

Inhalt

Medienkunst, WS 96/97: „Mein Grabstein im Internet“	2
Kunstwissenschaft WS 96/97: „Pierrick Sorin und das „Kabarett um die Jahrhundertwende“	2
Medienkunst SS 97, „Ich bin blöd“	2
Produktdesign/Medienkunst, SS 97: „The Rechnarr“	3
Kunstwissenschaft SS 98: „D.W. Griffiths Werk und filmästhetische Errungenschaften an den Beispielen ‚Birth of a Nation‘ und ‚Intolerance‘“	3
Medienkunst/Film WS 98/99: Spielfilmdrehbuch "Kinderfest"	4
Kunstwissenschaft WS 98/99: „Manifeste, Berlin 1960“	4
Medienkunst SS 99: Vordiplomarbeit „Videowolken“	4
„F1“	5
Medienkunst SS 99: „R111“, Unna.....	5
"F1"	5
"F1", Ausstellung im virus_ tempel, Karlsruhe, 31.1.-3.2.2000	5
"F_ restyle, Ausstellung beim HfG-Rundgang Februar 2000.....	5
F1, Ausstellung "sHe'll survive" in der Galerie Montevideo, Amsterdam, 8.4.-6.5.2000.....	6
F1, Ausstellung „HfG-Forum im ZKM mit "F1", Karlsruhe 17.6.-19.6.2000.....	6
F1 Media-Attack, Ausstellung zur HfG-Eröffnung, Karlsruhe 10.1.2001.....	6
F1 Media-Attack, Ausstellung „Screening 06“ im Alten Hauptzollamt, MMK Frankfurt 9.- 11.3.2001.....	6
F1 Media-Attack, Ausstellung „Meiers lange Nacht der Museen“, Print Media Academy, Heidelberg 31.3.2001.....	7
HfG-Experimentalservers "execute.hfg-karlsruhe.de", 18.12.1999.....	7
corpus-selecti, WS 2000/01.....	7
„Video Gossip“: SWR-Produktionspreis des Schrägspur Videofestivals in Oberstdorf für "Videowolken". 10.-13.10.2000.....	8
Medienkunst, digitale Medien SS 2001: „OpenSource“	8
Kunstwissenschaft SS 2001: „Zufall und Kunst“	8
Ausstellungsdesign SS 2001: „Atmosphäre-Recycler“: Valentine Digital Massacre, HfG-Karlsruhe	9
Medienkunst, digitale Medien WS 2001/02: „United Colors of Internet“	9
Online Tagebuch 2002.....	9
Produktdesign WS 2002/03: HfG-Autoquartett "Rough Riders"	9
Produktdesign WS 2003/04: „PC-Gym“	10
Medienkunst SS 2004: „waterxs4all.hfg-karlsruhe.de“	10
SS 2004: „www.afriedri.de“	10
SS 2004: „www.daniel-tobias-braun.de“	10

Medienkunst, WS 96/97: „Mein Grabstein im Internet“

"Mein Grabstein im Internet" nannte ich eine Website, die ich für die Ausstellung "Art and Multimedia II: Künstler suchen neue Wege im Cyberspace" in Luxembourg (in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut und dem Institut Henri Tudor) entwickelte.

Was passiert mit der eigenen Homepage im Todesfall? In meinem Fall soll sie nicht einfach gelöscht werden. Stattdessen wird vor die Homepage ein virtueller Grabstein geschaltet, den ich noch zu Lebzeiten nach meinem Geschmack gestaltet und beispielsweise mit einem Kreuz mit Geburts- und Sterbedatum und einem Link auf die eigentliche Homepage versehen habe: so entsteht eine virtuelle Grabstätte im Informationszeitalter.

