



digitale medien 1999 - 2005



Nullius in Verba (On the Words of No One)?

*I am ONE. I walk to be, ALWAYS
THE LAST in my sequence
My memories are operators to my dreams.
(claudia westermann)*

für meine studenten, für heinrich klotz und herrn teufel

dank an meine freunde, mitarbeiter und kollegen der digitalen medien: paul modler, wolfgang müller, herwig hoffmann, ionel spanachi, maxi schröder, dorothea bickler, michael bernhard, ellen poon, philip dadson, margit rosen, david link, andreas kiel, julia herzog, samuel röcker, alexander stublic, lida abdullah, stefan preuß, philipp rosenbeck, pino grzybowski, sirko knüpfer, gideon may, michael hoch, steffen ruyll cramer, pepe jürgens, dominik rinnhofer, andreas siefert, tom ehninger, imre osswald, claudia müller, martina haitz, jürgen enge, ronald the, michael soor, timo piatkowski, richard gutleber, anne niemetz und benni zierock.

michael saup, februar 2005



inhalt

preise digitale medien	5
The Masters of Technology (M.O.T.) - robotrace	9
Slaughterdeck	11
dropshadow	15
Zimultan pResenz	23
btd x - digitale Videokomposition / 2000	26
Komposition für ein Webseitenquartett	27
Demontage Dataspace	29
Cavalerizza Digitale - The Virtual Unabomber	31
digital massacre I, II und III	35
architectural JoxMox - musical Encounters	45
Aquaricon	47
juke_bots	51
left 2dimensions behind	53
pluggohack	55
Spooky-3D	57
evolution bulk	63
magnetstudie02	67
transparenz	79
ntv_newsfake	85
(A Foundation for) The Science of Media Evolution	87
R111	89
Virtual Churchill (VC)	99
À Fleur de Peau	105
2πR	115
nomadic - 11 tage	137
N8 - 004	151
bilder	164



PONG

LUX ziffer

$$111 \times 111 = 12321$$

$$1111 \times 1111 = 1234321$$

$$11111 \times 11111 = 123454321$$

Light never wormed

RESET Media Art Festival

1. Preis für Andreas Siefert (hfg/dm) beim RESET Media Art Festival Krakau/Polen für die Arbeit left 2dimensions behind Mehr Informationen zum Preis gibt es hier. Ebenso... mehr [13.11.02]

Gunther Schroff Stipendium

julia herzog (hfg/dm) gewinnt das gunther schroff stipendium für spooky3D. Die Gesellschaft zur Förderung der Kunst und Medientechnologie e.V. veranstaltet am Mittwoch, den 27. November 2002... mehr [11.11.02]

tweenwork award 2002

Die Gesellschaft für Informatik, Fachgruppe ANIS (Graphische Simulation und Animation) vergab im Jahr 2002 den Tweenwork Award. Der Preis des Tweenwork Award 2002 ging an: Sven Forstmann und Julia Herzog... mehr [24.10.02]

prix ars electronica 2002

Honorary Mention at Prix Ars Electronica 2002 in the category Interactive Art for R111 by Michael Saup (D) and Supreme Particles link1 link2... mehr [6.09.02]

digital sparks 2002

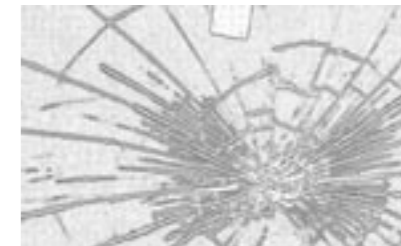
andy siefert (hfg/dm) ist preisträger von digital sparks 2002. herzlichen glückwunsch! Digital sparks 02 Der Hochschulwettbewerb digital sparks 02 ist entschieden! Vier studentische Medienprojekte wurden prämiert.... mehr [6.08.02]

europrix 2001

EuroPrix zeichnet auch das beste Studenten Projekt aus insgesamt circa 1400 Schulen und Hochschulen für Multimedia in Europa aus. s/He will survive Daniel Sauter und Pepe... mehr [8.12.01]

media arts festival in tokyo

the project „forest of thoughts“ wins the excellence award at the media arts festival 2000 in tokyo. „This site is a skillfully interconnected renka (a song-like... mehr [31.08.00]





The Masters of Technology (M.O.T.) - robotrace

Fabian Winkler, M.O.T.

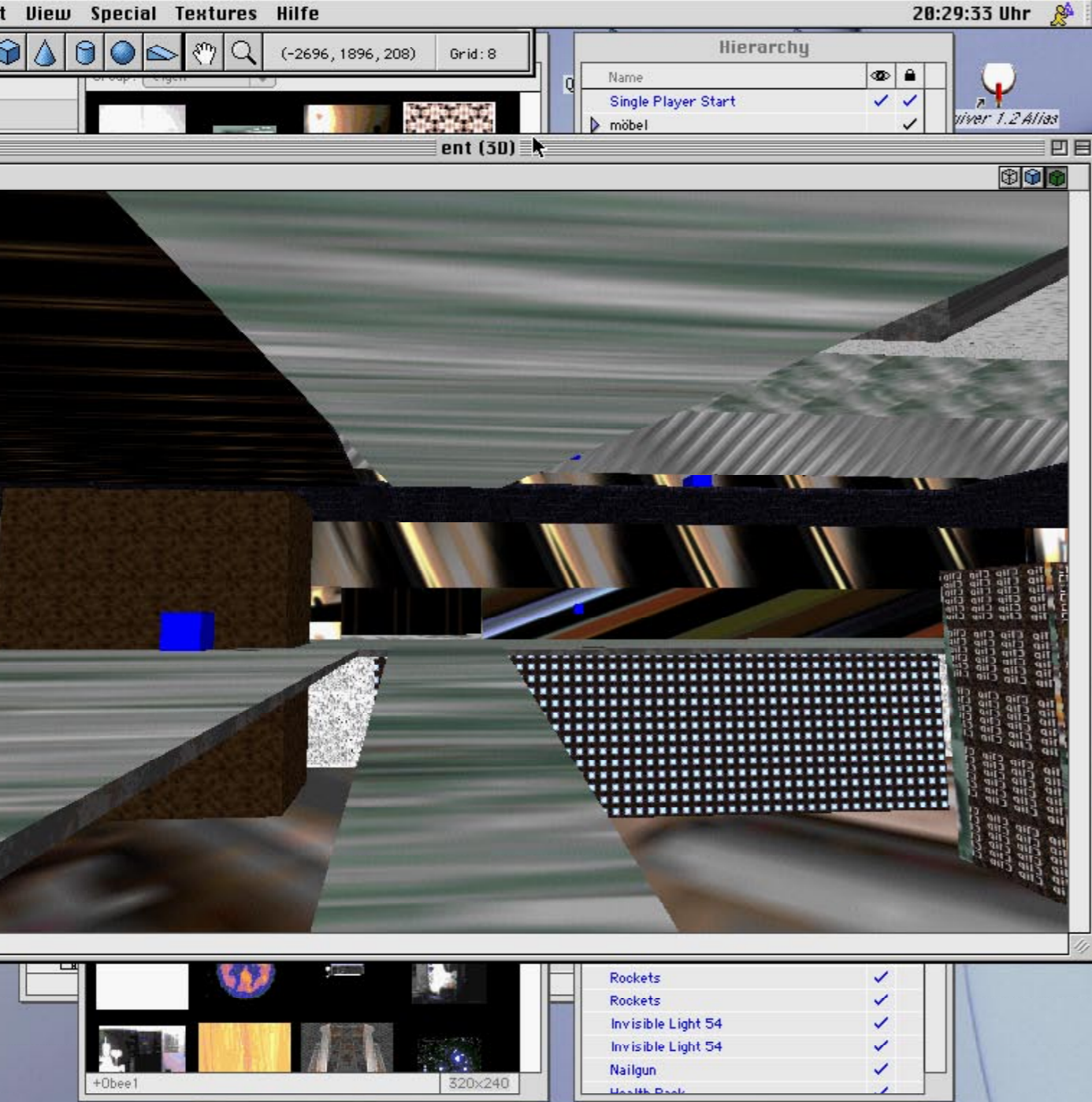
<http://www.robotrace.de/>

Basierend auf einem sehr einfachen Roboterprototypen, der Ende 1998 entwickelt wurde, hat die Gruppe M.O.T. (Masters of Technology) bis Mitte 2001 verschiedene Robotrace Performances u.a. bei Arosa2000, im Künstlerhaus Stuttgart, der CeBit'99 oder bei Techno Freeze 01 in Karlsruhe aufgeführt. Die verschiedenen Robotrace Installationen/Performances waren immer auf einen ästhetischen Gesamteindruck ausgerichtet, im Gegensatz zu traditionellen ‚Race‘-Situationen im Feld der Robotik. Der überraschende Einsatz von Technik, kritische Beobachtung und Reaktion auf aktuelle Trends der Robotik waren interessanter als Konkurrenz zu bestehenden Robotiklabs auf ausschließlich technischer Ebene.

