

digital sparks 2001-2003

WETTBEWERB STUDENTISCHER MEDIENPROJEKTE

Medienkunst / Mediengestaltung / Medieninformatik / Mediale Inszenierung und Vermittlung



MARS - Media Arts & Research Studies
Schloss Birlinghoven | D-53754 Sankt Augustin
<http://www.imk.fraunhofer.de/mars>
<http://netzspannung.org>

Wettbewerb studentischer Medienprojekte

>digital sparks<

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

>digital sparks< ist ein Modul der Internetplattform netzspannung.org, dem Online-Wissensraum für Medienkunst und digitale Kultur. Für die Konzeption und Durchführung des Wettbewerbs ist die Forschungsgruppe MARS (Media Arts & Research Studies) am Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation verantwortlich. Das Bundesministerium für Bildung und Forschung fördert die Entwicklung von netzspannung.org.

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

Inhalt

>digital sparks< Wettbewerb	
Was war? - Bestandsaufnahme	4
Konzept und Durchführung	5
Preise, Preisverleihung, Produktionen	7
>digital sparks< online	9
Award 03	
Nora Krug - HOW-TO-BOW.COM	11
Anja Kempe - LOSER RAUM	13
Franz Alken - MACHINES WILL EAT ITSELF	15
Award 02	
Rüdiger Schlömer und Michael Janoschek - ACTIONIST RESPOKE	17
Florian Thalhofer - KORSAKOW SYNDROM	19
Andreas Siefert - LEFT 2DIMENSIONS BEHIND	21
Martin Hesselmeier - TERROR BY TINA	23
Award 01	
Tamas Szakal - DIALTONE	25
Martin Schneider und Fabian Härle - GENIUS BODYBUILDER	27
Sascha Kempe und Michael Wolf - STADTWIRKLICHKEIT	29
Was kommt?- Ausblick	30
Impressum	31

Was war? Bestandsaufnahme

>digital sparks< wird seit 2001 jährlich durchgeführt. Im dritten Jahr des Wettbewerbs stieg die Zahl der Einreichungen um fast 100 %. Dieser Zuwachs an Einreichungen zeigt das rege Interesse der Studierenden an den Medienhochschulen und spiegelt auch das große Engagement der dort Lehrenden.

Zu den bisherigen Kategorien des Wettbewerbs – Medienkunst, Mediengestaltung und Medieninformatik – kam in diesem Jahr als neue Kategorie „Mediale Inszenierung und Vermittlung“ hinzu. Beiträge aus Studiengängen wie Architektur und Theater, Kunstpädagogik und Medientheorie stehen damit neu im Wettbewerb.

Alle Projekte der letzten drei Wettbewerbsjahre werden auf der Internetplattform netzspannung.org mitsamt den ausführlichen Beschreibungen, medialen Dokumentationen und den Kommentaren der Hochschullehrer in einer kartographischen Darstellung dokumentiert. Diese jährlich wachsende Karte entwirft ein Bild der Hochschullandschaft im Bereich Neue Medien. Sie bietet Einblicke in die Kompetenz der verschiedenen Lehr- und Produktionsorte und vermittelt Studenten wie Professoren einen Überblick über die aktuelle Ausbildungssituation.

>digital sparks< ist damit nicht nur konzeptionell besonders, sondern es ist auch einer der wenigen besonderen Förderpreise für den Nachwuchs überhaupt: Etwa 420 Förderpreise werden in Deutschland jährlich für die Bildende Kunst vergeben. Davon entfallen nur 20 auf den Medienkunstbereich, und von diesen sind weniger als ein halbes Dutzend Nachwuchsförderpreise.

Das vorliegende Booklet präsentiert die >digital sparks< Preisträger der Jahre 2001 bis 2003 und stellt das Konzept des Online-Wettbewerbs >digital-sparks< vor.

Weitere Informationen über >digital sparks< finden Sie unter:
<http://www.netzspannung.org/digital-sparks/>

Mit der vorliegenden Publikation, hoffen wir, Sie vom Wettbewerb >digital sparks< und der Wichtigkeit der Förderung des Nachwuchses im Bereich Medienkunst und digitale Kultur überzeugen können.

Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss, September 2003

MARS - Media Arts & Research Studies,
Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation

Zielgruppe und Ausrichtung

>digital sparks< richtet sich an Studierende der Medienkunst, Mediengestaltung, Medieninformatik sowie an Studierende im Bereich mediale Inszenierung und Vermittlung.

Ausgezeichnet werden herausragende interaktive bzw. experimentelle Arbeiten, die einen innovativen Umgang mit Neuen Medien hinsichtlich ihrer ästhetischen, konzeptuellen, technischen oder didaktischen Strategien aufweisen.

Einreichungskriterien

Neben den Studierenden können auch Absolventinnen und Absolventen der genannten Studiengänge am Wettbewerb teilnehmen, solange ihr Abschluss nicht länger als ein Jahr zurückliegt. Zur Teilnahme benötigen die Studenten den Kommentar ihres betreuenden Hochschullehrers, der zum jeweiligen Projekt Stellung nehmen und den Kontext zu Lehre und Forschung herstellen soll. Dieses Verfahren ermöglicht einen Einblick in die Lehre an Hochschulen und gewährleistet zugleich eine gewisse Qualität der Einreichungen.

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

Einreichungen

2003 wurden 135 Projekte aus Medienstudiengängen in Deutschland, Österreich und der Schweiz online auf der Internetplattform netzspannung.org eingereicht. Der größte Anteil entfiel auf den Bereich Mediengestaltung mit 62 Projekten, gefolgt von Medienkunst mit 33 Projekten sowie medialer Inszenierung und Vermittlung mit 30 Arbeiten. Deutlich geringer war hingegen die Teilnahme im Bereich Medieninformatik mit zehn Arbeiten.

Nominierung

Jedes eingereichte Projekt wird von zwei Vorjuroren online begutachtet, die es unabhängig voneinander beurteilen. Die Vorjury besteht aus Künstlern, Kuratoren und Professoren der Medienkunst, Medieninformatik, Mediengestaltung sowie der Medientheorie und Kunstgeschichte. Erhält ein Projekt von einem Vorjuroren die Note ‚sehr gut‘, ist es für den Wettbewerb nominiert. Die >digital sparks< Teilnehmer erhalten zum Abschluss des Wettbewerbs die Gutachten zu ihren Projekten in anonymisierter Form, damit sie Hinweise oder Anmerkungen der Vorjuroren ggf. in die Weiterentwicklung ihrer Arbeit einbeziehen können.