Auf vielen Homepages kann man einen "Counter" entdecken, der die Seitenaufrufe beziffert und somit die ungefähre Anzahl der Homepagebesucher darstellt. Um aussagefähigere Daten über die Besucher meiner "Grabstätte" zu erhalten als eine blanke Zahl, beschloss ich, die Ausstellungsbesucher bei der Betrachtung meiner Arbeit zu filmen. Dazu nutzte ich die Ausstellungssituation und installierte hinter dem Monitor eine Videokamera. Danach konnte ich in aller Seelenruhe die Aufnahmen analysieren und gewonnene Erkenntnisse über das "Surfverhalten" in die zukünftige Gestaltung der Homepage mit einfließen lassen.

betreuender Professor: Marcel Odenbach

Kunstwissenschaft WS 96/97: „Pierrick Sorin und das „Kabarett um die Jahrhundertwende“

Referat im Medientheorie-Seminar: „Paul Virilio“ von Dr. Gisliind Nabakowski

Mit diesem Referat wollte ich die Zusammenhänge zwischen Kunst und Humor ergründen, ein Thema, das auch bei meinen eigenen Projekten eine wichtige Rolle einnehmen sollte.

Medienkunst SS 97, „Ich bin blöd“

"Ich bin blöd", 3-teilige Videoinstallation, 5 Jahre HfG-Ausstellung und Katalog.

1. Monitor: Subjektive: eigene Homepage, die Besucher der Ausstellung "Künstler suchen neue Wege im Cyberspace" (s.o.) werden von einer hinter dem Computermonitor installierten Kamera bei der Betrachtung meiner damaligen Homepage aufgenommen.

2. Monitor: Subjektive: virtuelle Identität, Nachstellung von Computerspielen aus der Kategorie "Ego Shooter" wie beispielsweise "Doom". Zu sehen sind nur die Hände, die mit verschiedenen Gegenständen hantieren, die zur Kontaktaufnahme mit anderen Identitäten ermöglichen sollen. Im Gegensatz zu in solchen Computerspielen gängigen Waffen wie Faust, Messer, Motorsäge und Feuerwaffen wird dabei auch mit atypischen Dingen wie Rasenmäher, Wasserschlauch und Darts gearbeitet. Aus gegebenen Umständen wird der reale Kontakt zum "Gegenüber" mit diesen Interfaces" im Video vermieden.

3. Monitor: Objektive: eine Kamera beobachtet den Künstler beim Lesen und Verstehen von Paul Virillios Buch "Sehmaschine", das im Rahmen einer Theorieveranstaltung von Gisliind Nabakowski behandelt wurde.

betreuende Professoren: Klaus vom Bruch, Marcel Odenbach

Produktdesign/Medienkunst, SS 97: „The Rechnarr“

„Humor und Computer“: Internationaler Workshop bei der Interval Research Corporation in Palo Alto, Kalifornien, USA.

Die Projektgruppe der HfG, bestehend aus Studenten der Fachbereiche Produktdesign und Medienkunst, erarbeitete ein Konzept für ein Computersystem, das vor allem Spaß erzeugen soll durch die einfache Handhabung. Dies wird erreicht durch die konsequente Anpassung der Interfaces an die Sinne und Gewohnheiten des Menschen, die die klassischen Werkzeuge zur Kommunikation mit der Rechenmaschine wie Bildschirm, Maus und Tastatur überflüssig macht.

Um eine für den Menschen aufmerksame Maschine zu erhalten wird das Grundsystem mit einer Sensorik ausgestattet, die den 5 Sinnen des Menschen entspricht. Für die Ausgabe kommt nur ein 3D-Beamer in Frage, der den Datenraum regelrecht begehbar machen soll. Alle zusätzlichen Ein- und Ausgabegeräte sollen im Aussehen und in der Benutzung alltäglich genutzten Werkzeugen und Gegenständen entsprechen. Das Schreibprogramm wird z.B. durch ein Stift ersetzt, dessen Unterschied zu einem normalen Schreibwerkzeug lediglich darin besteht, dass er mit dem Computer verbunden ist.