Die Gruppe der Masters of Technology wurde von Fabian Winkler mit einem transdisziplinären Ansatz gegründet. M.O.T. bestand aus Studenten der Medienkunst, Luft- und Raumfahrttechnik, Maschinenbau und Produktdesign. 1998 begann Robotrace mit einem sehr einfachen Performanceaufbau: zehn Roboter bewegten sich in einer 2x2 Meter großen Bahn und projizierten Laserstrahlen in Trockeneisnebel. Robotrace veränderte sich mit jeder Aufführung, sehr bald wurden die Roboter mit Miniaturvideokameras ausgestattet und Live-Videobilder aus Sicht der Roboter wurden auf Großprojektionen gezeigt. In einem weiteren Schritt erlaubte eine Motiontracking Software das Erstellen eines Echtzeit Robotrace-

Soundtracks durch Echtzeitanalyse der von den Robotern aufgenommenen Videobilder. Im Jahr 2000 wurden die Gruppe M.O.T. als Gastforscher ins Forschungszentrum Karlsruhe (FZK) eingeladen. Fabian Winkler (M.O.T.) entwickelte in Zusammenarbeit mit der Fluidmuskelgruppe unter Einsatz eines künstliche Muskels eine sehr einfache flexible Verbindung zwischen Vorder- und Hinterteil des Roboters, die eine elegante Steuerung des Roboters erlaubte.

Gegen Ende 2000 realisierte M.O.T. jedoch, dass eine immer weitreichendere technischere Ausrüstung des ursprünglichen Roboterprototyps eine immer stärkere Annäherung an Roboterforschung im ausschließlich technischen Sinn zur Folge hatte. Mit dem letzten stattfindenden Robotrace wurde die Situation erneut umgekehrt: anstelle den Weg der konstanten technologischen Weiterentwicklung zu verfolgen, der zur Herstellung immer teurerer und immer weniger Roboter führte, veröffentlichten die Masters of Technology Mitte 2001 eine neue Serie von Robotern, die für einen Preis von 10 Euro das Stück verkauft wurden. Die neuen Roboter hatten die gleiche Grundfunktionalität wie die erheblich teureren Prototypen, waren jedoch so vereinfacht, dass jedermann diese Roboter mit Standard-Haushaltselektronikkomponenten bauen konnte. In einer von den M.O.T. organisierten Veranstaltungen konnten diese Roboter erstanden werden, die Roboter wurden noch vor Ort zusammgebaut und am selben Abend in einer Robotrace Veranstaltungen mit allen 50 fertiggestellten Robotern präsentiert.



Slaughterdeck

Quake 1 Computergamelevel

Dominik Rinnhofer, Julia Herzog & Tom Ehninger

Slaughterdeck versteht sich als virtuell, real gewordene Vision der Hochschule im Endausbau. Dreidimensionale Welten, computergeneriert, virtuell und trotzdem voller Leben. Virtuose Realität!

Die Digitale Hochschule, im wahrsten Sinne des Wortes. Virtuelle Realität als Szenografisches Einsatzgebiet, als Versuchsfeld mit unbegrenzten Möglichkeiten in Ausdehnung und Dimension. Räume gestalten, inszenieren; wenig später durch den Cyberspace spazieren.

Die Erweiterung des Realraums

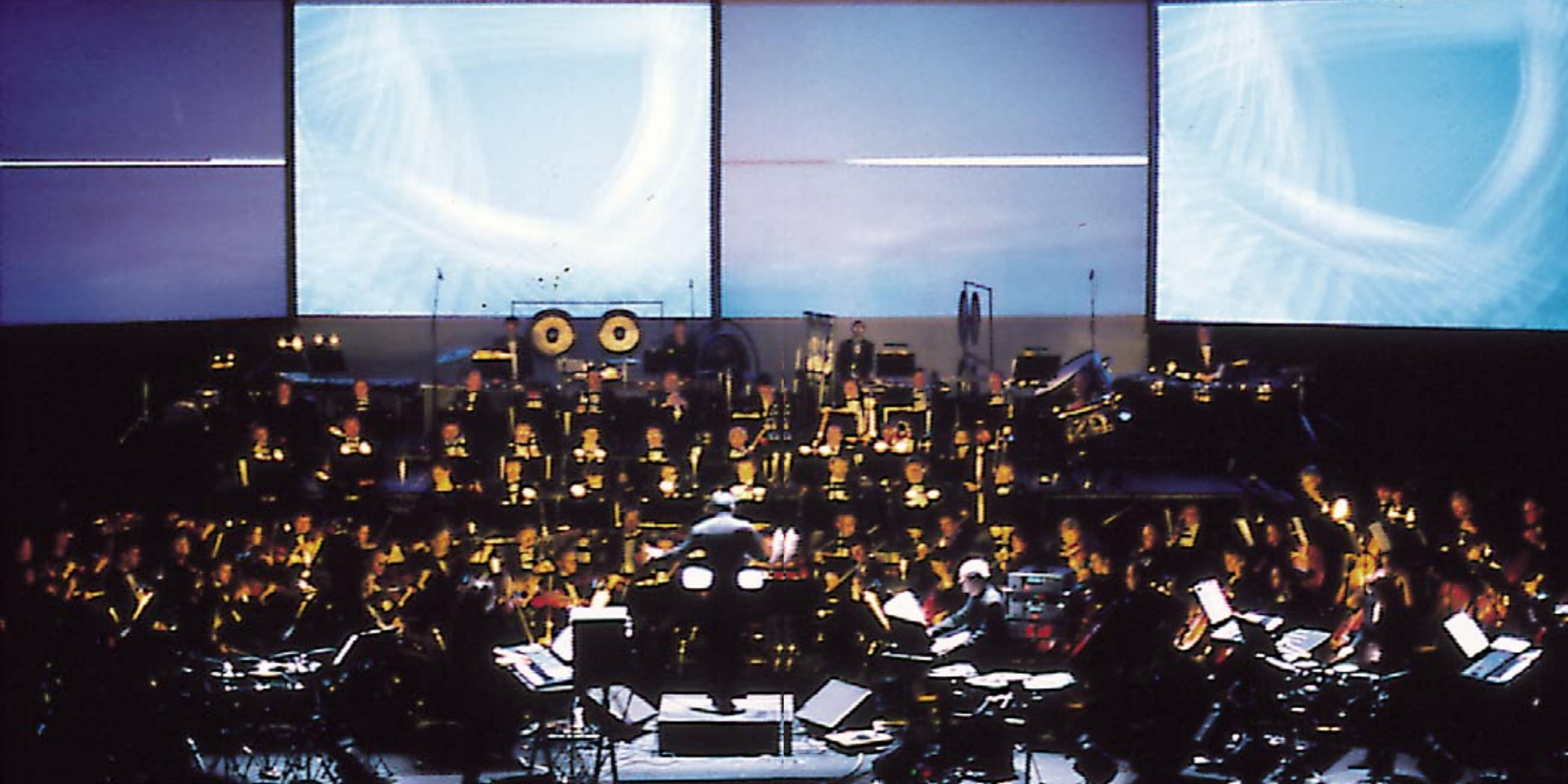
Die minimale Bewegung der Maus, kurzes Drücken der Tasten, übertragen, gleich einem Hebel, reale Bewegung, reale Muskelkontraktion, in virtuelle, digitale Bewegung. Ich begegne anderen Spielern, am anderen Ende der Welt, chatte mit ihnen, unterhalte mich über die aufregenden Wolken am Himmel, oder die Bilder an der Wand, und bringe sie um. (Natürlich ist auch eine zivile Version möglich, aber wer will die dann noch spielen?) Ich zeige jemandem, der in Kanada sitzt, die HfG und er schreibt mir wie grandios er unsere Lichthöfe findet.

