung und Verfeinerung durch die User an das sich ständig ändernden, wachsenden Informationsgefüge an. Kategorien und Projekte Der Nutzer kann Projekte definieren, in die er Links aus der gleichen Kategorie mit anderen relevanten Links aus seiner Sicht kombiniert. Jedem Nutzer kann entscheiden, welche Kategorien und Projekte er mit der Community teilt. Er kann die eigenen Wissensbereiche jederzeit "entrümpeln", aus dem System entnehmen und backupen oder löschen. Interdisziplinarität, Wissensaustausch Jeder Internetnutzer leistet in seinem Kontext eine redaktionelle Arbeit. Das Resultat sind viele personalisierte Linksammlungen. Interdisziplinäre Verbindungen werden sichtbar, wenn der gleiche Link in mehreren Kategorien unter unterschiedlichen Kontexten vorkommt.

### Visuelles Konzept

Häufig besteht das Problem, große Datenmengen auf begrenzter Fläche darzustellen. Datenbankausgaben, Organisationsdiagramme, Texte oder Landkarten sind im Allgemeinen zu groß, um sie als Ganzes auf einem Bildschirm zu zeigen. Daten Kompression Mit der Fisheye View kann eine große offene Datenstruktur dargestellt werden. Dazu wird jedes Element der Struktur unter einem Betrachtungswinkel von 180° (Mensch 30°) dargestellt. Parallelübersicht Um Information zu recherchieren und die eigenen

Tätigkeitsfelder im System gleichzeitig zu organisieren, können je nach Interesse verschiedene Wege und Themenbereiche im Fokus behalten werden.

### Visualisierung

Die Diplomarbeit medusa\* ist es einen Beitrag am Entwurf einer neuen Kulturtechnik, die die kommunikativen Möglichkeiten des Mediums erhöht um dem Einzelnen den Umgang mit den in Zukunft zu bewältigenden Aufgaben bei der Organisation seiner Informationsressourcen zu erleichtern. Es soll ein Bild vermittelt werden, dass der globale Struktur des Internet eine Richtung und Ausdehnung gibt um eine räumliche Orientierung für einen abstrakten Raum zu schaffen, der den Nutzern das Gefühl des Bekannten und die Möglichkeit gibt, sein Orientierungswissen strukturell zu definieren. Dem schnellen hindurch Browsen von Sites auf der Suche nach relevanter Information soll entgegengewirkt werden. Dieses Verhalten ist endogen steuerbar, aber der Effekt ist, dass es zu einer Art schizoide Denken kommt, mit dem nichts mehr verbunden ist und es zum Informationsstress oder dem Gefühl "Lost in Hyperspace" kommt. medusa\* bietet Entscheidungshilfen, wie den Rat einer Person des Vertrauens. Im Gegensatz zur Informationsvisualisierung in hochauflösenden Printmedien auf unbegrenzter Fläche bietet die Visualisierung für den Bildschirm auf der einen Seite die Herausforderung einer kleineren Fläche mit geringerer Auflösung und auf der anderen Seite völlig neue Parameter der Visualisierung. Um einen Überblick über Daten zu bekommen, müssen Methoden des Abstrahierens und der Kompression angewendet werden. Die Möglichkeiten von dynamischen, interaktiven, skalierbaren und filterbaren Darstellungen sind für das Arbeiten mit sich ständig ändernden, wachsenden Informationsgefügen von großem Vorteil. Unsere Arbeit soll experimentell neue Methoden im Bereich der Datenvisualisierung erforschen. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf den Möglichkeiten des neuen Mediums, um Informationen für den User begreifbar und manipulierbar zu machen.

### Technikbeschreibung

Technik Menschen haben eine Tendenz zu kategorisieren, zu abstrahieren, die komplementäre Funktion ist das selektive Vergessen (Stefan Kreml). Für beide Hierarchisierungsmethoden sind Meta-Information eine Entscheidungshilfe bei der Selektion von Informationen. Mit bisherigen und neu definierten Meta-Informationen ist es möglich, eine selektive Informationsdarstellung zu visualisieren, die Web-Inhalte aus ihrem bisherigen Kontext entnimmt und im personalisierten Kontext unter Berücksichtigung der Community Nutzung darstellt. Mit der Kategorisierung von Webinhalten, definiert durch die Community, erhält der Internetnutzer eine Hilfe zum Verständnis des Wesens, der Form, der Ausdehnung und thematischen Aufteilung des WWW. Mit dynamischen Visualisierungen, wann ein Web-Inhalt hinzugefügt oder erneuert wurde, entsteht ein Prozesswissen über Wachstum von Sites und deren Information und zyklische Aktualisierung. Die thematische Kategorisierung gibt den Verbrauchern und Autoren ein Überblick beim Browsen und eine Orientierung in welchem Kategorie die Information steht. Die angestrebte Visualisierung soll die Tiefe, die Segmentierung und Affinität der Information aufzeigen.

### Technik: Hard-/Software

Für die Demoversion gelten folgende Systemanforderungen: ab powerpc 333mhz, ab macos 8.6, Bildschirmauflösung 1024 x 768, 32768 Farben

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

**Name des Betreuers**

Prof. Peter Vogt

**URL des Fach-/Forschungsbereichs**

<http://www.hfg-gmuend.de/>

### Kommentar zum Projekt

Die Diplomarbeit medusa\* "kulturtechnisches werkzeug für den zugang zu kollektivem wissen" wurde mit der Note 1.0 ausgezeichnet.