In dieser Philosophie teilte sich die Projektgruppe in Arbeitsgruppen, die nun verschiedene Werkzeuge für das System entwickelten und in der Funktion plausibel machen sollten. So sollten viele neue Möglichkeiten entstehen, mit einem Computer zu interagieren, die Spanne reichte vom Zahnputzbecher (witzig) bis zum Revolver zum Löschen von Dateien.

Für die Präsentation in Palo Alto wurden eine CD-Rom produziert und die Vorzüge des Systems mit einer Erzählung in Mensch, Bild und Ton, basierend auf dem Märchen von "Hänsel & Gretel", dem Publikum nähergebracht.

Die Karlsruher Reisegruppe erhielt für diese Arbeit die Auszeichnung "Most Ambitious Award".

betreuende Professoren: Volker Albus, Michael Saup

Kunstwissenschaft SS 98: „D.W. Griffiths Werk und filmästhetische Errungenschaften an den Beispielen ‚Birth of a Nation‘ und ‚Intolerance‘“

Referat im Kunstwissenschafts-Seminar: „Die Anfänge des Films“ von Michael Schuster und Martin Emele.

D.W. Griffith gilt als Erfinder des klassischen Spielfilms.

Medienkunst/Film WS 98/99: Spielfilmdrehbuch "Kinderfest"

Zusammen mit einem Freund entstand in fast einjähriger Zusammenarbeit ein Drehbuch für einen Spielfilm mit dem Titel "Kinderfest", der im Genre "Splatter" platziert werden sollte. Im Grunde wird mit dieser Arbeit eine kinderfeindliche Gesellschaft kritisiert. Der Protagonist, nebenberuflich Babysitter, wird von einer Wahngestalt überredet Säuglingsmorde zu begehen. Da die Eltern der ermordeten Kinder seine Taten zu billigen oder gar von ihm zu erwarten scheinen, wird er zu weiteren Morden beflügelt.

Nach der Fertigstellung des Drehbuches arbeiteten wir einige Wochen eifrig an der Umsetzung des Filmes, die jedoch scheiterte. Interessanterweise stießen wir bei den Studierenden auf viel Interesse und Unterstützung, während die Professoren und Dozenten dem Projekt ablehnend gegenüber standen.

beratende Professoren: Lothar Spree, Hans Beller, Ludger Pfanz

Kunstwissenschaft WS 98/99: „Manifeste, Berlin 1960“

Referat im Kunstwissenschafts-Seminar: „Der Künstler und sein Publikum“ von Siegfried Gohr.

Durch die Schwierigkeiten bei der Umsetzung meines Spielfilmprojektes „Kinderfest“ war ich demmaßen aufgebracht, dass ich es für nötig hielt, ein „Manifest“ zu schreiben, das den unabhängigen Film propagierte, nämlich den Underground-Film. Um ein besseres Verständnis für meine Reaktion zu gewinnen, interessierte ich mich in dieser Arbeit vor allem dafür, was andere Künstler veranlasste, Manifeste zu schreiben.

Medienkunst SS 99: Vordiplomarbeit „Videowolken“

Mit der Videoinstallation "Videowolken" nahm ich das Thema "Kopierverlust" meiner Bewerbungsmappewieder auf. Der Mappe war ein Video beigelegt, das durch 24-fachen Kopierverlust entstanden ist. Ich videografierte eine Szene direkt vom Fernseher ab und nahm wiederum die Videografie mit der Videokamera auf, solange, bis aus dem Ursprungsmaterial ein abstraktes, 2-minütiges Video geworden war. Durch dieses Verfahren sind so, was vor allem durch die Einzelbildschaltung offenbar wurde, ästhetische Zufallsformen entstanden, die mich an Wolkenformationen oder Landkartenbilder erinnerten.