Jury

Die mit ‚sehr gut‘ bewerteten Projekte werden einer unabhängigen, sechsköpfigen Jury mit Persönlichkeiten aus Kultur, Wirtschaft und Politik vorgestellt, die die Gewinner ermittelt.

Michael Wolf, „Soundgarten“ (Produktion)

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



Martin Schneider, „Neuronales Netz für Semantic Map“ (Mitarbeit)

- Paper (Mitarbeit): IEEE Workshop on Knowledge Media Networking (KMN'02)
Kyoto, Japan



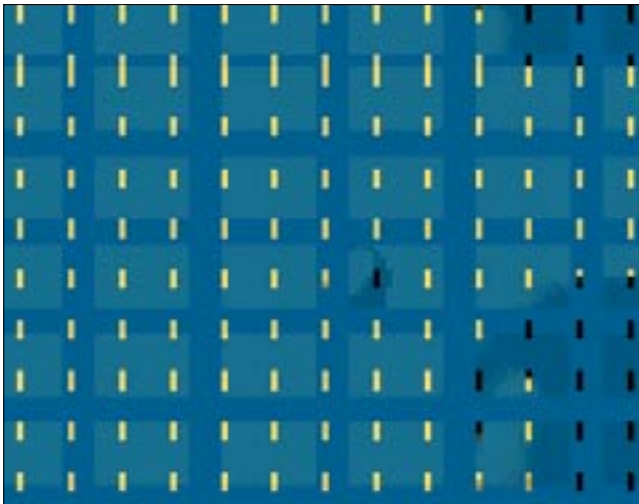
Die Gewinner haben die Möglichkeit, zwischen einem Produktionsgeld in Höhe von 2.500 Euro und einem Artist-in-Residence-Aufenthalt am MARS - Exploratory Media Lab zu wählen.

Im Jahr 2001 konnten die Preisträger während der Konferenz cast01 //living in mixed realities ihre Projekte vor internationalem Fachpublikum präsentieren. Im Jahr 2002 fand die Preisverleihung auf dem Experten-Workshop „Online Archive - Perspektiven vernetzter Wissensräume“ statt. In diesem Jahr wird die Verleihung des >digital sparks< Award 2003 während der Ars Electronica in Linz, Österreich, durchgeführt. Die Gewinner erhalten dadurch die Möglichkeit, ihre Projekte einem Fachpublikum und einer großen Öffentlichkeit zu präsentieren. Sie können sich der Vermittlung interessanter Kontakte sicher sein.

Die Preisträger des >digital sparks< Award 2001 haben die Möglichkeit des Artist-in-Residence-Aufenthaltes genutzt und mit Unterstützung des MARS - Exploratory Media Lab innovative Projekte entwickelt, die in den Jahren 2002/03 bereits wieder ausgezeichnet, ausgestellt und publiziert wurden: Tamas Szakal, Student der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig realisierte PHONIC FREQUENCIES, eine vernetzten Mixed-Reality-Installation für mehrere Benutzer. Michael Wolf von der Köln International School of Design produzierte SOUNDGARTEN, ein haptisches Klanglabor für Kinder. Martin Schneider, Student der TU Ilmenau, konnte seine Kenntnisse über neuronale Netze durch die Mitarbeit bei der Entwicklung der Semantic Map vertiefen.

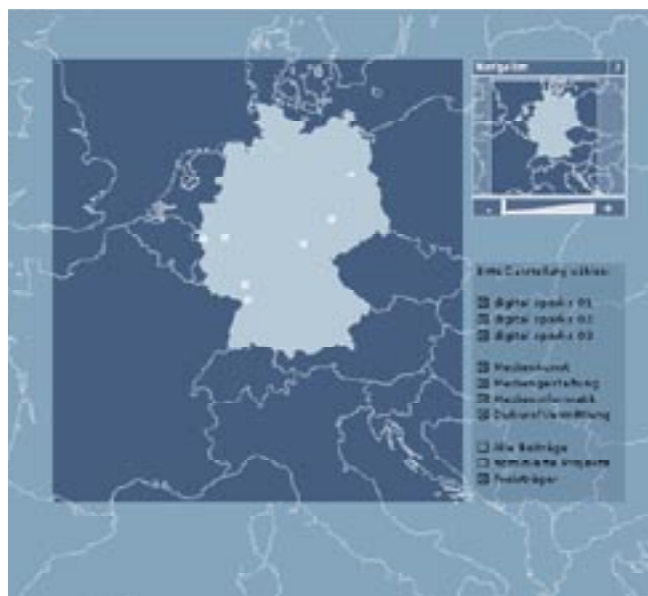
Tamas Szakal, „Phonic Frequencies“ (Produktion)

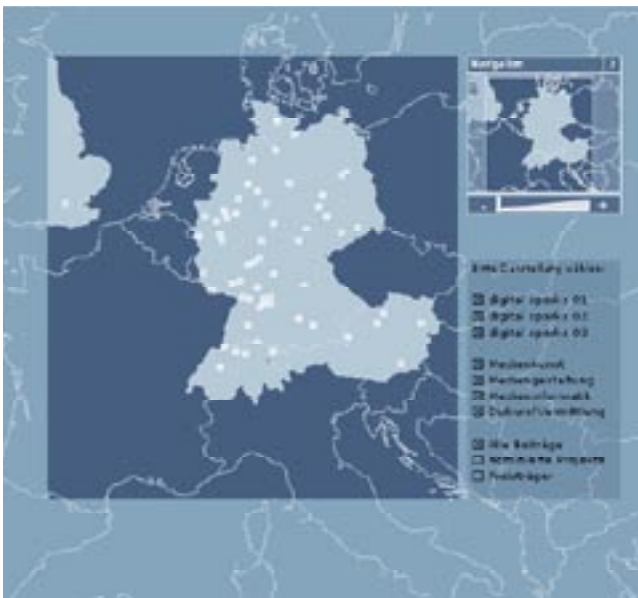
- Ausstellung: DEAF 02 Festival, Rotterdam, Niederlande
- Papers: Art+Communication 03 Festival, Riga, Lettland; MelbourneDAC 2003, 5th International Digital Arts and Culture Conference, Melbourne, Australien



Preise Preisverleihung Produktionen







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

Alle Einreichungen werden auf netzspannung.org präsentiert. Eine interaktive Karte zeigt, welche Projekte 2001, 2002 und 2003 an den verschiedenen Hochschulen und bei welchen Professoren und Dozenten entstanden sind, welche Arbeiten nominiert und welche ausgezeichnet wurden. Die kartographische Darstellung ermöglicht gleichzeitig Recherchen im Hinblick auf die jeweiligen Studienbereiche und Ausbildungsorte.