**Seminarkurzbeschreibung**

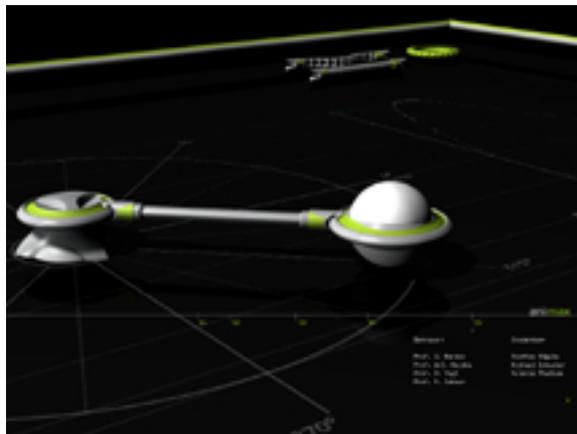
Gestaltung - Wissenschaft - Technologie Ziel der Ausbildung ist die Vermittlung vielseitiger kreativer Fähigkeiten auf der Basis fundierter gestalterischer, theoretischer und technischer Grundlagen. Der Schwerpunkt der Ausbildung liegt auf der Förderung intelligenter Lösungsprinzipien, die als Modellsituation oder Fallstudien einer zukünftigen Lebenswelt zu verstehen sind. Die Studierenden werden in der selbständigen Anwendung gestalterischer Methoden, der Aneignung eines breiten Repertoires entwerferischer Fähigkeiten und in der kritischen Reflexion theoretischer Kenntnisse unterstützt. Nach Absolvierung des interdisziplinären Grundlagenstudiums eröffnet sich die Möglichkeit der offenen Navigation zwischen den Studienschwerpunkten im Hauptstudium, d.h. über ein Wahl- und Abwahlsystem didaktische Pfade einzuschlagen.

**Zuordnung Forschungsbereich**

Digitalität/Virtualität Vermittlung konzeptioneller Kompetenz zur Gestaltung und Entwicklung digitaler Kommunikationssysteme, die durch die Integration von Text, Bild, Grafik, bewegtem Bild und Ton gekennzeichnet sind. Aufgabenbereiche sind die Gestaltung interaktiv-verzweigter Informationsstrukturen und Anwendungen in den Bereichen Multimedia, Virtualität, Networking, Produktkommunikation und Interfacegestaltung.

31487

<b>Name des Autors</b>	Steffen Süpple
<b>Hochschule</b>	Fachhochschule Schwäbisch Gmünd - Hochschule für Gestaltung
<b>Fachbereich</b>	Visuelle Kommunikation / Mediengestaltung
<b>Projektteam</b>	Michael Schuster, Valerie Thudium, m, m, w
<b>Kategorie</b>	Mediengestaltung
<b>Medium</b>	Installation
<b>Titel</b>	<b>animax</b>
<b>Untertitel</b>	interaktives lernkonzept
<b>Entstehungsjahr</b>	1999



## Abstract

Das animax Projekt entstand im Rahmen des siebten Semesters an der Hochschule für Gestaltung in Schwäbisch Gmünd. Es ist eine interdisziplinäre Arbeit, an der ein Produktdesign Student und zwei Mediendesign Studenten beteiligt waren. Ziel des Projekts war es, Wege zu finden, wie man durch Integration von Virtualität und Realität, das heißt von virtuellen Darstellungen und realen Gegenständen, Informationen besser vermitteln kann. Weil im Schulunterricht viele Informationen vermittelt werden müssen, erschien uns dieses Themengebiet als guter Ausgangspunkt für unsere Überlegungen. Es entstand ein Lernsystem für den Physikunterricht, mit dem Schüler reale Versuche durchführen können und parallel dazu Informationen über die abstrakten physikalischen Vorgänge erhalten, die sich dabei abspielen.

## Gutachter-Kommentar II

<b>Gesamtbewertung</b>	gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	Weniger gut
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	gut
<b>Technische Realisation</b>	gut
<b>Aktualität/Relevanz</b>	sehr gut

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

Das animax Projekt entstand im Rahmen des siebten Semester an der Hochschule für Gestaltung in Schwäbisch Gmünd. Es ist eine interdisziplinäre Arbeit, an der ein Produktdesign Student und zwei Mediendesign Studenten beteiligt waren. Ziel des Projekt war es, Wege zu finden, wie man durch Integration von Virtualität und Realität, das heißt von virtuellen Darstellungen und realen Gegenständen, Informationen besser vermitteln kann. Weil im Schulunterricht viele Informationen vermittelt werden müssen, erschien uns diese Themengebiet als guter Ausgangspunkt für unsere Überlegungen. Es entstand ein Lernsystem für den Physikunterricht, mit dem Schüler reale Versuche durchführen können und parallel dazu Informationen über die abstrakten physikalischen Vorgänge erhalten, die sich dabei abspielen.

### 2. Motivation, Vision

Bis jetzt werden im Schulunterricht Experimente, zum Beispiel zur Beschleunigung, so durchgeführt, dass erst über einen komplizierten Versuchsaufbau mit Lichtschranken, Zeitmessgeräten usw. Versuchsdaten erfasst werden. Danach müssen diese Daten von Hand in ein Koordinatensystem übertragen werden, um das eigentliche Phänomen, die exponentiell Veränderung der Geschwindigkeit visuallizieren und begreifen zu können. Neue Techniken, wie Bewegungs-Erfassungssysteme und Großformat-LCD-Displays, bieten nun die Möglichkeit, ohne komplizierten Versuchsaufbau die abstrakten, theoretischen Vorgänge, die sich während eines Versuchs abspielen, parallel zu visuallizieren. Dabei erfasst ein Sensorsystem den Versuch und übermittelt die Daten einem Rechner. Der Computer wertet die Daten aus und stellt sie in der gewünschten Form. Zudem kann der Computer Metainformationen zum Experiment bereitstellen, und zur Archivierung der Versuchsdaten dienen. Mit einem solchem Lernsystem könnten Schüler auf eine spielerische Art und Weise Experimente durchführen. Durch die Möglichkeit der Variantenbildung könnten die Einflüsse der jeweiligen Versuchparameter, wie in unserem Beispiel der Masse und der Neigung, simuliert und verstanden werden. Die Schüler wären in der Lage, intuitiv Zusammenhänge zu erforschen, dadurch würde die Motivation steigen und der Unterricht mehr Spaß machen.