Um die Ästhetik der Einzelformen mehr zur Geltung zu bringen und die Übergänge zwischen den Einzelbildern – ähnlich wie sich ständig verändernde Wolkenformationen am Himmel – fließender zu gestalten, nutze ich einen Überblendeffekt des Schnittsystems „Media 100“. So entstand das Video "Videowolken" (SVHS 17.5 min), mit dem ich meine Zwischenprüfung absolvierte und das ich gleichzeitig beim Rundgang in der Kiessling-Klasse präsentierte. Außerdem nahm ich mit dieser Arbeit am Schrägspurfestival 2000 in Oberstdorf teil und gewann einen der beiden Hauptpreise, einen Produktionspreis in Höhe von 5000 DM, der vom SWR gestiftet wurde.

„F1“

Medienkunst SS 99: „R111“, Unna

Im Rahmen des Kunstfestivals "Connected Cities" im Ruhrgebiet entstand eine Kooperation mit Supreme Particles (Michael Saup). Wir präsentierten in Unna in einem alten Fabrikgebäude eine multimediale, interaktive Installation mit dem Namen "R111". Mit Armin Purkrabek entwickelte ich ein sogenanntes "Web-Modul", eine Internetseite, die Datenströme aus dem Internet visualisierte. Diese Internetseite wurde auf einem von der Decke abgehängten Laptop präsentiert und beeinflusste, wie auch andere analoge oder digitalen Module, den energetischen Zustand der Installation. Der Datenstrom aus dem Internet wurde u.a. durch Zufallsbilder aus dem Internet dargestellt, die von einem Internetsuchroboter bereitgestellt wurden.

"F1"

Diese Kooperation inspirierte Armin Purkrabek und mich derart, dass wir beschlossen, uns weiterhin mit dem Internet als künstlerischem Medium zu beschäftigen. Ausgangspunkt unserer Überlegungen war die Tatsache, dass das Internet hauptsächlich aus Grafiken und Texten in nahezu unerschöpflicher Fülle besteht. So kamen wir auf die Idee, den Überraschungseffekt, der durch die wahllose Kombination willkürlicher Inhalte entsteht, zu nutzen, um ästhetische Qualität zu erzeugen. Den archaischen Java Script Bot, der für R111 genutzt wurde, sollte durch einen eigenen Suchroboter ersetzt werden. Dafür entwickelte ich ein Computerprogramm, das mit Hilfe zufallsgesteuerter Worteingaben in Suchmaschinen Internetseiten aufruft und nach Bildern und Texten durchsucht, während Armin Purkrabek sich mit der Visualisierung vom Suchroboter ausgewählter Inhalte beschäftigte. Ein Datenprojektor war das Mittel unserer Wahl, um möglichst plakativ auf den ästhetischen Reiz der aufbereiteten Daten aus dem Internet hinzuweisen.

betreuender Professor: Michael Saup

"F1", Ausstellung im virus_ tempel, Karlsruhe, 31.1.-3.2.2000

Mit Armin Purkrabek und Hannah Grohninger entwickelte ich eine Installation aus Datenprojektion, Sound, Motiontracking und Internetsuchroboter. Die Projektion von Zufallsgrafiken aus dem Internet wurde interaktiv in Beziehung mit der Bewegung der Zuschauer gestellt. So entstand eine frei assoziierbare Bildergeschichte. Armin Purkrabek absolvierte mit unserer Arbeit seine Zwischenprüfung im „virus_ tempel“ im Atelier von Michael Saup in Karlsruhe. "F1" war geboren.

Technik: ISDN-execute, Apple Share, Big Eye, Max mit fpict, Webcam, Lexicon, Midi

"F_ restyle, Ausstellung beim HfG-Rundgang Februar 2000

Für diese Installation nutzten Armin Purkrabek und ich den neuentwickelten Bot, der auf dem Experimentalserver execute (siehe weiter unten) lief und Webseiten mit dynamisch erzeugten Flashfilmen generierte. Diese Filme wurden auf einem an der Wand installierten TFT-Flatscreen ausgegeben. Somit sollte eine Internetarbeit den Charakter eines Gemäldes gewinnen. Anders als F1 ermöglicht diese online-Variante des Projekts eine von Galerieräumen unabhängige Rezeption.