Der Raum ist geschaffen, dreidimensional visuell wahrnehmbar, das Auge unser primäres Sinnesorgan sieht „Raum“, auch wenn er nicht real ist. Wir erzeugen Konstrukte, die später real werden.

Die Arbeiter sind am Bauen! Ziehe ich eine Wand quer durch den Raum, schneide ich meine Sichtlinie, egal ob im realen oder virtuellen Raum; manche Regeln sind die selben. Lässt sich durch Visualisierung räumlicher Ideen im virtuellen Raum, quasi als virtuoser Raum, der Realraum verändern, beeinflussen?

Der Realraum inkludiert, und manipuliert den virtuellen Raum und umgekehrt. Der Spieler sammelt Erfahrungen über einen Raum bevor er existiert. Die Emanzipation des Virtuellen Raumes Der virtuelle Raum entsteht als eigenständiges Objekt, ist als Anlehnung an, nicht jedoch als Kopie des Realraumes zu verstehen. Eigenständig in vielerlei Hinsicht. Der virtuelle Raum und die Lebewesen darin können völlig frei geschaffenen Regeln gehorchen.

Schwerkraftveränderungen, Teleportation, spontane Manifestationen von Wänden, Deformation des Raumes durch externe Energiefelder, Flüssigkeitssäulen, und nicht zuletzt permanente Wiedergeburt und damit virtuelle Unsterblichkeit.





dropshadow

Eine interaktive Raum Installation von Andreas Siefert
<http://www.dropshadow.de>

Hast Du Deinen Schatten schon einmal verloren, verlegt oder einfach nicht mehr gefunden? Nein? Wieviele Dimensionen hat Dein Schatten? Drei oder vielleicht nur zwei ? Gehört Dein Schatten Dir? Oder hast Du bisher nur immer Glück gehabt, dass er Dir noch nicht gestohlen wurde?

Der Betrachter betritt den Raum. Durch das Licht des Videoprojektors wirft jede Person einen Schatten auf die gegenüberliegende weiße Wand. Wenn die Person sich für ein paar Sekunden nicht bewegt, wird Ihr Schatten eingefroren. Bewegt sie sich nun wieder, bleibt der Schatten an der Wand stehen. Der echte Schatten bewegt sich mit der Person, der Unechte bleibt auf der Wand fixiert.

Nach einer undefinierten Zeitspanne beginnt der Schatten sich zu verändern. Sind mehrere Personen im Raum anwesend, so ist es möglich, dass sich die Schatten überlagern.

Programmierung: Daniel Berger

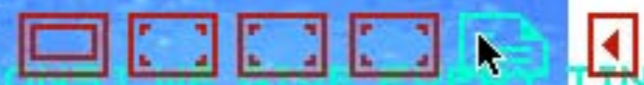
Motiontracking support: Michael Hoch

special thanks: Prof. Michael Saup, Prof. Ulay,
Karen Ann Holt, ZKM-Institut für Bildmedien



PICTURES ARE SCALED TO 640X480
JUMPS FROM HYPERLINK TO HYPER
LINK OF AN INTERNET SPIDER OR RI
CTIVE SOUND]

DESIGN REASONS, WE HAVE EVERY TINY



F1 - INTERNETACTIVE
INSTALLATIONS
TIMO PIATKOWSKI
WWW.FRESTYLE.DE
CREDITS

02:14:82

INDIS ARE CHAINED

PEPE JUERGENSE
DR. DESIGN ARE ALSO WE OFFER EVERYTHING ABOUT
FOR EACH DAY WE GO BY WHERE THE PICTURES ARE SCALED TO 640X480
BE TO) THANK YOU FOR ASTONISHING MAN
EDUPESTION USE A VIDEO CAMERA TO SHOW US YOUR PERSONAL BEYOND BECAUSE
IMBE WE SEE HERE SOREN THEN IN ARENGRA
ANNED OUR PRODUCTS, F
BE RECOGNIZED, THEN EVERY PICTURE #
FLOW OF SOUND AND PICTURES ARE THE

AT THE WEBDOG

(KIND OF ADVICE: BUY NOW,

TIME YOU

INTRO QUIT

F1 - INTERNETACTIVE
INSTALLATIONS
TIMO PIATKOWSKI
WWW.FRESTYLE.DE
CREDITS



s/He'll

Fragmental CD-Rom Exhibition



survive

Fragmental CD-Rom Exhibition





5 F1 <<http://execute.hfg-karlsruhe.de/F111/>> ||||
Montag, 31.1.2000, 20:00, virus, Hardstr. 37A
Ausstellungseröffnung der interaktiven Installation
von Armin Purkrabek & Timo Piatkowski & Hannah Groninger
quicktime 4 live streaming <<http://www.hfg-karlsruhe.de/digital/filz>>

4 |||| | man machine matter |||| <04mmm/index.html>|||
|||| |||||||||

3 disconnect

2 ||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||| |it's not
a game <no/no001.html> ||| doc <presse19991015/index.html>

1 ||||||||||||||||||||||||||||| <<http://www.robotrace.de/M.O.TV/halle.jpg>>||| ||||||||| <<http://www.robotrace.de/M.O.TV/team01.html>>
||||||| motv robotrace <<http://www.robotrace.de>>





Zimultan pResenz

Dominik Rinnhofer
ind.v.Dual ProzezorP
01: ind.v.DualizaZion
positi(v)on tracking (EyeCon)

On weZen-heit == pResenz
ReKonekt 2 other ind.v.Dualz. KonekZion
Bit.ween 2 3, 4 || 5 L. emenz.
02: ReKonekt ind.v.Dualz 2 other ind.v.Dualz

W.R. Influenzt by others. (Linx)

W.R. !=Real Ind.v.Dualz.

T-Ink bitweise, H&le bitweise

Linez v.drawen Bit.ween pipl

W.R. han(l-)ging in 2Net.

Im port &: niid move men tor2

Recoordnize positi(v)on

If != move mentor

|| if still mentor ‡ !=Recoordniz lon

wahr nehmung

woher nehmen&!=stohlen?

Digital copy niids no mater rePresentaZion.