### 3. Konzeption

Das animax Projekt ist ein Konzept für ein solches Lernsystem. Am Beispiel von naturwissenschaftlichem Unterricht wird gezeigt, wie so ein System funktionieren könnte. Die drei Hauptkomponenten von animax sind: ein Versuchsfeld auf dem die Experimente stattfinden und die Informationen dargestellt werden, ein modulares Versuchssystem, mit dem sich verschiedene Experimente bauen lassen, und das Interface, welches im Versuchsfeld integriert ist, das zur Steuerung des Rechners und Visuallizierung der Daten dient. Mit diesen Elementen können Schüler einzeln oder in kleinen Gruppen mit oder ohne Betreuung des Lehrers arbeiten.

#### 3.1.1 Versuchsfeld

Auf dem Versuchsfeld lassen sich Experimente durchführen. Die Vorgänge auf dem Tisch werden erfasst, und von einem integrierten Rechner ausgewertet. Dadurch können über das LCD-Display, das sich unter dem gesamten Versuchsfeld befindet, die abstrakten Vorgänge auf dem Feld visualisiert werden. Das Feld ist 120 x 90cm groß und lässt sich zum Transportieren zusammenklappen, im Inneren können dann die Versuchsaufbauten aufbewahrt werden.

#### 3.1.2 Versuchsfeld Aufbau

Das Versuchsfeld besteht aus drei Schichten mit spezifischen Funktionen. Die oberste Ebene bildet eine transparente Folie, bei deren Berührung elektrische Signale entstehen. Diese Signale ermöglichen es, Position und Form des Berührungspunktes zu ermitteln. In der Mitte befindet sich ein LCD- Display, das durch die Unterkonstruktion getragen und stabilisiert wird, außerdem befindet sich in der Unterkonstruktion der Rechner der die Sensordaten auswertet und visualliziert. Über diesen Schichten befindet sich ein Rahmen, der verhindert das Gegenstände vom Tisch fallen.

### 3.2 Versuchssystem

Die Voraussetzung für ein fächerübergreifendes Experimentieren war ein variables Versuchsequipment. Ausgehend von den physikalischen Einheiten und ihren Beziehungen zueinander, wurde eine Produktreihe entwickelt, deren Module flexibel zusammengesetzt werden können. Das Versuchssystem ermöglicht es, eine große Bandbreite von Versuchen mit wenigen Elementen durchzuführen, die leicht verständlich zusammengebaut werden können.

### 3.3 Interface - Gliederung

Das Interface kann mit einem Stift oder direkt mit dem Finger bedient werden, und gliedert sich in zwei farblich codierte Bereiche. Der "Administrator" beinhaltet allgemeine Funktionen wie Datenbank, Auswahl der Versuche, und eine Hilfe. Über das Menüfeld "Versuchsreihe" kann der Benutzer alle den Versuch betreffenden Parameter und Darstellungsoptionen auswählen. Im virtuellen Schulheft kann der Schüler die bereits ausgeführten Versuche verwalten und bearbeiten. Wesentliche Funktionen des Schulhefts sind der Pfad, der Index, sowie der Kontext. Wissenskarten sollen dem Schüler helfen, sein Wissen auf individuelle Art und Weise zu strukturieren.

### 4. Funktionsmodell

Wie gesagt, soll das komplette System in einer zusammenklappbaren Mappe Platz finden. Weil uns die dazu nötige Technologie nicht zur Verfügung stand, es uns aber wichtig war, die Funktionen von animax an einem 1:1 Modell zu demonstrieren, haben wir mit einem Glastisch, einem Spiegel, einem Datenbeamer, und einem konventionellen PC ein Demonstrationsmodell von animax gebaut.

### Technikbeschreibung

Siehe ausführliche Beschreibung

### Technik: Hard-/Software

Siehe ausführliche Beschreibung

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

### Name des Betreuers

Prof. Peter Vogt

### URL des Fach-/Forschungsbereichs

<http://www.hfg-gmuend.de/>

### Kommentar zum Projekt

"animax3" spiegelt beispielhaft diese zusammenarbeit. ausgehend von einer vision zukünftigen lernens gelang den studierenden die fusion der vorteile aus realer und virtueller welt zu einem neuartigem lernsystem für den naturwissenschaftlichen unterricht. reale versuchsaufbauten ergaenzt mit virtuellen rekonstruktionen und informationen ermöglichen schülern ein exploratives und eindringliches kennenlernen naturwissenschaftlicher zusammenhänge.

### Seminarkurzbeschreibung

interdisziplinäeres studienprojekt 7.semester zusammenarbeit und gegenseitiger ideenaustausch studierender der verschiedenen studiengaenge fuehrte in dieser zeit an der hochschule fuer gestaltung zu neuen wegen, hoeherkomplexe aufgaben zu problematisieren und neue ziele gestalterisch umzusetzen.

### Zuordnung Forschungsbereich

studiengaenge information/medien und produkt/umwelt





## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

Im BUGLAB.DE leben virtuelle Organismen, die nach einfachen Grundregeln komplexe Verhaltensmuster entwickeln. Sie passen ihr Verhalten an ihre Computer-Umwelt an, suchen nach Futter, bilden Schwärme und weichen Feinden aus. Es wachsen künstliche Pflanzen, die je nach ästhetischem Empfinden des Benutzers gezüchtet und mutiert werden können. Künstliches Leben, Verhaltensforschung und dynamische Programmierung paaren sich mit Multimediafunktionalität und den Visualisierungsmöglichkeiten einer Internetseite. Mathematische Formeln beschreiben pseudophysikalisch eine Umwelt für chaotische, mutierende und sich fortpflanzende Organismen. Die Lebewesen im BUGLAB.DE zeigen "tierisches Verhalten", da das Programm die Merkmale und Verhaltensweisen von realen Lebewesen nachempfunden.