Die interaktive Karte zeigt ein sich entwickelndes offenes und dynamisches Modell für Curricula für interdisziplinäre Studiengänge im Schnittfeld von Kunst, Gestaltung, Informatik und Vermittlung.

>digital sparks< award 2003

Kommentar des betreuenden Dozenten Wulf Beck, Universität der Künste Berlin:

„Die Arbeit von Nora Krug stellt den sog. praktischen Teil ihrer insgesamt als ‚beispielhaft‘ eingestuften Diplomarbeit dar. Dabei reizt Nora Krug die Grenzen der Software Flash in puncto ‚Trickfilm-Kapazität‘ aus, um ihre äußerst komplexen und detaillierten Animationen umzusetzen.“

Universität der Künste Berlin, Studiengang
Visuelle Kommunikation, Illustration
<http://www.udk-berlin.de>
[http://www.udk-berlin.de/studium/
studviskomm.htm](http://www.udk-berlin.de/studium/studviskomm.htm)

HOW-TO-BOW.COM ist an der Universität der Künste Berlin, im Studiengang Visuelle Kommunikation, entstanden. Betreut wurde diese Arbeit von Professor Henning Wagenbreth im Bereich ‚Illustration‘ sowie Wulf Beck, künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter bei Herrn Professor Michael Klar im Bereich ‚Informationsgestaltung‘.

Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks« 2003:

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

Nora Krug

Universität der Künste Berlin, Studiengang Visuelle Kommunikation, Illustration
2002

Mitarbeiter: Michael Geissler, Programmierung



HOW-TO-BOW.COM ist ein animierter Internetguide zum besseren Verständnis japanischer Kultur und Lebensart. Animierte Figuren erläutern Geschäftsleuten und Touristen aus dem Westen exemplarisch die japanische Verhaltensetikette. Das Thema ist in drei Bereiche gegliedert: Die Firma ‚make business‘, der Besuch bei einem Kollegen ‚visit home‘ und der abendlichen Kneipenbesuch mit Kollegen ‚have a drink‘. Animationen und Texte helfen, die gewöhnlichen Fettnäpfchen zu vermeiden und bringen dem Besucher unter anderem bei, wie man sich verbeugt, wie man seine Visitenkarte überreicht, wie man eine japanische Toilette benutzt oder wie man Karaoke singt.

Die Charaktere der vertonten Animationen führen exemplarisch das richtige Verhalten in der jeweiligen Situation vor. Der begleitende Text vermittelt zusätzlich Kenntnisse über die japanische Kultur und Gesellschaft. Das Ziel von HOW-TO-BOW.COM ist es, tiefere Einblicke in die japanische Kultur zu geben und das Interesse an fremden Kulturen im Allgemeinen zu verstärken.

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

>digital sparks< award 2003

Kommentar der betreuenden Professorin Valie Export, Kunsthochschule für Medien Köln:

„Anja Kempe behandelt das Thema Orientierung / Gleichgewicht in einer Installation, die als Augmented Reality zu bezeichnen ist und in eleganter und natürlicher Weise Alltagsrealität mit Virtualität im wahrsten Sinne des Wortes zur Deckung bringt. Loser Raum ist ein ‚Tageslicht-CAVE‘, der in seiner spröden Ästhetik an die Minimal Art anknüpft und sie um die Errungenschaften des Technologie-Zeitalters erweitert.“

Kunsthochschule für Medien Köln
Fachbereich Medienkunst
<http://www.khm.de>

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

Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks« 2003:

Die interaktive Rauminstallation LOSER RAUM von Anja Kempe verbindet realen und digitalen Raum in einem strengen Konzept zu einer Medienkunstarbeit mit minimalistischen Zügen. Der reale Raum wird mit einer digitalen Simulation desselben durch Projektionen überlagert, so dass der digitale Raum dem physikalischen Raum präzise eingeschrieben ist. Die Installation bildet einen interessanten Gegenpol zu herkömmlichen CAVE-Installationen, in denen die reale Raumsituation gezielt ausgeblendet wird. Das Interface, eine Bodenplatte, die auf Position und Gewicht des Betrachters reagiert, bezieht den ganzen Körper des Betrachters so in den Interaktionsprozess ein, dass Körper und Simulation gleichermaßen in der Schwerkraft verhaftet zu sein scheinen. Durch Bewegung gerät das Raumgefüge ins Wanken, wobei diese Verschiebung zu dem Impuls führt, den realen und den virtuellen Raum wieder in Einklang zu bringen. Der virtuelle Raum wird körperlich erfahrbar, indem der Gleichgewichtssinn angesprochen wird.

loser raum

Anja Kempe

Kunsthochschule für Medien Köln, Fachbereich Medienkunst
2002

Mitarbeiter: Jochen Viehoff, Programmierung

Eine interaktive Rauminstallation, die mit der Konvergenz und Differenz von realem und digitalem Raum spielt.



LOSER RAUM verbindet den realen mit dem digitalen Raum in einer interaktiven Installation. Im Zentrum des Raumes liegt eine Bodenplatte. An den Ecken unter der Bodenplatte sind Waagen angebracht, die die Gewichtsverteilung auf der Bodenplatte messen und den Schwerpunkt feststellen können, wenn mehrere Personen diese betreten. Auf den Wänden rings um die Plattform sind Bilder der Wände des realen Raumes, in dem man sich gerade befindet, projiziert. Betritt man die Bodenplatte, geraten die Bilder der Projektion ins Wanken, abhängig von der Masse und dem Schwerpunkt. Die Bewegung der Projektion folgt physikalischen Gesetzen, deren Parameter in der Software festgelegt wurden. Wenn sich große Gewichtsmassen auf der Bodenplatte bewegen, bewegt sich auch die Projektion stärker.