wahr gebungāwarUm gebung

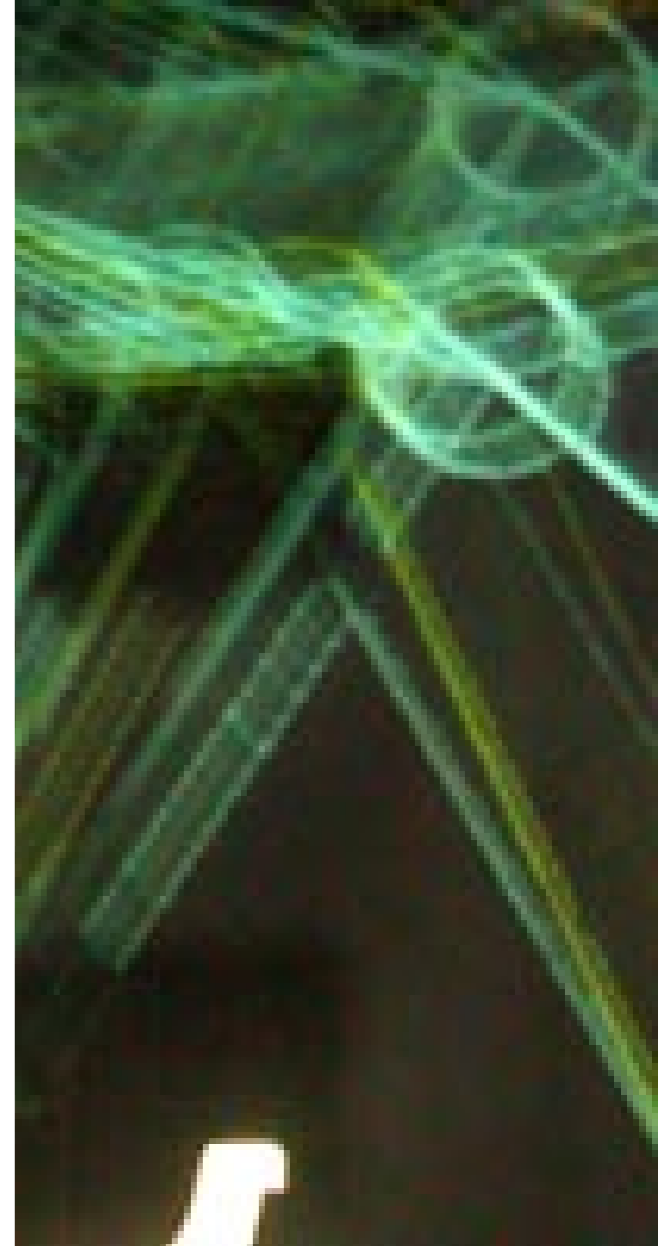
zimplifi(SchroedIngR.s)Katzlon thru

zenzorik sysTheme. DONT sysTheme ->

zenzorik Ideaz generation sysTheme

avoid Stak ovR.flow || schubUmkehr.

01. priority 1 == zenzorik rezepZion





PAXI LEXI FIXI

ROOT

inE

STAKE BAUFOLIE
STIS - 100%
INDICKFOLIE



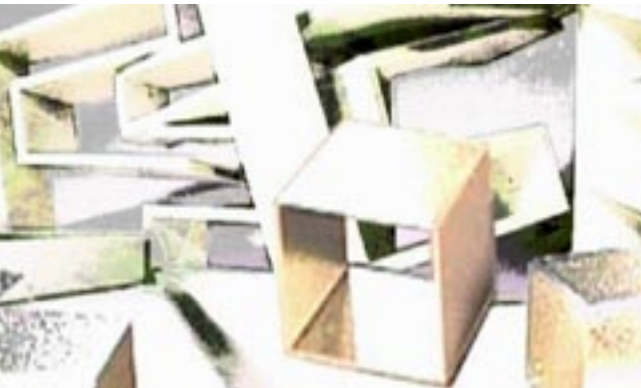
btd x - digitale Videokomposition / 2000

Claudia Westermann & Sean Reed, Hamburg

btd x ist eine experimentelle Videokomposition - eine Untersuchung des Modellhaften, ein Arbeiten mit Fläche und Raum, ein Spiel mit Vorstellungen von Realität in drei Szenen.



Als Beispiel für einen möglichen Zusammenhang zwischen Klängen und Bildern lag eine Software vor, die auf der Basis von physikalischen Modellen Klang und gleichzeitig eine Visualisierung dieses Klanges, eine Darstellung der zugrunde liegenden Strukturen über die Zeit, hervorbringt. Dieses Prinzip von Klang- und Bilderzeugung wurde zum Anlass genommen, ein künstlerisches Projekt zu entwickeln, das beide Elemente, Klang und Bild, in sich vereint und in dessen Arbeitsprozess das eine Element seine Existenzberechtigung nur über eine Rücksprache mit dem anderen erhält. Die Bilder und Klänge in btd x sind das Resultat dieses quasi symbiotischen Arbeitsprozesses.



Deweiteren wurde als strukturelles Prinzip ein gemeinsamer Themenkomplex festgelegt: Fläche und Raum, Überlagerung und Reihung. Die Auseinandersetzung mit den physikalischen Modellen letztendlich führte zu Fragestellungen an den Realitätsbegriff, des Gegensatzes von Künstlichkeit zu einer angenommenen Realität, der Reduktion und des Komplexen.

Komposition für ein Webseitenquartett

<http://www.ezaic.de/quartett>

Claudia Westermann / Kerstin Wagener, Oktober 2000

Dieses Quartett kann über 4 Webseiten von 4 Musikern an einem beliebigen Aufführungsort gespielt werden. Das Konzert wird über eine weitere Webseite, die „Dirigentenwebseite“, von dem Komponisten selbst dirigiert, der sich an jedem beliebigen Ort befinden kann. Die Spieler erhalten über den Dirigenten ihre Einsätze. Die Komposition ist Choreographie.

Steirischer Herbst 2000 (1. Komposition)

Die Seiten beziehen sich thematisch auf jeweils einen Abschnitt unserer Reise nach Graz und zurück. Die Klänge wurden aus dem gefundenen Material (O-Töne, Textfiles als ASCII etc.) der jeweiligen Stationen der Reise entwickelt, die den Ort auf verschiedene Arten beschreiben. Sie werden durch die Webseiten gegliedert und durch die Partitur wiederum miteinander verknüpft und gegenübergestellt.

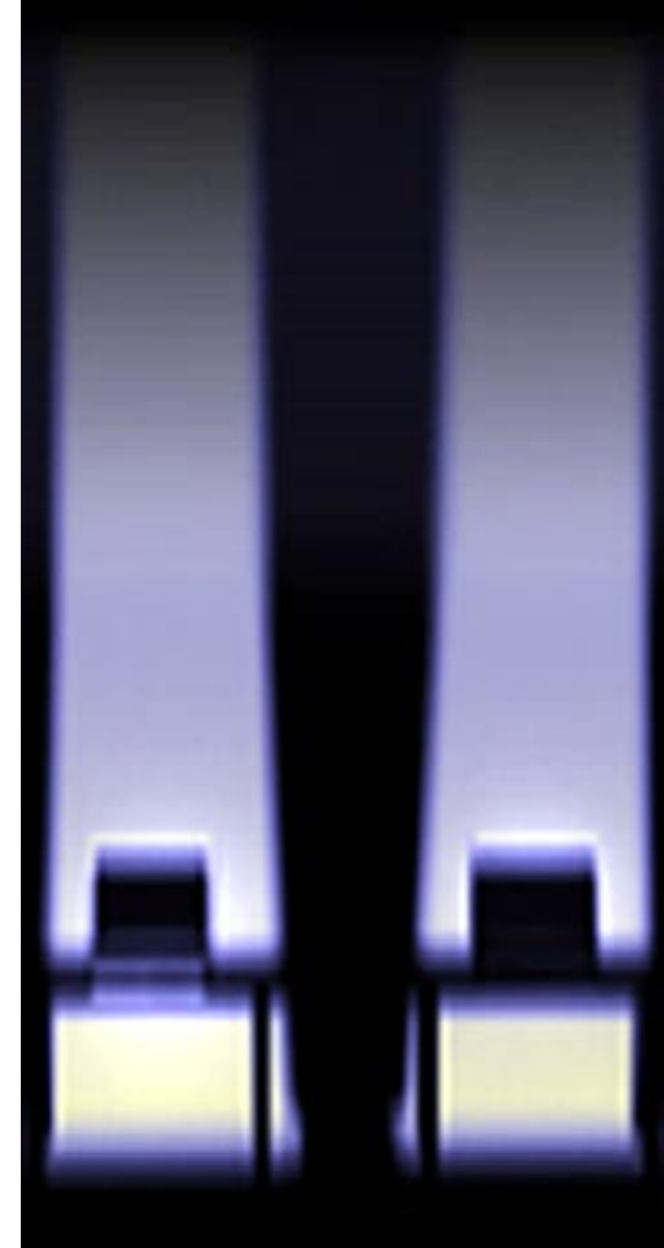
Webseite 1: die Stadt Graz

Webseite 2: das Festival Steirischer Herbst

Webseite 3: die Reise hin- und zurück

Webseite 4: Texte, e-mails über Graz bzw. Österreich

Partitur: die einzelnen Stimmen (Webseiten) können zu Übungszwecken vom Blatt gespielt werden. Die Uhr auf der Dirigentenseite gibt den Takt an.