### Technikbeschreibung

Das Projekt wurde in der Programmiersprache lingo im Programm Macromedia Director erstellt. Durch objektorientierte Programmierung wird es möglich, alle Verhaltensweisen und Reaktionen auf Umweltreize der Organismen in ein übergeordnetes Programm zu schreiben. Jeder durch Zufall oder durch Fortpflanzung erzeugte Organismus stellt eine Instanz dieses übergeordneten Programms dar. Abhängig von seinen "Genen" reagiert er auf Umweltreize unter Umständen völlig anders als ein Organismus der selben Eltern und derselben Generation. Die fertig programmierten Shockwave Filme wurden in HTML eingebettet. Auf ein Flash-Intro folgt eine allgemeine Einführungsseite. Danach können über eine Navigation, die ebenfalls in Director programmiert wurde, die verschiedenen Module des BUGLAB.DE abgerufen werden. Zur Speicherung der "Genketten" und des Highscores des Games wurden PHP3 Skripte verwendet.

### Technik: Hard-/Software

G4 Macintosh Macromedia Director Macromedia Flash BBEedit Sound Edit

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

**Name des Betreuers** Prof. Franz Kluge  
**URL des Fach-/Forschungsbereichs** <http://www.fh-trier.de/>

### Kommentar zum Projekt

Johannes Mücke hat mit dieser Diplomarbeit im Studiengang Kommunikationsdesign unkonventionelle und neue Wege beschritten, die in den Grenzbereich von Design und Informatik führen. Gegenstand seiner Arbeit ist die Konzeption, Gestaltung und Programmierung dynamischer Grafikobjekte, die Verhalten zeigen, in diesem Verhalten steuerbar sind und sich in selbstreproduzierbaren Generationenfolgen zu neuen Grafikobjekten mit veränderten Eigenschaften weiterentwickeln können. Im Ergebnis entstehen dynamische Visualisierungen abstrakter, generativer Strukturen. Durch diese Visualisierungen werden die zugrundeliegenden Strukturen bzw. Verhaltensmuster analytisch zugänglich. Die Designaufgabe wächst in eine heuristische Dimension. Diese im Internet lauffähige Multimedia-Anwendung ist eine experimentelle und forschende Arbeit, die aus dem Kontext artificial life heraus viele interessante Anwendungen und Produktideen in sich birgt: Im Bereich der Unterhaltung, des Informationsmanagements, der Visualisierung. www.buglab.de erhielt im Rahmen des Wettbewerbs "short cuts 2000", Film&Multimedia Nachwuchspreis Rheinland-Pfalz den Sonderpreis in der Kategorie Multimedia zugesprochen.

### Seminarkurzbeschreibung

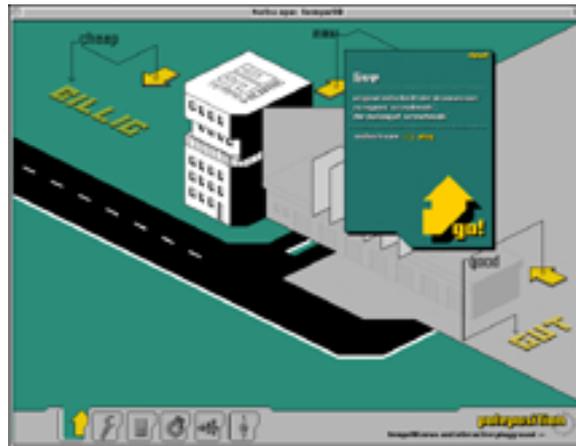
Die Arbeit ist als Diplomarbeit im Fachgebiet Video/Neue Medien, Studiengang Kommunikationsdesign entstanden.

### Zuordnung Forschungsbereich

Entwicklung generativer Grafik und Designbildsprachen. Visualisierung und Analyse abstrakter Strukturen.  
**31032**

**Name des Autors** Alexander Weinl

<b>Hochschule</b>	Hochschule für Wirtschaft, Technik und Gestaltung Trier
<b>Fachbereich</b>	Kommunikationsdesign/Video-Neue Medien
<b>Projektteam</b>	m
<b>Kategorie</b>	Mediengestaltung
<b>Medium</b>	Internet
<b>Titel</b>	<b>tempo90</b>
<b>Untertitel</b>	Ein audiovisuelles Internetprojekt
<b>Entstehungsjahr</b>	1999
<b>URL Netzwerkprojekte</b>	Abschluß-/Diplomarbeit www.tempo90.de



## Abstract

Onlineauftritt für das Musiklabel "tempo90" tempo90 widmet sich elektronischer Musik und publiziert ausschließlich über das Netz.

## Gutachter-Kommentar I

**Gesamtbewertung** sehr gut

**Künstlerisches Konzept** sehr gut

Die Problemstellung und die Vorgehensweise bei der Lösung erscheinen schlüssig und tragfähig. Während der erste Teil eher konventionell ist, aber im Detail doch Fortschritte aus Sicht der Anwendung bringt, bietet der zweite Teil durch die Interaktivität neue Möglichkeiten.

**Ästhetisch/Formale Qualität** gut

Es wird aus der Beschreibung nicht klar, ob das System hinsichtlich der Akzeptanz durch die Anwender systematisch evaluiert wurde. Ohne eine solche Evaluierung läßt sich schwer eine Aussage machen bzw. sollte den Gutachtern aus der Medienkunst überlassen werden.