Die Situation wird durch den Einsatz der Körper interaktiv und virtuell. Ohne Körper kann in LOSER RAUM nicht kommuniziert werden. Die Körper allein bringen die Bilder in Bewegung. Die Grenze des Körpers, die Grenze des Gewichts, ist auch die Grenze der Einflussnahme. Die Besucher kommunizieren über Körpersprache, die „Argumente“ sind die Gewichte der Körper.

>digital sparks< award 2003

Kommentar der betreuenden Professorin Alba D'Urbano, Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig:

„Die kommunikative Erfahrung erscheint mir einer der wesentlichen Aspekte der Arbeit von Franz Alken zu sein. Das Internet wird als erweiterter öffentlicher Kommunikationsraum verwendet; das Aktionselement wird in politisches Handeln verwandelt. Mit dieser Operation wird ein wichtiger Bereich der Konsum- und Informationsgesellschaft wie E-Commerce hinterfragt.“

Hochschule für Grafik und
Buchkunst Leipzig
Fachbereich Medienkunst
<http://www.hgb-leipzig.de>

Die Arbeit von Franz Alken ist im Bereich der praktischen Diplomarbeit in der Fachklasse für Intermedia im Fachbereich Medienkunst an der Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig, entstanden.

Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks« 2003:

Ob beim Einrichten eines freien E-Mail-Accounts, beim Buchen von Reisen oder Bestellen von Produkten über das Internet legen Firmen Datenbanken mit umfangreichen Benutzerprofilen an, die Auskunft über Alter, Interessen und Nutzerverhalten geben und ein wichtiges Marketingtool darstellen. MACHINES WILL EAT ITSELF klärt über diese gängige, als Überwachung charakterisierbare Praxis auf und unterläuft sie mit subversivem Humor. Der Erfolg der Bots ist in einer Rangliste auf der Website ablesbar. Dies erweitert den theoretisch aufgearbeiteten und als Erfahrungsraum realisierten kritischen Ansatz des Projektes um eine humorvoll-spielerische Ebene. Die Unterwanderung von Systemen ist eine künstlerische Strategie mit „Tradition“, man denke an Hans Haacke und Gordon Matta-Clark oder auch softwarebasierte aktivistische Internetprojekte, wie z.B. „TraceNoizer“. Im Unterschied zu dem letztgenannten Projekt jedoch, das Desinformationen im gesamten Netz verbreitet, positioniert MACHINES WILL EAT ITSELF Desinformationen gezielt dort, wo sie gesammelt werden – eine Persiflage, die das System mit seinen eigenen Mitteln schlägt. Dieses zielgenaue Vorgehen verleiht dem zugleich aufklärerischen und subversiven Projekt einen smarten Charakter, der auch durch das reduzierte in schwarz-weiß gehaltene Design unterstrichen wird.

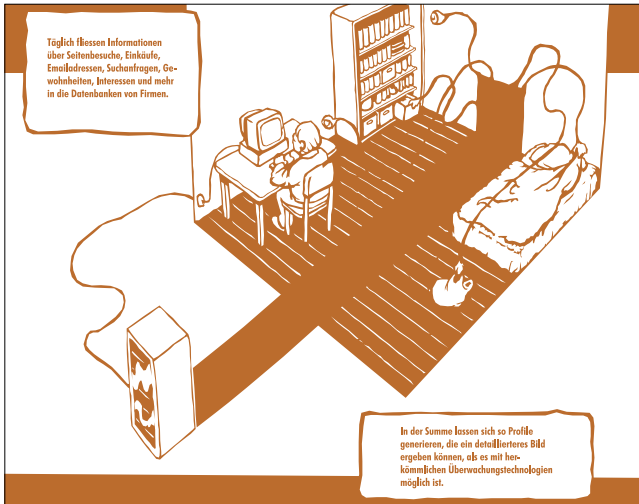
(Der Titel der Arbeit ist angelehnt an die britische Popband „Pop Will Eat Itself“, deren Texte sich provozierend gegen den Mainstream in der Popkultur richten.)

machines will eat itself

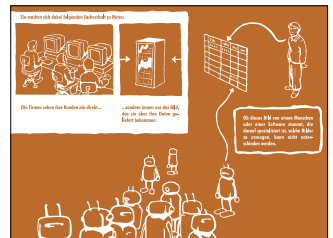
Franz Alken

Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig, Fachbereich Medienkunst
2002-2003

Mitarbeiter: Michael Ohme, Programmierung



Ein Internetprojekt, das kommerzielles Dataming subversiv-ironisch konterkariert.



MACHINES WILL EAT ITSELF reagiert auf die massive Jagd auf Nutzerdaten (Spionage), wie sie von kommerziell orientierten Institutionen im Internet betrieben wird. Diese Nutzerdaten oder „Hyper-porträts“ ergeben ein detailliertes Bild, welches bisher mit keinem anderen Medium derart möglich war. Sie sind so genau, dass sich (auf kommerzieller Ebene) Vorhersagen auf zukünftiges Handeln oder Interessen des Nutzers erstellen lassen. Der Wert solcher Profile ist enorm, der breiten Öffentlichkeit aber nur am Rande bewusst. Mit dem Internet als Medium entsteht die Möglichkeit, besagtes Porträt ohne die Anwesenheit eines Menschen zu generieren. Bots, also Programme, die selbständig durchs Netz surfen und ihrem Charakterprofil entsprechend Daten hinterlassen, könnten den Menschen in der E-Commerce Umgebung unnötig machen.

Einer der Hauptansätze des Projektes ist es, das „dataming“ an sich ad absurdum zu führen, indem Bots, ausgestattet mit virtuellen Nutzerprofilen, die Firmen gezielt mit Daten versorgen. Indem die Datenbanken der Konzerne systematisch mit nicht existenten Kunden gefüllt werden, wird der Wert der Daten gemindert. Bots können auf der Website des Projektes gebaut oder gezielt zu bestimmten Webseiten geschickt werden. Den Bots kann beim Surfen und Ausfüllen von Formularen im Internet auf superbot.tk „live“ zugeschaut werden.