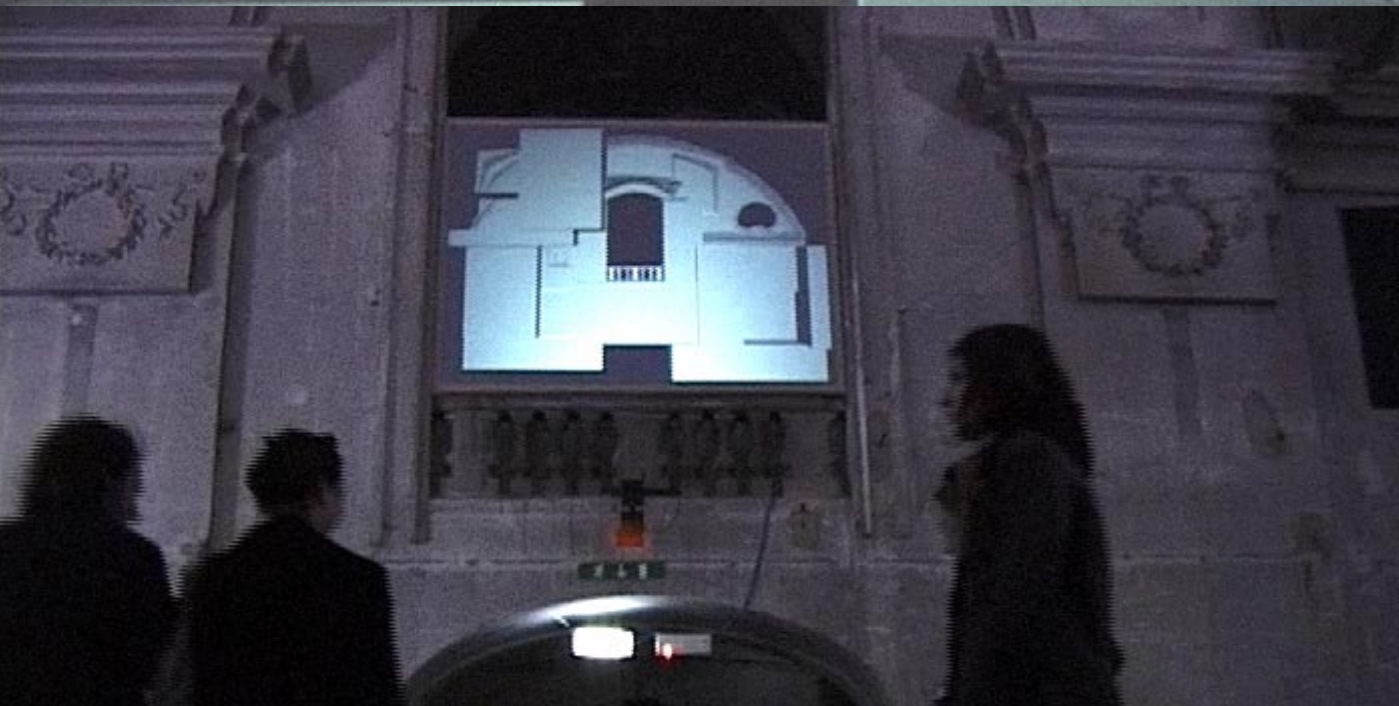


Demontage Dataspace

Chiho Hoshino

Icons in Cyberspace (installation)

2000



Cavalerizza Digitale - The Virtual Unabomber

Fabian Winkler

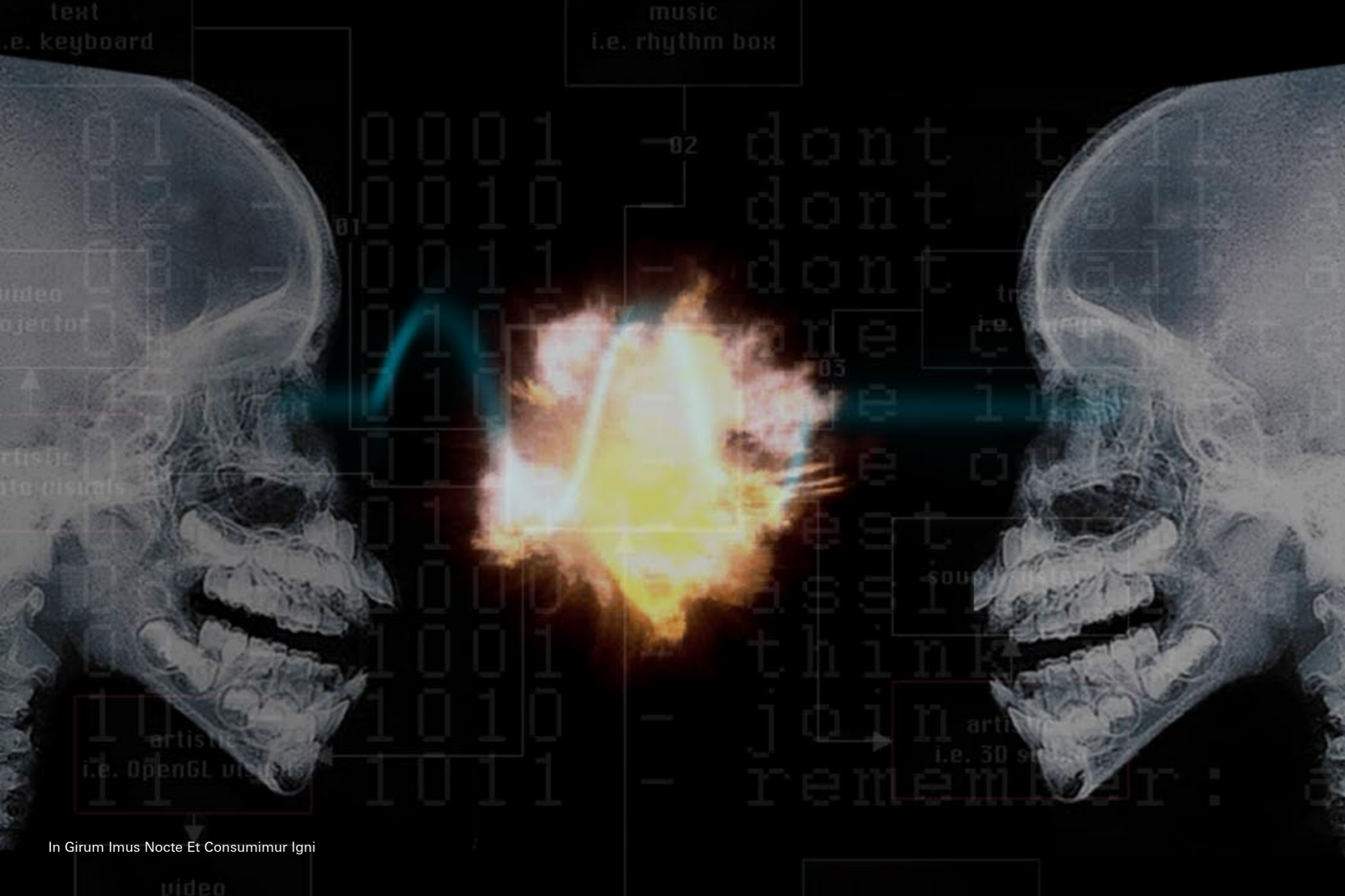
<http://users.design.ucla.edu/~fwinkler/BIG>

„Cavallerizza Digitale“ ist eine interaktive Echtzeit-3D Installation. Ein virtuelles Architekturmodell wird durch die Bewegungen der Ausstellungsbesucher verändert. Das realistisch modellierte 3D Modell wird in Echtzeit dekonstruiert und in einen abstrakten virtuellen Raum umgewandelt.

Das Ausgangsobjekt ist eine digitale Rekonstruktion der barocken Innenfassade der Cavallerizza Reale in Turin, dem Ausstellungsort - ehemaliger Reithalle des Königs von Piedmont. Das Modell ist in 24 individuelle architektonische Einheiten (Bögen, Säulen, Kapitelle ...) unterteilt und wird auf eine Leinwand projiziert, die sich auf dem königlichen Balkon, in der Mitte der realen Fassade, befindet. Eine 7x7 Meter große Trackingfläche befindet sich vor der realen Fassade, unterhalb der Projektionsfläche. Die Trackingfläche ist ebenfalls unterteilt in 24 Sub-Einheiten, die mit den 24 architektonischen Einheiten verbunden sind.