**Technische Realisation** gut

Die technische Lösung basiert auf Methoden und Werkzeugen des Standes der Technik. Das Konzept und eine zumindest prototypische Implementierung scheinen zu existieren. Aus der Darstellung läßt sich nicht schließen, ob das System schon in größerem Rahmen einsetzbar ist.

**Aktualität/Relevanz** sehr gut

Die Relevanz ist aus Sicht der Anwendung hoch. Auf den Einfall, einen solchen Dienst anzubieten, kann man kommen, so daß die Originalität generell nicht so hoch ist. Originell könnte die Realisierung des interaktiven Teils sein, da es hier viel Spielraum gibt. Dazu müßte man das System jedoch genauer als in der Präsentation dargestellt kennen.

## Gutachter-Kommentar II

**Gesamtbewertung** gut

**Künstlerisches Konzept** sehr gut

das "sehr gut" ist im Vergleich mit den anderen Arbeiten zu sehen, persönlich ist für mich auch diese Arbeit allenfalls gut. + die Verbindung von dem, was für den Auftritt eines Musiklabels notwendig scheint und der Schaffung eines interaktiven experimentellen Freiraums (Spielwiese)

**Ästhetisch/Formale Qualität** gut

+vielschichtig + viele "Interaktionsmöglichkeiten" Ich persönlich schätze den "Flashfetischismus" jedoch nicht ganz so sehr. Mir sind bei dieser Arbeit zu viele unnötige Effekte und sinnlose Spielereien eingebaut. Weniger wäre mehr! +die Grafik selbst ist dagegen sparsamer und angenehmer

**Technische Realisation** gut

Die Realisation ist in Ordnung, teilweise entstehen sehr lange Ladezeiten. - KEINE alternative Seiten für diejenigen User, die schnell an Informationen kommen wollen und keine Lust auf zeitraubende Spielereien haben, von daher wenig funktional bis nervend für gezielt Suchende. Eine später Abzweigung (von purem html zu Flashseiten wäre besser und dem Label mit Sicherheit dienlicher -teilweise schlechtes Feedback und Nachvollziehbarkeit der Interaktion

**Aktualität/Relevanz** gut

es gibt mittlerweile sehr viele interessante Webauftritte mit spannenden interaktiven Möglichkeiten, (auch von Musiklabels), von daher ist die Aktualität/Relevanz sehr relativ

## Projektdetails

### Ausführliche Beschreibung

Der Auftritt des nur über das Internet publizierenden Musiklabels "tempo90" beschäftigt sich logischerweise mit dem Thema netaudio. Dieses Thema wird auf zwei Wegen bearbeitet:

1. Sehr realitätsbezogen, als contentbasierte Anwendung: tempo90 stellt, innerhalb eines bestimmten stilistischen Rahmens ein Angebot an frei verfügbarer Musik ins Netz. Man kann Stücke direkt anhören, sie bei Gefallen in guter Qualität auf die heimische Festplatte downloaden und Informationen über die einzelnen Künstler abrufen. Wo liegt der Unterschied zu schon vorhandenen Anwendungen? Trotz der Idee einForum zu schaffen, also die Erweiterbarkeit und Austauschmöglichkeit der Inhalte im Hinterkopf zu behalten, setzt sich tempo90 das Ziel, Inhalt und Anwendung zu einer Einheit zu verbinden. Trotz technischer Umsetzung in Flash ist die Anwendung offen gestaltet, das heißt, Inhalte sind ohne Probleme auf den neusten Stand zu bringen.
2. In experimentell spielerischer Herangehensweise. Unter dem Thema Musik und Interaktion werden diverse "Klangkörper" angeboten, die alle vom User beeinflussbar sind. Manche ganz rational, manche eher zufällig reagierend. Diese Klangkörper rangen nicht nach allgemeinem Gefallen. Die Maschinen haben ihre eigene Erscheinung und somit auch ihren eigenen Klang.

### Technikbeschreibung

Innerhalb von Tempo90 werden diverse Technologien verwendet. Zum ersten ist dies logischerweise HTML. HTML dient allerdings nur als Klammer um verschiedene Einzelparts zusammenzuhalten. Der überwiegende Teil von Tempo90 wurde in Flash gebaut und programmiert. über Javascript verständigen sich einzelne Flashmodule untereinander, außerdem wird über Javascript das Beatnik Plugin von Flash aus gesteuert, es verbindet also die grafische Benutzeroberfläche mit der musikalischen Ebene. Desweiteren wird für das Kommunikationsmodul auf PHP, eine serverseitige Scriptsprache zurückgegriffen.

### Technik: Hard-/Software

verwendete hardware: apple g3 verwendete software: photoshop, flash, bbedit,cubase, beatnik-editor, spark

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

**Name des Betreuers**

Prof. Franz Kluge

**URL des Fach-/Forschungsbereichs**

<http://www.design.fh-trier.de/>

### **Kommentar zum Projekt**

Auf der Basis eines breitgefächerten Präsentations- und Downloadprogramms für die experimentelle elektronische Musik der Gruppe tempo90, realisiert [www.tempo90.de](http://www.tempo90.de) beispielhaft ein webbasiertes, ebenso ereignisreiches wie auch anspruchsvolles, audiovisuelles Erlebnisszenario, in dem sich die tempo90-community finden und selbst kreativ erfahren kann. [www.tempo90.de](http://www.tempo90.de) verknüpft intelligent Strategien der Information und Partizipation um ein Publikum zu generieren und dauerhaft zu binden. Die Kombination avancierter Medientechnologien im Netz mit einem ebenso funktionalen wie eigenwilligen Designansatz führt zu einer Webapplikation, der über seine gewollte Zeitgeist-Nähe auch auf längere Sicht Aufmerksamkeit beanspruchen wird. [www.tempo90.de](http://www.tempo90.de) wurde im Rahmen des Design-Preises Rheinland-Pfalz eine Anerkennung zugesprochen.