<http://www.superbot.tk>

>digital sparks< award 2002

Kommentar des betreuenden Professors Klaus Gasteier, Fachhochschule Aachen:

„Mit ihrer Arbeit haben Rüdiger Schlömer und Michael Janoschek auf besondere Weise gezeigt, dass man mit altbekannten Tools (Shockwave) und engen Vorgaben (Wettbewerb mit der Vorgabe, die Musik eines Künstlers interaktiv zu interpretieren) das Medium immer wieder innovativ aufs Neue ausreizen kann, so dass die Grenze zum interaktiven Werkzeug fließend geworden ist, ohne mit wesentlich komplexeren, zweckorientierteren Online-Musiktools konkurrieren zu wollen (und zu müssen).“

Fachhochschule Aachen
Fachbereich Design
<http://www.design.fh-aachen.de>

Die Arbeit ACTIONIST RESPOKE entstand im Rahmen eines fächerübergreifenden iClip-Seminars. Das Seminar war ein Gemeinschaftsprojekt mehrerer Professoren und von ihnen betreuter Studenten mit dem Ziel, innovative und medienadäquate Konzepte für interaktive audiovisuelle Musik-Clips, kurz iClips, im Zeitraum eines Semesters zu entwickeln und sich mit den Ergebnissen anderer Hochschulen im Rahmen eines von MTV ausgeschriebenem Wettbewerbs zu messen.

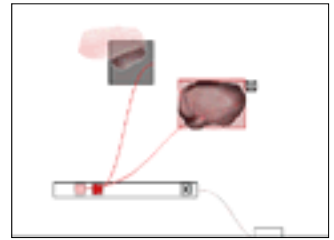
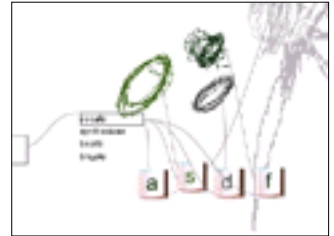
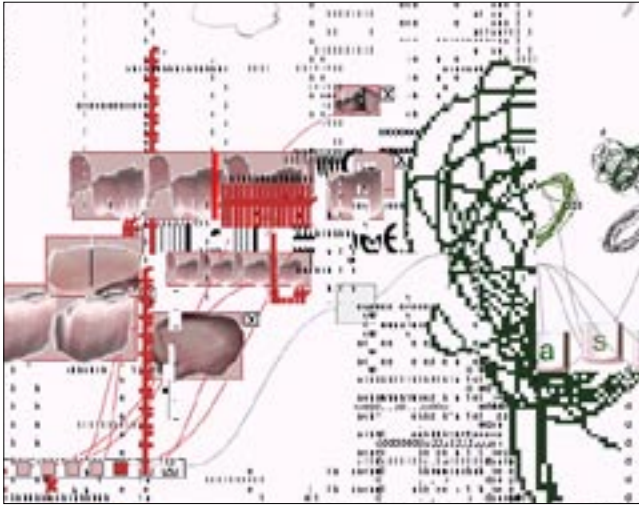
Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks« 2002:

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

actionist respoke

Rüdiger Schlömer, Michael Janoschek
Fachhochschule Aachen, Fachbereich Design
2001

Ein experimentelles Sound-Interface für
ein Lied der Gruppe „Mouse On Mars“.



Bei der interaktiven Umsetzung des Stücks ACTIONIST RESPOKE von „Mouse On Mars“ wurde ein Interface gestaltet, das mit derzeitigen „Instant-Fun“ Anwendungen wie „Magix-Music-Maker“ bricht. Anstatt dem User das schnelle Erfolgsgefühl zu bereiten, Herr über das Interface (und über die Musik) zu sein, sollte dieser „iClip“ nicht so leicht zu erobern und dennoch motivierend und in sich verständlich sein - mit etwas Anstrengung und gutem Willen. Herausgekommen ist eine Mischung zwischen Sequencer und „Sound-Tamagotchi“ mit einer gewissen Autonomie, die nicht nur für den User arbeitet. Die Soundgruppen variieren in ihrer Steuerbarkeit: der Beat wird geloopt; Instrumente bzw. Vocals müssen live ausgelöst werden. Die Sound-Fragmente (in Form eines Buchstabenschwarms) sind überhaupt nicht steuerbar. Sie verhalten sich parasitär bis destruktiv und können das System sogar kippen. Die Schwierigkeiten, dieses „Sound-Biotop“ in der Balance zu halten, machen den iClip so zu einer Mischung aus Spiel und Sound-Interface.

<http://www.stromgasse.de/#actionist>

>digital sparks< award 2002

Universität der Künste Berlin
Studiengang Visuelle Kommunikation
<http://www.udk-berlin.de>
[http://www.udk-berlin.de/studium/
studviskomm.htm](http://www.udk-berlin.de/studium/studviskomm.htm)

Kommentar des betreuenden Professors Willem Velthoven, Universität der Künste Berlin:

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

Die Diplomarbeit ist in der Klasse „Gestalten mit digitalen Medien“ an der Universität der Künste Berlin, Studiengang Visuelle Kommunikation bei Prof. Willem Velthoven und Prof. Joachim Sauter entstanden.

Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks« 2002:

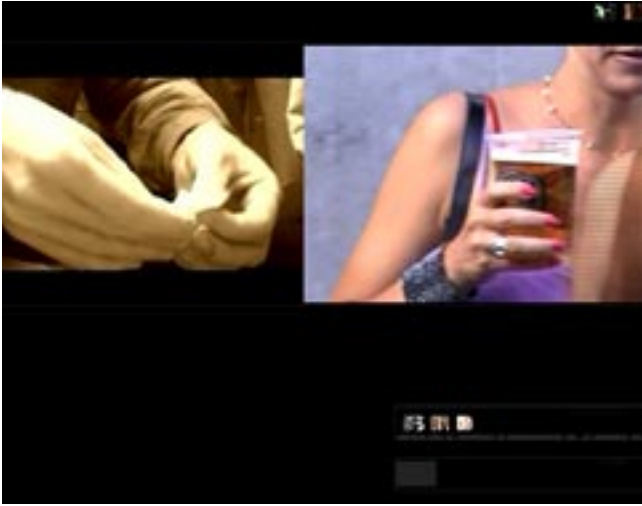
Das KORSAKOW SYNDROM demonstriert einen neuen Ansatz für die nonlineare Filmerzählung, der dem Betrachter eine enorme Vielfalt an Kombinationsmöglichkeiten der Filmsequenzen ermöglicht. Der vorliegende Demonstrator zeichnet sich durch eine spannende Zusammenstellung der Interviews und einen zeitgemäßen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

korsakow syndrom

Florian Thalhofer

Universität der Künste Berlin, Studiengang Visuelle Kommunikation
2000 - 2001

Ein nonlinearer und interaktiver
Dokumentarfilm zum Thema Alkohol.