Wenn eine Person eine dieser Sub-Einheiten betritt, beginnt das entsprechende architektonische Element in der digitalen Fassade zu morphen. Je mehr Besucher sich in der Trackingfläche bewegen, desto mehr wird die digitale Fassade dekonstruiert. Nach einer halben Minute ohne Bewegungen in der Trackingfläche morpht sich die Fassade wieder in den ursprünglichen Zustand zurück.





In Girum Imus Nocte Et Consumimur Igni

in der zeit der transdisziplinären einheit fällt es uns schwer, ästhetische kategorien anzuerkennen. es bleibt uns das prozessbasierte, kollektive, konnektive und korrektive arbeiten.

das projekt „digital massacre“ strebt eine form der improvisation an, die künstlerisches denken und handeln mit der dynamik von datenflüssen verbindet. hierfür werden module, submodule, units und subunits in stellung gebracht. das weiträumige gelände wird sensorisch und medial erfasst.

das freie radio karlsruhe querfunk überträgt das „digital massacre“ live über 104,8 mhz. radios im park erzeugen ein akustisches echo. bitte bringen sie ihre kofferradios mit.



digital massacre I, II und III

ping units & pong units

respect the law

- | | | |
|----|------|--|
| 01 | 0001 | dont talk about the digital |
| 02 | 0010 | dont talk about the massacre |
| 03 | 0011 | dont talk about the protocol |
| 04 | 0100 | one computer per unit |
| 05 | 0101 | one input per computer |
| 06 | 0110 | one output per computer |
| 07 | 0111 | one application per computer |
| 08 | 1000 | eat beef |
| 09 | 1001 | every unit and subunit
must proudly wear a tattoo |
| 10 | 1010 | remember: all of us
will reboot one day |

abstract

the units demers, modler and saup will supply a digital structure that will support all strategies of the digital massacre. interested subunits, machines and sub-machines will conform to the rules. may the best algorithm last.

master and slave

the units demers, modler and saup will supply a server (master). the server understands midi-language only. subunits may connect to the server. they may input





further midi-language to the server or use its output for artistic extravaganza. all machines of units and subunits will be considered clients (slaves). the server considers itself a dumb machine. it may only broadcast all input to all output.

the server may broadcast the following commands to which all units, subunits, machines and submachines must follow in submissive fashion. all server-commands are transmitted on midi-channel 08. all server-commands are superior in priority.

if, due to lack of time, a subunit misses some sub-code for a command, the module must display a skull until receiving the first implemented, tolerated and accepted command. if this is not a possible choice, please goto a reboot loop.

artistic extravaganza may be of visual, sonic, robotic or lightbased form. these modules are expert interfaces.

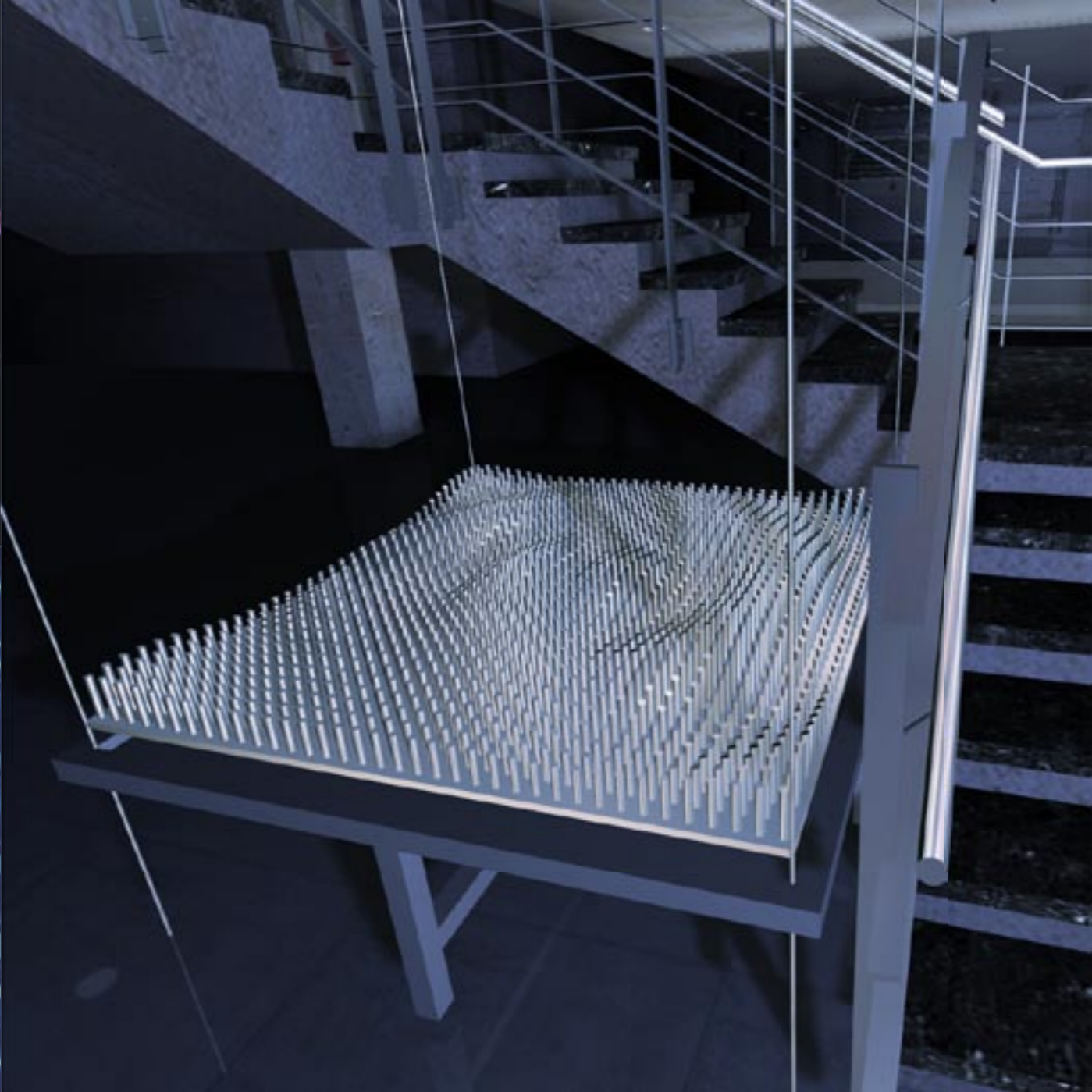
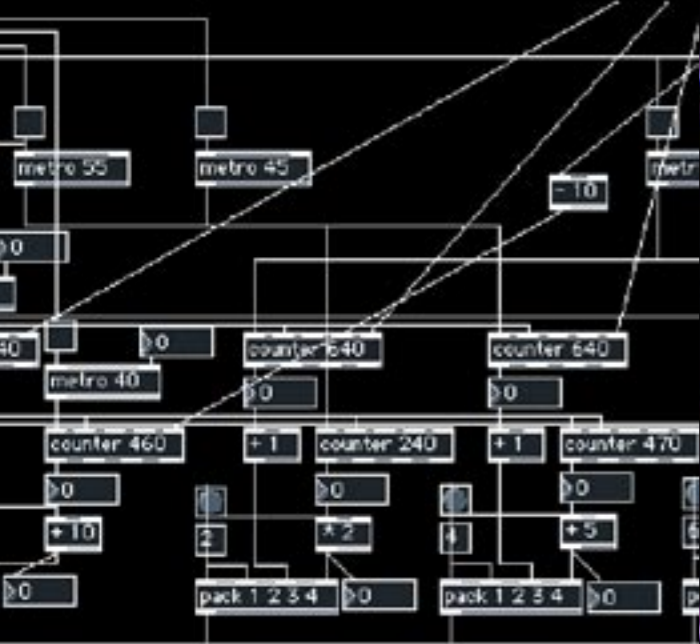
units demers, modler and saup will supply MAX-patches and OpenGL-frames for submachines, that function in perfect manner and obey to the rules of the server.

setup

all modules may use subdevices like projectors, loudspeakers etc. to establish artistic extravaganza. all modules may be setup in a beautiful manner in space. the suplime units adore beauty and extravaganza.