### **Seminarkurzbeschreibung**

[www.tempo90.de](http://www.tempo90.de) ist als Diplomarbeit im Fachgebiet Video/Neue Medien, Studiengang Kommunikationsdesign entstanden.

### **Zuordnung Forschungsbereich**

Integrierte Kommunikation, Community Building, streaming media, audionet





## Gutachter-Kommentar II

<b>Gesamtbewertung</b>	sehr gut
<b>Künstlerisches Konzept</b>	sehr gut
Medienkunstinstallation mit Netzanbindung.	
<b>Ästhetisch/Formale Qualität</b>	gut
<b>Technische Realisation</b>	sehr gut
<b>Aktualität/Relevanz</b>	sehr gut

Im Gesamtkontext der hier zu bewertenden Arbeiten sicherlich das herausragende Konzept, obwohl hier natürlich die Bewertungsmöglichkeiten eingeschränkt sind, da zu wenige Informationen vorliegen. Die insgesamt positive Bewertung ergibt sich auch aus der Tatsache heraus, dass hier umfassender gearbeitet wurde und die "Anwendung" (zB. in einer Ausstellung mitgedacht wurde).

## Projektetails

### Ausführliche Beschreibung

tidalCURRENT ist eine interaktive Internet-Streaming Installation die auf Videoanalyse und -resynthese beruht. +Zeitkompression: Dabei erzeugt tidalCURRENT ein Bild einer ständig gefilmten Szenerie, in dem die Entwicklung dieses Szenarios über einen langen Zeitraum dokumentiert wird. Es akkumulieren sich n Zeitebenen (repäsentiert durch die Pixel) in einem einzigen Bild. Veränderungen bedingt durch z.B. Licht und Wetter aber auch die Entwicklungen von Objekten und Menschen (An-/Abwesenheit, Position, Farbe) werden sichtbar.

Zeitexpansion:

Da der Prozess der Bildanalyse und -synthese sehr langsam geschieht (nur ca. 5 Pixel pro Sekunde werden hinzugefügt) erfordert eine Sichtbarmachung das längere Verweilen eines Zustandes/Objektes/Menschen/etc. im gefilmten Bild. Darum produzieren schnelle und kurzlebige Ereignisse/Bewegungen lediglich "Fehlerpunkte" im Bild, die auch relativ schnell wieder durch neue Eindrücke überschrieben werden. Langsame Entwicklungen und längeres Verweilen hinterlassen dagegen einen deutlicheren und länger präsenten Eindruck im Bild.

ein Neues Medium:

Damit schafft tidalCURRENT ein neues visuelles Medium im Niemandsland zwischen Photographie und Film/Video. Während die Photographie ohne zeitliche Dauer den Moment abbildet und Film/Video über die eigene zeitliche Ausdehnung einen Zeitraum beschreibt, erzeugt tidalCURRENT im Einzelbild die Darstellung von Verläufen und Entwicklungen. tidalCURRENT ist somit alle Zeit = keine Zeit? Die Installation ist weiterhin als Internet-Steaming-Anwendung gestaltet, so dass Besucher an drei Orten die Möglichkeit haben, anstatt Standbilder oder live-Audio/Video sehen/hören zu können, die Entwicklung zweier anderer Orte im oben genannten Sinn mitzuverfolgen. An jeder Station kann sowohl das eigene Bild als auch die beiden anderen angezeigt werden (siehe Technik unten).

### Technikbeschreibung

Die Installation funktioniert mit max. drei vernetzten (auch global) und technisch identischen Stationen (Variationen an Rechner und Cameramodell sind möglich), hier die Beschreibung für eine Station: Eine Live-VideoCamera filmt (fixiert) eine Szene. Das Videobild wird mit 5fps in den Analyse-Part des Nato-Patches (Software, Technik, s.u.) eingespeist. Das Patch liest pro Frame von ca. einem (Geschwindigkeit regulierbar, empfohlen 200ms Taktrate=1Pixel bei 5fps) zufällig ausgewählten Pixel die Farbinformationen aus. Der Synthese Teil des Patches plziert diesen Pixel dann per Quickdraw-Zeichenfunktion im ausgegebenen Bild. Auf diese Weise entsteht das ausgegebene Bild aus Pixeln, die alle zu unterschiedlichen Zeiten gelesen wurden (n Zeitebenen). Das Bild wird ständig aktualisiert, dabei überschreiben sich gegebenenfalls die Pixel durch die Random-Methode der Koordinatenbestimmung bei der Analyse. Die Informationen werden nicht nur lokal bearbeitet sondern die Analyse-Daten (Pixelkoordinate u. Farbinformationen) werden per udp-protocol/opentransport mittels dem Max-Objekt "opensoundcontrol" als Stream (peer-to-peer) gesendet, an den anderen Stationen erfolgt dann ebenfalls per Quickdraw die





30338

**Name des Autors**

Jan Hendrik Brüggemeier

**Hochschule**

Bauhaus-Universität Weimar

**Fachbereich**

Fakultät Medien

**Projektteam**Zsolt Barat, Lars Mai, Mirko Kubein, Sebastian Seidel  
m, m, m, m, m**Kategorie**

Medienkunst

**Medium**

Internet

**Titel****pingfm****Untertitel**

webcast-station

**Entstehungsjahr**

2000

Studienprojekt

**URL Netzwerkprojekte**rtsp://real.radiostudio.org:5540/Archive/pingfm/webcastlounge.rm?start=0  
0:14:49.0

## Abstract

pingfm ist eine multimedia-band. unser regelmäßiges programm besteht aus sonntagabendlichen thematisch audio-video-mixes, bei denen wir von unserem heimstudio aus senden, wo wir das material live produzieren. die netz-ästhetik, - kommunikation und die unterschiedlichen formen, um aus dieser virtualität wieder physisch zu werden bzw. die schnittstellen zu anderen medien wie dem radio, fernsehen, kino, theater oder club. sind aspekte, die uns in unserer arbeit interessieren. pingfm - audio-video-webcast -live produziert, jeden sonntag ab 20.00 (cet) unter <http://pingfm.org>

## Gutachter-Kommentar I

**Gesamtbewertung**

gut

**Künstlerisches Konzept**

gut

Der vorliegende Realvideo-Stream läßt keine medienadäquate Auseinandersetzung, über die bloße Tatsache des Streamings hinaus erkennen. Auch wenn die Konzeptbeschreibung sehr spannend klingt.