Das KORSAKOW SYNDROM ist ein nonlinearer, interaktiver Dokumentarfilm zum Thema Alkohol mit gesuchten und gefundenen Geschichten, Interviews und Found Footage. Das KORSAKOW SYNDROM besteht aus ca. 150 kurzen Einzel-filmen, die über eine Datenbank sinnvoll und immer wieder neu in Beziehung gesetzt werden. Während ein Clip läuft, werden aus der Datenbank Links zu thematisch passenden Clips generiert. Der Betrachter kann sich einen Link aussuchen und navigiert so durch den Pool an Filmen. Passend zum jeweils aktuellen Film wird ebenfalls über eine Datenbank ein illustrierender Film gesucht. Dieser läuft gleichzeitig neben dem Hauptfilm. Man stelle sich vor, auf allen Fernsehkanälen laufen unterschiedliche Beiträge, z. B. zum Thema „Alkohol“. Zappen ist erwünscht. In einem Kanal ein Live-Konzert: Jim Avignon trinkt nach jedem Stück einen Wodka und wird zusehends betrunken. In einem anderen Kanal: Anti-Drogen-Spots aus den USA. Es gibt einen Geschichtenerzähler, der über das Trinken sinniert sowie Aufnahmen des betrunkenen Boris Jelzin etc.. Das KORSAKOW SYNDROM setzt Geschichten zueinander in Beziehung, datenbankbasiert und für jeden Betrachter neu, in Abhängigkeit von seinen Eingaben.

<http://www.korsakow.com>

>digital sparks< award 2002

Hochschule für Gestaltung Karlsruhe
Fachbereich Medienkunst

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

[http://solaris.hfg-karlsruhe.de/hfg/inhalt/
de/Hochschule/fachbereiche/821](http://solaris.hfg-karlsruhe.de/hfg/inhalt/de/Hochschule/fachbereiche/821)

Kommentar des betreuenden Professors Michael Saup, Hochschule für Gestaltung Karlsruhe:

„Andreas Siefert's Arbeiten sind minimalistisch und subtil. Die anspruchsvolle Technik dahinter steht dabei nicht im Vordergrund.“

Die Arbeit ist an der Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe, im Rahmen des Seminars „Digital III: Interaktion Datenfluss und Kunst“ im Forschungsbereich Medienkunst - Digitale Medien entstanden.

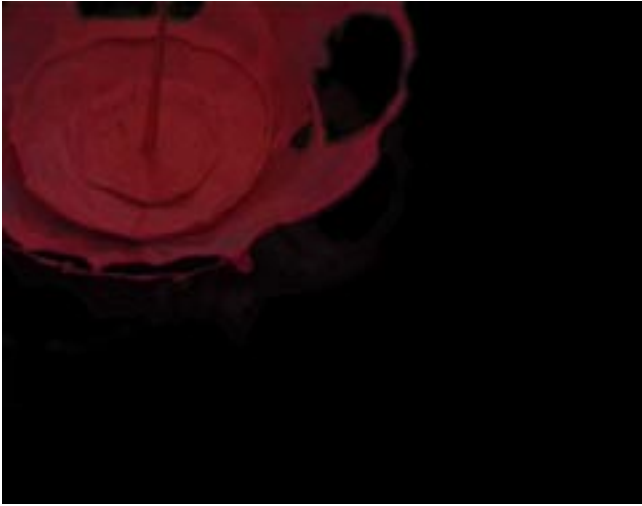
Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks« 2002:

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

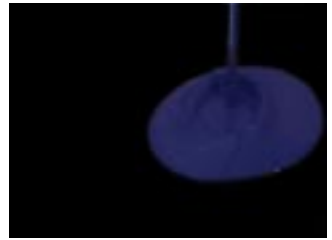
left 2dimensions behind

Andreas Siefert

Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, Fachbereich Medienkunst
2001



Eine audiovisuelle Installation, die mit der Raumwahrnehmung des Betrachters spielt.



LEFT 2DIMENSIONS BEHIND ist eine audiovisuelle Installation, die mit dem gewöhnlichen Sehverhalten des Betrachters spielt. Zwei Podeste stehen im Raum: Ein alter Fernseher auf dem einen, diesem gegenüber ein Videoprojektor im Hochformat. Das Videobild wird auf die oberflächenbehandelte Glasscheibe des Fernsehers sowie auf die weiße Fläche des Sockels darunter projiziert. Eine grüne Farbe wird Anfangs von oben ausgeschüttet. In der Mitte des Bildes macht sie jedoch einen Knick und stürzt auf einmal dem Betrachter entgegen. Die räumlichen Achsen wurden hier vertauscht. Der Klang mit einem Dolby Surround System „bewegt“ sich im Raum dazu. Am Ende des ca. 5 Minuten langen Loops wird Farbe ausgeschüttet, die dann aus dem Fernseher heraus in Richtung Fußboden fließt. Dies wird erreicht, indem nun die weiße Sockelfläche, auf dem der Fernseher steht, als Projektionsfläche mit einbezogen wird. Ein Monitor- bzw. Videobild wird als drei-dimensionales, räumliches Abbild der Realität interpretiert, obwohl tatsächlich nur ein zwei-dimensionales Bild dargestellt wird. Der Betrachter adaptiert unterbewusst anhand von Schatten, Fluchtlinien etc. das gesehene zwei-dimensionale Bild in die dritte Dimension.

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

>digital sparks< award 2002

Kommentar des betreuenden Professors Kai Beiderwellen, Fachhochschule Mannheim:

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

Das Projekt wurde innerhalb des Wahlpflichtfaches HumanInterface Design (HID) an der Fachhochschule Mannheim entwickelt. Dieser projektorientierte Kurs vermittelt das nötige Wissen, um im Spannungsfeld interaktiver Anwendungen und den damit verbundenen sozialrelevanten Auswirkungen als Gestalter richtungsweisend und praxisrelevant agieren zu können. Das freie Thema dieses Kurses im Wintersemester 2001 war aus aktuellem Anlass „Terror“.

Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks« 2002:

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

Fachhochschule Mannheim
Fachbereich Gestaltung
Institut für interaktive Medien
<http://www.fh-mannheim.de>
<http://www.gestaltung.fh-mannheim.de>

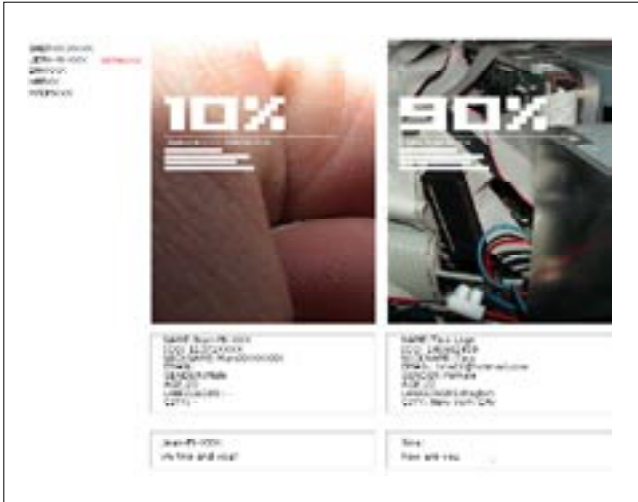
terror by tina

Martin Hesselmeier

Fachhochschule Mannheim, Fachbereich Gestaltung

2002

Ein Bot auf der Suche nach Opfern.



„Da es auf der Tagesordnung steht, im Internet terrorisiert zu werden, habe ich mir überlegt, den Terror dort zu starten, wo ihn keiner vermutet.“ Mit einem einfachen Chatprogramm: ICQ oder AIM. Mit „Elizataalk“ ist es möglich, eine Konversation zu starten und verschiedene Chatbenutzer mit immer wechselnden Identitäten anzusprechen. Dabei wissen die User nicht, dass sich hinter der Identität kein menschliches Wesen sondern ein Programm verbirgt. Auf der Basis von „Elizataalk“ wurde eine virtuelle Person mit Namen Tina Lage erschaffen. Tina gibt vor, eine 22-jährige Sportstudentin aus New York zu sein. Tina wurde drei Tage in den Chat ICQ geschickt. Alle entstandenen Dialoge wurden aufgezeichnet und ausgewertet. In dieser Auswertung wird prozentual visualisiert, wie weit die kontaktierte Person wahrnimmt, dass es sich um ein Programm handelt. Die interessantesten Dialoge sind auf der Website im Bereich „humans vs. tina“ nachzulesen. Erstaunlich ist, wie einige Chatbenutzer sich durch Tina angegriffen fühlten. In der Onlineversion besteht die Möglichkeit, ein paar Worte mit Tina zu wechseln. Da auf dem Server der Upload für die Files begrenzt war, ist Tina online nicht ganz so schlau wie in einem Chatprogramm.

<http://www.serversection.de/bot>

>digital sparks< award 2001

Kommentar des betreuenden Professors Helmut Mark, Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig:

„Internet, Anrufbeantworter, Telefon und ein realer Ausstellungsraum sind die ‚Tools‘, mit denen ein interaktives Hörerlebnis generiert wird. Die Verfügbarkeit dieser Tools ermöglicht dem User einen weltweiten Zugriff als Hörer und gibt ihm zudem die Möglichkeit eines aktiven Beitrags zu 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.“

Hochschule für Grafik und
Buchkunst Leipzig
Fachbereich Medienkunst
<http://www.hgb-leipzig.de>

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 Kompetenzen 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 Klangs in der medienkünstlerischen Arbeit hinzuweisen.

dialtone

Tamas Szakal

Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig, Fachbereich Medienkunst
2000

Eine interaktive Installation, die analoge und digitale Kommunikationsmedien zu einem hybriden Klangraum verbindet.



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 Telekommunikations-Instrumente (Telefone und Anrufbeantworter) zu öffnen.

Drei Anrufbeantworter empfangen drei Minuten lange Sound-Samples. Teilnehmer spielen über ihre Telefone Klänge, Geräusche oder Musik ein und bestimmen somit den Inhalt der kleinen „Soundserver“. Die Anrufbeantworter sind mit einem Audiomixer verbunden, mit dem die Besucher vor Ort 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. In einem anderen Raum ist zusätzlich ein Bildtelefon installiert, mit dem die Besucher die Installation bespielen können. Die Displays der Geräte, die die Anzahl der Nachrichten und Anrufvorgänge anzeigen, werden mit drei kleinen Kameras eingefangen und über zwei Videomischer und einen Beamer in den Raum sowie live ins Netz projiziert. So verbindet die Installation den Veranstaltungsort in Bild und Ton mit dem Telekommunikationsnetzwerk.

<http://dial.tone.hu>

>digital sparks< award 2001

Technische Universität Ilmenau

Institut für Medientechnik

<http://www.tu-ilmenau.de>

<http://imt.rz.tu-ilmenau.de>

GENIUS BODYBUILDER entstand im Rahmen einer Studienjahresarbeit für Medientechnologie am Institut für Medientechnik der Technischen Universität Ilmenau bei Prof. Dr. Karl-Heinz Brandenburg

Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks« 2001

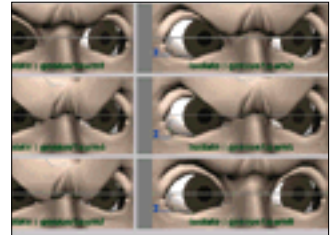
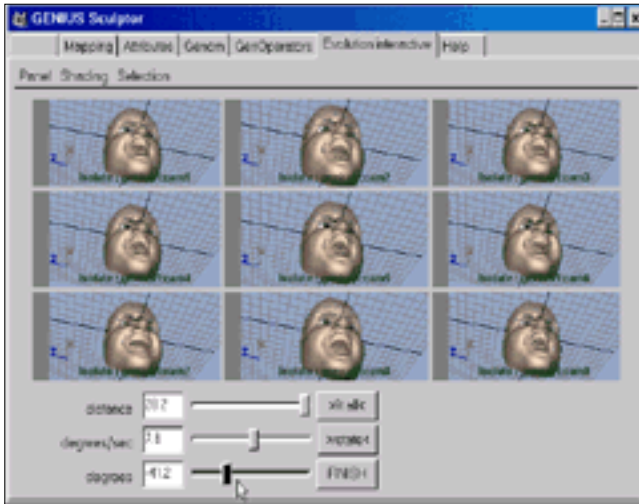
Die Jury zeichnet GENIUS BODYBUILDER als eine Seminararbeit von erstaunlicher Reife aus, da der Einsatz evolutionärer Programmierprinzipien als Plug-In für eine Standardsoftware bis hin zu einer praktischen Anwendung entwickelt wurde. Zur Gestaltung von Avataren und virtuellen Charakteren ist durch diese 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.

genius bodybuilder

Martin Schneider, Fabian Härle

Technische Universität Ilmenau, Institut für Medientechnik
2001

Ein Tool zur genetischen Modellierung
von Avataren.