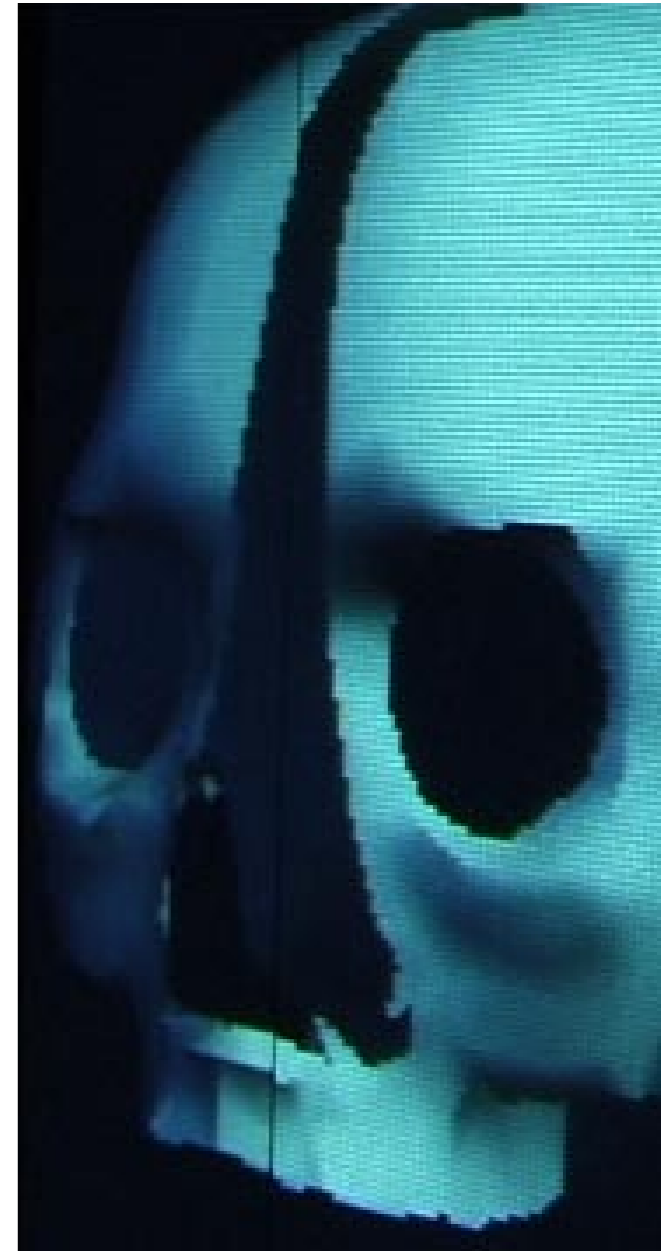


architectural JoxMox - musical Encounters

Fabian Winkler in Zusammenarbeit mit Jan Sturm

Die Installation „architectural JoxMox - musical Encounters“ besteht aus der Projektion dreidimensionaler Geometrien, einem Footpad, mit dem die Besucher - ähnlich wie mit einem Joystick - durch die Geometrien navigieren können und einem Midicontroller, über den Klänge und daraus resultierend die Geometrien verändert werden können. Die computergenerierten Geometrien setzen sich zusammen aus einem zunächst zweidimensionalen Gitternetz und einem Kubus.

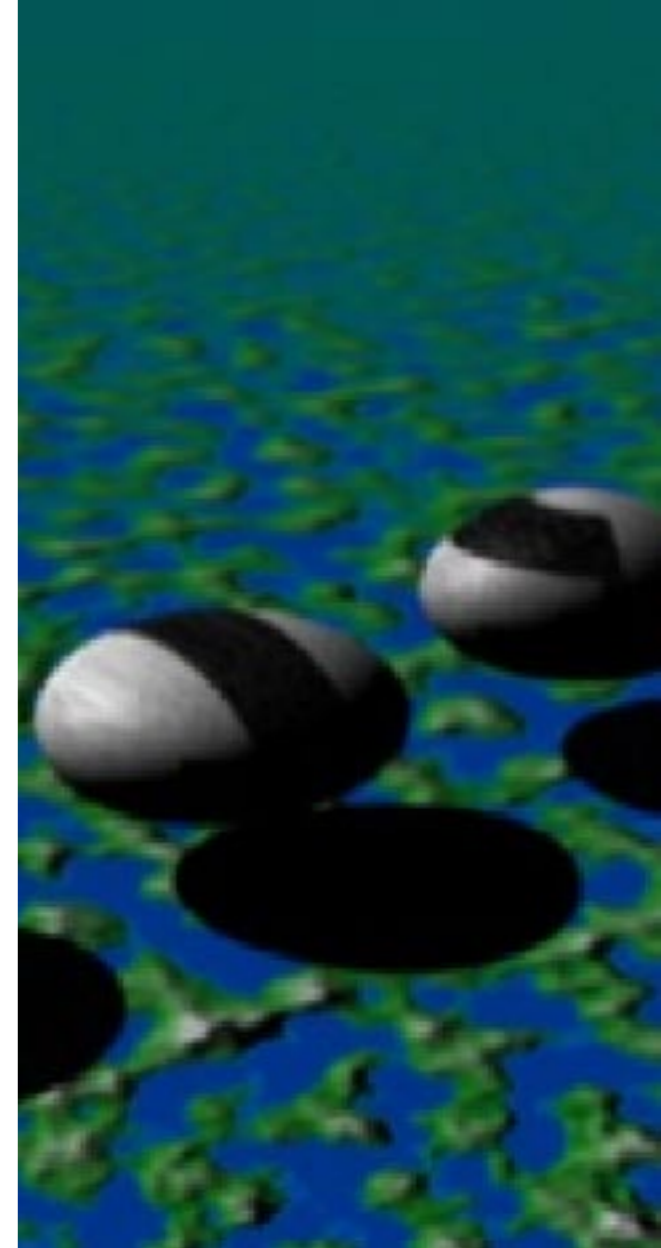
Drei Drehregler des Midicontrollers beeinflussen jeweils zwei Cutoff Filter und einen Oszillator eines Synthesizers zusätzlich aber auch die X,Y und Z Skalierung des Kubus und die X,Y und Z Koordinaten des Gitternetzes. Durch die freie Bewegung im dreidimensionalen Raum bzw. die Skalierung des Kubus kann sich der Betrachter innerhalb oder ausserhalb des Kubus aufhalten. Das System detektiert diese Zustände mittels Collision Detection zwischen der Geometrie und dem Betrachter im virtuellen Raum. Befindet sich der Betrachter im Kubus (aktive Navigation des Betrachters in den Kubus hinein bzw. passiv: der Kubus wird über den Standpunkt des Betrachters hinaus skaliert) setzt einer von 16 verschiedenen Drumloops ein. Das zuvor in den X,Y und Z Koordinaten veränderte Gitternetz verspürt den Drang sich wieder in die Ausgangsebene zu morphen.





Aquaricon

Die virtuelle Welt Aquaricon existiert seit 2001 und ist ein interaktives 3D-Environment. Eine computergenerierte Landschaft mit dazugehörigen Lebewesen. Die verschiedenen Lebensformen sind teilweise realen Tieren (Fischen) nachempfunden. Aber auch völlig neuartige Formen haben sich entwickelt. Die Fische reagieren auf einander und auf den Betrachter der mit verschiedenen Interfaces ausgerüstet, die Möglichkeit hat in die Welt Aquaricon einzugreifen. Aquaricon versteht sich nicht als ein Abbild der Natur! Vielmehr versucht Aquaricon der Natur, deren Bestandteil es ja ist, weitere Facetten hinzuzufügen. Unmögliche Lebensformen, wie zum Beispiel ein Metallfisch oder ein Fisch der das perfekte Mimikry beherrscht - in dem er einfach unsichtbar wird - kommen ebenso vor wie vereiste Scheibenputzer und rollende Krebse. Aquaricon besteht aus erweiterbaren Landschaften in denen immer wieder neue Konstellationen von Lebewesen erprobt werden können. Aquaricon ist ein sich weiterentwickelndes Projekt und wird von Sven Forstmann, Malte Paetsch, Andreas Schuster und Dominik Rinnhofer erweitert und betreut.