F1, Ausstellung "sHe'll survive" in der Galerie Montevideo, Amsterdam, 8.4.-6.5.2000

Bald gewann unsere Künstlergruppe ein neues Mitglied. Dominik Rinnhofer kümmerte sich um die Sound- und Motiontracking-Module von F1. Michael Saup entwickelte ein Programm, das eine stabile Bildausgabe ermöglichte und eine Midi-Schnittstelle für die interaktive Taktung der Bilder bereitstellte. Die Grafiken wurden auf eine 3x4 Meter große Leinwand projiziert. So bekamen auch die kleinsten Bilder überdimensionale Ausmaße. Außerdem stattete Saup den Bot mit einem Sprachsynthesizer aus. Jedesmal, wenn der Suchroboter ein Bild im Internet gefunden hatte, wies er die Zuschauer akustisch darauf hin, indem er den Dateinamen preisgab. Zusätzlich wurde in der Nähe des Beamers eine Webcam installiert, die auf die Projektionsleinwand gerichtet war. So konnten die Installation und die Zuschauer übers Internet beobachtet werden. Damit schloss sich der Kreislauf der Bilder, die zunächst durch den Bot aus dem Internet gewonnen und diesem durch die Webcam wieder zugeführt wurden.

F1, Ausstellung „HfG-Forum im ZKM mit "F1", Karlsruhe 17.6.-19.6.2000

Für die Ausstellung im ZKM wurde die Installation um einen Nadeldrucker erweitert. Auf Endlospapier wurden die Urls der gefundenen Webseiten ausgedruckt. Der Drucker wurde so installiert, dass die Zeile für Zeile wachsende Papierbahn übers Geländer hinunter ins ZKM-Cafe lief. Als Soundquelle dienten hier verschiedene Internetradiostationen.

F1 Media-Attack, Ausstellung zur HfG-Eröffnung, Karlsruhe 10.1.2001

Zu diesem Zeitpunkt kam Andreas Friedrich als neues Mitglied der Künstlergruppe hinzu, der einen zufallsbasierten Midi-Soundtrack für die Installation programmierte. Neu war außerdem der Einsatz des Max-MSP-Plugins Nato für die Visualisierung. Dadurch konnten die gewonnenen Bilder gespiegelt, skaliert und eingefärbt werden konnten.

Die Interaktion mit dem Publikum stand jetzt nicht mehr im Vordergrund. Neues Prinzip der Installation war vielmehr eine gezielte Überforderung der Zuschauer durch eine Flut sich überlagernder Bilder, Texte und soundgenerierter zusätzlicher Grafikelemente, weshalb wir den Zusatztitel „Media-Attack“ wählten. Menschen mit schwacher akustischer Konstitution konnten die Installation durch eine Glasscheibe aus sicherer Entfernung betrachten.

F1 Media-Attack, Ausstellung „Screening 06“ im Alten Hauptzollamt, MMK Frankfurt 9.-11.3.2001

Im Rahmen einer Filmvorstellung mit dem Namen „Screening 06“ von HfG-Video- bzw. Filmproduktionen wurden unter anderem auch Kunstwerke präsentiert. F1 war in einem Durchgang installiert, den alle Zuschauer passieren mussten, um den Vorführraum zu gelangen. Um den Sprachsynthesizer von Amsterdam wiederzubeleben, integrierte ich die Soundausgabe direkt in den Internetroboter.

F1 Media-Attack, Ausstellung „Meiers lange Nacht der Museen“, Print Media Academy, Heidelberg 31.3.2001

Bei der Ausstellung in der Print Media Academy nutzten wir für unsere Installation einen Seminarraum, den wir unverändert ließen. Im Gegensatz zu der Ausstellungssituation in Frankfurt wurden hier die Rechner nicht in einem separaten Raum versteckt, sondern waren allgemein sichtbar auf den Tischen verteilt. In der Dunkelheit konnte die halb durchlässige Projektion von außen durch die Fenster des modernen Glasbaus betrachtet werden. Die große Besucherzahl bei beiden Ausstellungen lieferte Daten in Hülle und Fülle für das Motiontracking. Hier lag die Überforderung anders als in der ersten Media-Attack-Ausstellung in Karlsruhe auf der Seite der Installation.