GENIUS BODYBUILDER ist ein Werkzeug zum „Züchten“ von Avataren für Computeranimationen und virtuelle Welten. Es kommen Verfahren des Genetischen Modellierens (GM) zum Einsatz, wobei geschlossene 3D-Flächen mittels genetischer Algorithmen (GAs) deformiert werden. Der Vorteil von GENIUS BODYBUILDER liegt darin, dass es als Plug-In auf eine verbreitete 3D-Entwicklungsumgebung aufsetzt und aufgrund seiner Universalität als „Schweizer Taschenmesser“ für genetisches Modellieren dienen kann. Neben der automatischen Evolution besteht auch die Möglichkeit der interaktiven Evolution. Hier können Einsteiger den Ablauf genetischer Algorithmen erforschen und die Auswirkung verschiedener genetischer Operatoren auf Genotyp und Phänotyp selbst ausprobieren. Dies wurde auf der Ebene der Benutzeroberfläche grafisch so umgesetzt, dass Benutzer die einzelnen Module im „Hypergraph“ direkt verknüpfen können, ohne über Programmierkenntnisse verfügen zu müssen.

<http://www.stud.tu-ilmenau.de/~marsu/genius>

>digital sparks< award 2001

**Kommentar des betreuenden Professors Gui Bonsiepe,
Köln International School of Design, Interface Design:**

„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.“

Köln International School of Design
Interface Design
<http://www.ds.fh-koeln.de>

In einem sechs-wöchigen Entwurfskurs wurde das Thema gestellt, eine multimediale Umsetzung der Texte aus dem Roman „Die unsichtbaren Städte“ von Italo Calvino zu erstellen.

Begründung der Jury für die Auszeichnung »digital sparks « 2001

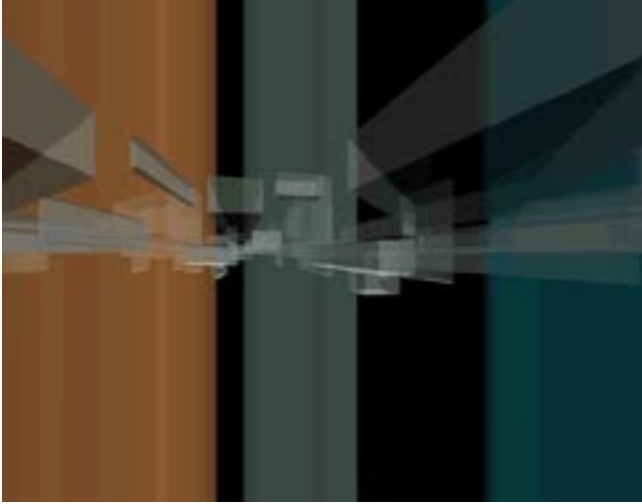
STADTWIRKLICHKEIT kann über die ästhetisch gelungene Übertragung der literarischen Vorlage in eine interaktive 3D-Umgebung hinaus selbst als eine Stadtmetapher gelesen werden. Der virtuelle Raum ist als öffentlicher Raum kollaborativen Handelns konfiguriert, in dem Internetbesucher ihre individuellen Ideen und Bilder von einer 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. Die Jury überzeugte die Vielschichtigkeit des navigierbaren und konzeptuellen Raumes.

stadtwirklichkeit

Sascha Kempe, Michael Wolf

Köln International School of Design, Interface Design

2001



Ein Internetprojekt zum Entdecken und Entwerfen unsichtbarer Städte nach Italo Calvino



STADTWIRKLICHKEIT ist eine Plattform für den Entwurf künstlicher Welten. Die Installation bedient sich der Metaphorik aus Italo Calvinos „Die unsichtbaren Städte“. Besucher sind aufgefordert, aus ihrer Vorstellungskraft heraus Wirklichkeitsmodelle zu entwerfen. Der Besucher der Website begibt sich auf eine Reise in fünf ausgewählte Städte aus dem Roman „Die unsichtbaren Städte“. Während er durch audiovisuelle Räume streift, sind fünf Texte durch Stimmen und Klänge erfahrbar. 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 Teils 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 Abstimmungsverfahren 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 verblassen und existieren schließlich nicht mehr.

<http://www.formlust.com>

Was kommt? - Ausblick

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

Bisher wurde >digital sparks< aus dem Projekt CAT – Communication of Art and Technology – finanziert. Künftig fallen diese Gelder weg. Die gesamte Förderung für >digital sparks< und die Internetplattform netzspannung.org läuft im September 2004 mit dem Ende des CAT-Projektes aus.

Im kommenden Jahr soll der Wettbewerb >digital sparks< zum vierten Mal veranstaltet werden. Hierzu möchten wir Förderer aus Kultur, Wirtschaft und Politik ansprechen, die mit der Unterstützung des Wettbewerbs auch an Förderstrukturen in der Bildung und Ausbildung von Medienkunst und Medientechnologie interessiert sind. Auch neue Kooperationen mit Hochschulen, Festivals und Veranstaltungsorten möchten wir anregen. Über Vorschläge zur Weiterentwicklung sowie zur Unterstützung des Wettbewerbs freuen wir uns.

Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss und das >digital sparks<Team

Der Wettbewerb >digital sparks< ist integraler Bestandteil der Internetplattform netzspannung.org, dem Wissensportal für mediale Inszenierung, künstlerische Produktion und intermediale Forschung. Das MARS - Exploratory Media Lab am Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation ist verantwortlich für die Konzeption und Durchführung von >digital sparks<. Das Bundesministerium für Bildung und Forschung fördert die Entwicklung von netzspannung.org.

Konzeption und Leitung:

Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss

Organisation und Durchführung:

Diane Müller

Redaktion:

Gabriele Blome, Katja Heckes, Felix Schmitz-Justen

Technische Betreuung:

Kai-Uwe Kunze, Stefan Paal, Daniel Pfuhl

Grafik und Video:

Jochen Denzinger, Nico Nemitz, Lina Lubig

Kontakt:

digital-sparks@netzspannung.org

Weitere Informationen:

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

<http://netzspannung.org/>

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

In Kooperation mit:



[REDACTED]