**Ästhetisch/Formale Qualität**

weniger gut

Real Media braucht auch Gestaltungsstrategien, die den technischen Eigenarten entsprechen, aus dem vorliegenden Material ist dies nicht zu ersehen.

**Technische Realisation**

gut

**Aktualität/Relevanz** sehr gut

Grundsätzlich ist zu sagen, dass die direkte Verbindung von Content-Produktion und Distribution außerordentliche Potentiale für zeitgenössische künstlerische Arbeit birgt, ob diese von diesem Projekt ausgelotet werden, wäre nur durch langfristige Beobachtung zu beurteilen.

## Gutachter-Kommentar II

**Gesamtbewertung** sehr gut

**Künstlerisches Konzept** sehr gut

**Ästhetisch/Formale Qualität** gut

**Technische Realisation** gut

**Aktualität/Relevanz** sehr gut

## Projektdetails

**URL Projekt** <http://pingfm.org>

### Ausführliche Beschreibung

pingfm - audio-video-webcast - live produziert, jeden sonntag ab 20.00 (cet) unter <http://pingfm.org> pingfm ist eine multimedia-band. unser regelmäßiges programm besteht aus sonntagabendlichen thematisch audio-video-mixes, bei denen wir von unserem heimstudio aus senden, wo wir das material live produzieren. pingfm veranstaltet regelmäßig mit webcasting-sessions mit anderen webcast-stations aus der ganzen welt, und ist mitglied von dfm rtv int [<http://desk.nl/~dfm>] und dem experimentellen radio weimar der bauhaus-universität weimar [<http://radiostudio.org>] Darüber hinaus veranstalteten wir online-lectures zu vilem flusser und ernst haeckel und webcasting-parties in öffentlichen cafes. am 1.mai 2000 performten wir auf der Webcastlounge im Rahmen der Art Frankfurt, die kuratiert wurde von station r.o.s.e. [<http://stationrose.com>]. im juni 2000 nahmen wir teil an FUSION 2001. FUSION ist eine Lehrveranstaltungs-reihe, die sich mit interaktiven telepräsenz - veranstaltungen zu themen wie zeit (transference, de-materialisierung, parallelen welten, and mixed realities) in einem interuniversitären rahmen beschäftigt. In juli 2001 organisieren wir ein netzkunst-festival mit referenten aus amsterdam, berlin, frankfurt/m, prag und zagreb [<http://pingfm.org/pip>]. beginnend im oktober 2001 arbeiten wir an einem projekt webcatsing zu in form eines art media-lab institutionalisieren in einem studierendenhaus in weimar, das ein cafe, ateliers und konferenzzräume bietet. unser die arbeitsansatz ist, in diesem haus sozialen, physischen und virtuellen medialen Raum zu kombinieren. internet-technologie bietet die möglichkeit zur interaktion und live-kontakt zwischen menschen weltweit, aber lässt diese in einer sehr eigenen ästhetik stattfinden. diese ästhetik, diese kommunikation und die unterschiedlichen formen, um aus dieser virtualität wieder physisch zu werden bzw. die schnittstellen zu anderen medien wie dem radio, fernsehen, kino, theater oder club. sind aspekte, die uns in unserer arbeit interessieren. pingfm versteht sich als experimentierfeld für ton-bild-streaming. es ist eine offene, virtuelle bühne, deren plattform seit oktober 2000 unter <http://pingfm.org> existiert.

### Technikbeschreibung

live-streaming is a technology, which makes it possible to broadcast live audio and video via internet. this is called "webcasting". at the moment we are using software provided by real.com wich provides good quality also on low bandwith and is highly distributed. to receive one stream you need to install a software player like realplayer,ms-mediaplayer or winamp (with realplugin). to porduce one stream by your own, you need the so called realproducer. both software-programms are downloadable at real.com. the trialversion its free. then you need the url and the logindata for a realserver, all is available at our website. at the hardwaresite you need a lowcost-soundcard, plugin your external audioequipment. configure the soundcard on your desktop, click on "start encoding" in the realproducer and you are already "webcasting".

**Technik: Hard-/Software**

hardware: 1 computer with internet access and a soundcard. right now pingfm is still working with realmedia-software.

---

**Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin**
**Name des Betreuers**

Ralf Homann

**URL des Fach-/Forschungsbereichs**
<http://www.uni-weimar.de/>
**Kommentar zum Projekt**

pingfm ist eine der wenigen multimediabands im deutschsprachigen raum. auf grund der neuartigkeit ihrer aesthetischen operationen und ihrer innovationsfreude haben sie in kurzer zeit internationale aufmerksamkeit erfahren. eine ausgewiesene besonderheit ihrer arbeit ist die verwendung des internets als kuenstlerisches produktionsmittel. diese entwicklung ist extrem innovativ und geht weit ueber andere multimediabands oder webcast-acts hinaus, die das internet meist nur als distributionsweg einsetzen. das macht den reiz und die innovation des kuenstlerischen ansatzes von pingfm aus,

**Seminarkurzbeschreibung**

der bereich experimentelles radio der fakultaet medien lehrt radio im kontext von bildender kunst und ermoeeglicht eine entsprechende gestalterische praxis, die radio (wie wir es in deutschland kennen) befragt, veraendert, weiterentwickelt, wiederentdeckt oder verwirft. im vordergrund steht die auseinandersetzung mit internationalen entwicklungen, insbesondere im feld der sog. medien- und netzkunst. die studierenden sind angehalten ihre eigene selbstaendige kuenstlerische position zu finden und zu vertiefen.