HfG-Experimentalserver "execute.hfg-karlsruhe.de", 18.12.1999

Wegen meines großen Interesses für Server ermöglichte Michael Saup mir die Anschaffung eines Rechners, den ich als Experimentalserver einrichtete. Die Existenz von execute erleichterte auch die Arbeit mit F1 erheblich, weil er uns eine Test- und Entwicklungsplattform zur Verfügung stellte. So wurde der Bot darauf entwickelt und konnte zeitunabhängig von Ausstellungen ständig in Betrieb sein. Gleichzeitig war der Server Grundlage für die f_style-website, der Browserversion von F1.

Mit der Zeit bekamen immer mehr Studenten einen Zugang auf den Experimentalserver. Neben der Möglichkeit, HTML-codierte Internetseiten dort abzulegen, werden dabei meist die Funktionen einer Internet-fähigen Datenbank genutzt. Außerdem ist es möglich, mit execute über das Internet Programme aufzurufen, die auf herkömmlichen Servern aus Sicherheitsgründen nicht gestartet werden dürften.

Auf execute entstand beispielsweise das Projekt „Kochbuch“ von Oliver Schrempf und Natallia Salzmänn. Der Nutzer kann angeben, welche Zutaten zur Verfügung stehen, und dann werden über eine Datenbankrecherche passende Rezepte herausgesucht. Der Anspruch des Servers ist nicht die Sicherheit, sondern die Experimentierfähigkeit. Vor 2 Jahren die Hardware aus, und execute wurde durch den beispiellosen Einsatz von Ronny The auf eine neue Rechnerplattform gestellt und mit einem aktuellen System versehen. Ronny The, der für die Neuauflage der HfG-Homepage verantwortlich ist, nutzte diese Experimentierplattform außerdem ausgiebig für weite Teile dieses Projektes. Außerdem war der Logomat eines seiner ersten Projekte, das fähig war Grafiken online zu erzeugen.

corpus-selecti, WS 2000/01

Für das Szenografieprojekt „corpus selecti“ erstellte ich den Internetauftritt, dessen Inhalte vollständig aus einer Datenbank gespeist wurden

„Video Gossip“: SWR-Produktionspreis des Schrägspur Videofestivals in Oberstdorf für "Videowolken". 10.-13.10.2000

Den SWR-Produktionspreis, den ich für „Videowolken“ beim Schrägspurfestival in Oberstdorf gewonnen hatte, setzte ich in einer Installation im Filmpalast Karlsruhe um. Dabei folgte ich wieder dem Prinzip des ästhetischen Gewinns durch Kopierverlust. Anders als in „Videowolken“ wurde das Ausgangsmaterial hier jedoch live gewonnen und weiterkopiert. Ich installierte eine Kamera, die die Kinobesucher beim Betreten des Filmpalastes aufnahm. Das Video wurde direkt auf einem Monitor ausgegeben und mit einer weiteren Kamera vom Bildschirm abgefilmt. Durch neun Monitore und Kameras wurde dieser Vorgang in Echtzeit solange wiederholt, bis durch den Kopierverlust ein Video entstand, dessen nunmehr abstrakte Formen eine eigene ästhetische Qualität zeigten. Dieses Endprodukt wurde auf dem kinoeigenen Monitor ausgestrahlt, auf dem normalerweise die Filminformationen gezeigt werden.

Medienkunst, digitale Medien SS 2001: „OpenSource“

OpenSource ist in der Linux-Gemeinde ein großes Stichwort, wenn nicht gar die Voraussetzung des freien Betriebssystems. Da ich selber viel mit diesem System arbeite, die auch bei execute die Betriebsplattform darstellt, begann ich ein Projekt zu entwickeln, das potentiell jedem Internetbenutzer die Möglichkeit gibt, eine Website, die auf dem Experimentalserver liegt zu verändern, neu zu erstellen bzw. abzuspeichern. Auf diese Weise können mehrere Leute an einer gemeinsamen Website arbeiten und ihre Fähigkeiten der Webprogrammierung zur Schau stellen.

betreuender Professor: Michael Saup

Kunstwissenschaft SS 2001: „Zufall und Kunst“

Referat im Kunstwissenschafts-Seminar: „Der Künstler und sein Publikum“ von Siegfried Gohr.

Im Rückblick erkannte ich, dass der Zufall in meinen Projekten eine große Rolle spielte. Ich wollte herausfinden, welche Bedeutung der Zufall in der Kunstgeschichte einnahm. Dabei legte ich besonderes Augenmerk auf die verschiedenen verwendeten Zufallsprinzipien, und inwiefern der Zufall thematischer Mittelpunkt einzelner Künstler gewesen ist. Dabei fiel mir auf, dass der Zufall oft auch dann eine Rolle bei der Entstehung spielt, wenn er nicht eigentliches Thema eines Kunstwerks ist, wie beispielsweise beim Action-painting oder den beschossenen Skulpturen von Nici de Saint Phalle.

Bemerkenswert fand ich außerdem die Erkenntnis, dass Computer wegen der gleichförmigen Taktung im Grunde genommen nur „schlechten“, das heißt relativ leicht vorhersagbaren Zufall generieren können. Daher erschien mir die Integration des Internets in meine Projekte als interessante Erweiterung eines reinen Zufallsgenerators. So konnte ich von Menschen erzeugte Inhalte mit einbeziehen.

Ausstellungsdesign SS 2001: „Atmosphäre-Recycler“: Valentine Digital Massacre, HfG-Karlsruhe

Dieses Projekt entstand im Zuge der Plattform „Valentine Digital Massacre“, in deren Mittelpunkt ein Server stand, der mittels Midi mit den angeschlossenen Computern kommunizierte. Für den „Atmosphäre-Recycler“ nahm ich Umgebungsgeräusche auf und schnitt daraus einzelne Samples, die nach einem Zufallsprinzip neu aneinandergereiht und ausgegeben wurden.

Dieses Projekt hätte ein zusätzliches Modul für den Internetroboter darstellen können. Die Idee war, Sounddateien aus dem Internet zu zerstückeln und neu zusammengesetzt wiederzugeben oder die so gewonnenen Samples als Instrumente für MIDI-Sounddateien zu verwenden, die ebenfalls mit dem Bot aus dem Internet gewonnen werden können. Technische Schwierigkeiten, wie die Problematik, auf legale Weise Sounddateien aus dem Internet zu gewinnen, die der Bot ansprechen kann, verhinderten damals die Umsetzung dieser Idee, die aber möglicherweise ein zukünftiges Projekt darstellen könnte.

Medienkunst, digitale Medien WS 2001/02: „United Colors of Internet“

Mit diesem Projekt wollte ich die Durchschnittsfarbe des Internets errechnen. Dabei skalierte ich die vom Roboter gefundenen Bilder auf die Größe von einem Pixel. Durch diese Reduzierung erhält man einen Pixel mit der Durchschnittsfarbe des jeweiligen Bildes. Der RGB-Zahlenwert des Pixels kann nun ermittelt werden und rechnerisch kann somit die Durchschnittsfarbe aller Pixel errechnet werden.

betreuender Professor: Michael Saup

Online Tagebuch 2002

Im Herbst/Winter 2002 führte ich ein privates online-Tagebuch, um während eines längeren Finnland-Aufenthaltes Kontakt zu meinen Freunden in Karlsruhe zu halten. Ich integrierte dabei ein Feature, das es dem Besucher der Website ermöglicht, Kommentare zu hinterlassen.