**Zuordnung Forschungsbereich**

die multimediaband pingfm ist mitglied des experimentellen radios der bauhaus-universitaet. dieser bereich der fakultaet medien ist kein wissenschaftlicher lehrstuhl, es geht also nicht um forschung, sondern um kuenstlerische praxis und lehre. die studierendengruppe pingfm sieht ihre kuenstlerische praxis im netz und netzbasiert und arbeitet hier intensiv mit kuenstlern und kooperationspartnern des experimentellen radios zusammen, die in der lehre vorgestellt wurde.



## »digital sparks« – Liste aller Projekteinreichungen 2001

Ausbildungsstätte	Betreuer	Studierende	Title	Medium	Seite
Fachhochschule Augsburg	Prof. KP Ludwig John	Monika Hofele	Lettl in motion	Installation	
Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin	Prof. Thomas Born	Kai Pohl	virtual amoeba	Internet	31
Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin	Prof. Thomas Born	Andrea Hentschel	copia	Internet	35
Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin	Prof. Thomas Born	Joerg Pfeiffer	roadTV	Internet	
Hochschule der Künste Berlin	Prof. Henning Wagenbreth	Sven Knauth	Die letzteJagd	Internet	
Hochschule der Künste Berlin	Prof. Henning Wagenbreth	Nora Krug	Virusbook "Rotkäpchen"	Internet	
Hochschule der Künste Berlin	Prof. Henning Wagenbreth	Franziska Schaum	Virusbook "Dr. Jekyll & Mr. Hyde"	Internet	
Hochschule der Künste Berlin	Prof. Henning Wagenbreth	Antonia Schroeder	Virusbook "Das kluge Gretel"	Internet	
Hochschule der Künste Berlin	Prof. Henning Wagenbreth	Ching-Sui Weng	Virusbook "Froschkönig"	Internet	
Kunsthochschule Berlin- Weißensee	Dorothea Hein	Sylvia Boehm	multistrips	Internet	
Kunsthochschule Berlin- Weißensee	Jürgen Neugebauer	Carsten Stabenow	osculture	Internet	39
Kunsthochschule Berlin- Weißensee	Prof. Nanne Meyer	Friedemann Bochow	Computer Illustrationen	Internet	
Kunsthochschule Berlin- Weißensee	Prof. Nanne Meyer	Kathi Käppel	monogatari	Internet	
Hochschule für Künste Bremen	Prof. Jörg Kirschenmann	Jussi Steudle	Rund um den Domshof in Bremen	CD-ROM	
Hochschule für Künste Bremen	Prof. Peter Rea	Torsten Rehberg	The Vortex	Internet	
Hochschule Anhalt (FH), Dessau	Prof. Tanja Diezmann	Janina Riske	Grundlage zur Gestaltung modularer Interfaces	CD-ROM	43

Ausbildungsstätte	Betreuer	Studierende	Titel	Medium	Seite
Hochschule Anhalt (FH), Dessau	Prof. Tanja Diezmann	Claudia Lippert	PAM 1.0	CD-ROM	
Hochschule Anhalt (FH), Dessau	Prof. Tanja Diezmann	Julia Dietsch	Gestaltung eines interaktiven Tools zur Unterstützung dialogischer Textkommunikation in Netzwerken	Internet	
Fachhochschule Dortmund	Prof. Dr. Heiner Wilharm	Svenja Schelberg	leben.gebrauchsanweisung	CD-ROM	47
Hochschule für Bildende Künste Dresden	Mirko Kühnel	Mirko Kühnel	FACE TO FACE	CD-ROM	
Fachhochschule Düsseldorf	Prof. Eva-Maria Joeressen	Daniel Dendra	SOUNDCHECK	Internet	
Fachhochschule Furtwangen	Prof. Dr. Günter Hentrich	Martina Höfflin	Chaotische Navigationssysteme	Internet	
Burg Giebichenstein - Hochschule für Kunst und Design Halle	Prof. Ute Hoerner	Tanja Kling	Knöpfe drücken	CD-ROM	
Hochschule für Bildende Künste Hamburg	Dr. Matthias Lehnhardt	Kirsten Rusche	across	Installation	
Hochschule für Bildende Künste Hamburg	Dr. Matthias Lehnhardt	Barbara Bouto	<a href="http://www.karg.de/steff/">http://www.karg.de/steff/</a>	Internet	
Technische Universität-Ilmenau	Prof. Dr. Karl-Heinz Brandenburg	Martin Schneider	GENIUS Bodybuilder	Software	23
Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe	Prof. Hans Beller	Anna Karina Birkenstock	KUNST-BLUT	Internet	51
Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe	Prof. Michael Saup	Andreas Siefert	dropshadow	Installation	53
Fachhochschule Köln	Prof. Gui Bonsiepe	Gesche Joost	Rhetorik der Audio-Visualistik	CD-ROM	55
Fachhochschule Köln	Prof. Gui Bonsiepe	Sascha Kempe	STADTWIRKLICHKEIT	Internet	27
Fachhochschule Köln	Prof. Gui Bonsiepe	Charlotte Oelze	realounge	Internet	59
Fachhochschule Köln	Prof. Gui Bonsiepe	Tsuyoshi Ogihara	Munenori	Internet	
Fachhochschule Köln	Prof. Peter Stephan	Boris Bandy	Handliche Welt	Internet	