Produktdesign WS 2002/03: HfG-Autoquartett "Rough Riders"

Für dieses Projekt nutzen Armin Purkrabek und ich unsere gemeinsame Affinität zu Autos, die mit einer nostalgischen Liebe für Autoquartettspielkarten, vor allem zu alten Klassikern, die wir in jungen Jahren zu spielen pflegten. Also beschlossen wir, mit den Autos von HfG-Studenten ein Kartenspiel zu erstellen. Ich übernahm die fotografische Leitung und erstellte ein Redaktionssystem, mit dem die Fahrzeughalter ihre Fahrzeugdaten online eingeben konnten. Armin Purkrabek übernahm die grafische Gestaltung und kümmerte sich um den Druck während ich an einer frei

herunterladbaren PDF-Version arbeitete, die aus den Fahrzeugdaten der Datenbank gespeist wurde.

Freundlicherweise bot die damalige Hfg-ASTA an, die Vorfinanzierung des Druckes zu übernehmen. Der Dank gebührt hier der ASTA und der Druckerei Engelhart & Bauer, die wir ebenfalls für dieses Projekt begeistern konnten.

Das Quartett wurde beim HfG-Shop im Rundgang dieses Jahres zum ersten Mal veröffentlicht und verkauft. Durch den Einsatz von Julia Kuon ist das Quartett mittlerweile auch im ZKM-Shop erhältlich.

Produktdesign WS 2003/04: „PC-Gym“

Im Rahmen des Seminars „umdeuten, umnutzen“ bei Albus sollten Gegenstände durch geringe Modifikationen oder Einbindung in einen anderen Funktionskontext eine neue Funktionsmöglichkeit erhalten. Durch meine tägliche Arbeit am PC litt ich immer häufiger an Rückenschmerzen und sehnte mich nach einer Massage. Nichts lag daher näher, als eine Computertastatur für dieses Unterfangen zu gebrauchen. An die 4 Ecken knotete ich ein Seil, so dass auf jeder Seite eine Schlaufe entstand. Zur Erhöhung der Grifffestigkeit dienten PVC-Plastik-Schlauchstücke, durch die das Seil an beiden Seiten geführt wurde. Auf diese Weise kann man die Tastatur bequem über den Rücken reiben. Die gefederten Tasten passen sich der Rückenform an und bieten eine wohltuende Massage.

Medienkunst SS 2004: „waterxs4all.hfg-karlsruhe.de“

Für Uwe Laysiepens Projekt „waterxs4all“ entwickelte ich eine Informationsplattform auf der die Teilnehmer des Projektes Informationen rund um das Projekt austauschen und bereitstellen können. Zusätzlich zu den vorhandenen Funktionen, wie ein allgemeiner Upload-Bereich, ein Diskussionsforum, eine Linksammlung, ein Terminkalender und eine Bildergalerie entwickelte ich ein maßgeschneidertes Modul, das den Teilnehmern ermöglicht, Beiträge für das geplante „waterbook“, das Buchprojekt von Sven Völker und Ulay, mit Bild und Text selbst hochzuladen. Alle eingesandten Artikel werden automatisch zu einem PDF zusammengefasst.

SS 2004: „www.afriedri.de“

Für den Fotografen Andreas Friedrich entwickelte ich mit Maximiliane Schröder und Richard Gutleber eine Homepage, die vom Künstler selbst aktualisiert werden kann.

SS 2004: „www.daniel-tobias-braun.de“

Mit etwas geringerem Aufwand entwickelte ich eine ähnliche Homepage für den Fotografen Daniel T. Braun. Um den Bildupload muss sich in diesem Fall der Künstler selber kümmern, für die Einbindung der neuen Bilder ist lediglich die Modifikation einer Textdatei notwendig.

Die Fähigkeiten der Webprogrammierung erwarb ich u.a. durch die jahrelange freiberufliche Arbeit als Webdesigner