juke_bots

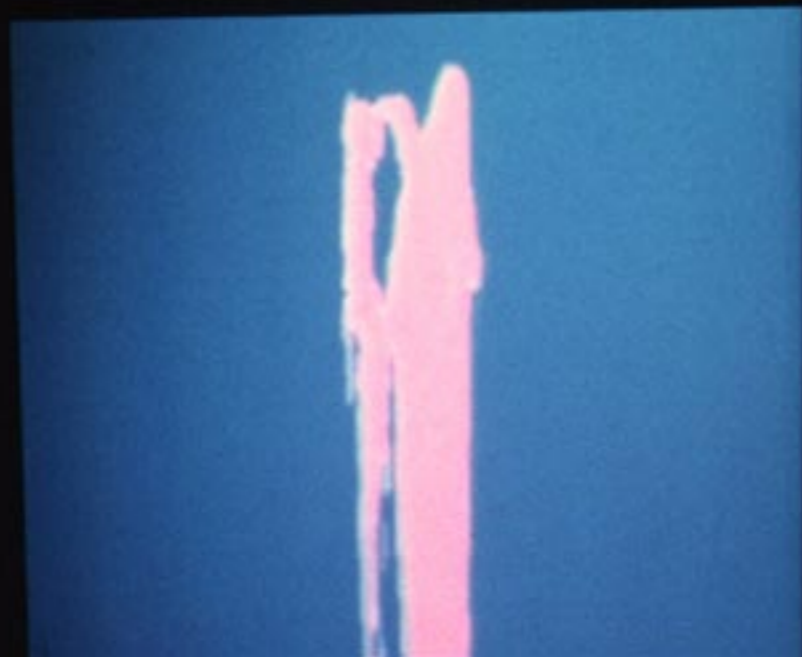
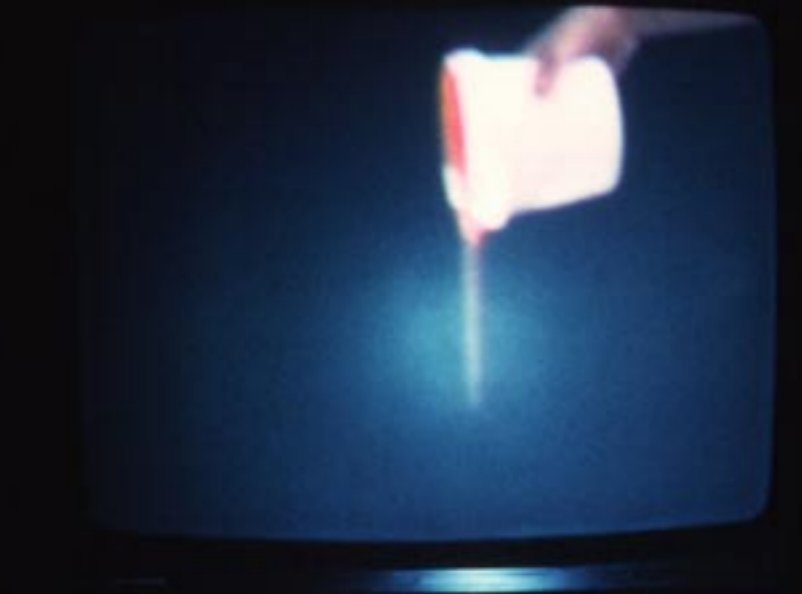
Interaktive Roboter-Soundinstallation 2001
www.robotlab.de

In der Installation ‚juke_bots‘ uebernehmen zwei Knickarmroboter die Rolle eines DJ. Die Roboterarme sind von Schallplatten umgeben, sie koennen Platten frei auswaehlen und greifen. Vor jedem Arm steht ein Plattenspieler, unter dessen Nadel der Roboter die Platte einfaedelt. Ohne die Schallplatte ganz abzulegen erlaubt die frei drehbare Roboterhand das Abspielen, Scratchen, Verzerren, Beschleunigen oder Verlangsamen der Musik, und produziert so neue, fuer den Roboter-DJ typische Klaenge.

Die auf den Platten konservierte Musik dient als Quelle von Soundsamples. Diese Fragmente werden gaenzlich aus ihrem musikalischen Zusammenhang genommen, durch den uebergeordneten Rhythmus der rotatorischen Bewegungen neu arrangiert und teilweise so weit entfremdet, dass dann die Scheibe zum bloesen Material und Mittel wird, aus dem die Sounds nun eigensaendig entstehen.

Durch abwechselndes Zuruecklegen und erneutes Auswaehlen waehrend einer Session koennen die Roboterarme aus 22 Schallplatten und verschiedenen Scratchmodi immer neue Kompositionen erzeugen. Trotz der hohen Maschinenpraezision haben die ‚juke_bots‘ in Bewegung und Klang auch eine unberechenbare Eigendynamik. Die eigentlichen Produzenten der Musik bleiben hier die Roboter.





left 2dimensions behind

Andreas Siefert

2001

„left 2dimensions behind“ ist eine Video-Installation, die mit dem gewöhnlichen Sehverhalten eines Betrachters spielt. Ein Monitor/Video-Bild wird als dreidimensionales räumliches Abbild der Realität interpretiert, obwohl tatsächlich nur ein zweidimensionales Bild dargestellt wird. Der Betrachter adaptiert unterbewusst anhand von Schatten und Fluchtlinien vom gesehenen zweidimensionalen Bild in die dritte Dimension. Treten Abweichungen auf, die physikalisch unmöglich sind, wird das Bild sofort als „falsch“ empfunden, obwohl auch hier keinerlei räumliche Information enthalten ist. Das Auge hat sich diesem Vorgang angepasst und sieht/interpretiert Räumlichkeit obwohl sie nicht dargestellt wird.





...DARÜBER, DASS
 ZU SO ETWAS WIE EINEM SINN, EINEM G
 ELLIGENZ, IST EINE KUNSTLICHE, SELBS
 GANZE WETT LAUF IST ABSURD, MENSCH
 NENPRODUKTION UMGESETZT WIRD, NUR
 NIE MASCHINE SEIN, DIE MASCHINE IST
 ST NUR KUNSTLICH, BESTEHT VON ANE
 WERTURTEIL, ES BEDEUTET WEDER EIN
 OB ES BESSER IST INTELLIGENT ZU SE
 INS GENOMMEN WIRD, WIE BEIM COMP
 RUHER PTOLEMAUS ZUM ERSTEN MAL
 AMALS ZU DEM SCHLUSS GEKOMMEN, W
 CH SPÄTER IM MITTELALTER, DIE PLANE
 UND IHRER LAUFBAHN NICHT FOLGEN, S
 HEUTE IM HORSKOP IN DER BRIGITTE, L
 HABEN UND SICH DESHALB NUR REGE
 MIT DER MÖGLICHKEIT DER ABWEICHUNG
 S SO ETWAS WIE EIN PROGRAMM, EIN
 DRUCK DURCH EINEN GEWISSEN REGRE
 DER ÜBERSCHRIFT RACE, CLASS, GEN
 ANGELSÄCHSISCHEN SPRACHRAUM KON
 RICHER NICHT ZUFÄLLIG, DENN ES GEHT
 DISKURSE ÜBER CLASS UND RACE SICH
 UNG USW., NATURLICH DEFINIERT SIND
 IZEN DER KLASSE, DER ETHNIE ODER D
 IN TEXT ODER BILD, ALSO SOZIAL GO
 KONSERVATIVEN, WAS AUCH IMMER MA
 IST, DIE PROGRESSIVEN, WAS AUCH IM
 D, ALSO ÜBERWINDBAR, MIT DER ZEIT
 LER UNTERSCHIEDE SEHR POSITIV FÜR
 IEN MÄNNLICHE, ICH ALS FRAU WILL
 IN VIELE THEORETIKER GEHEN IN EINE
 DIESER FRAGE ANBELANGT HABE ICH
 SIND, ENTWEDER HABEN SIE VERSUCH
 N DISKURS TEIL ZUNEHMEN, DIE REAKT
 NTITÄT SO WIE SIE VERSTANDEN WIRD.

pluggohack
 anne vortisch

benoetigte programme:

resedit am besten mit forker erweiterung, resorcerer und ein grafikprogramm

resedit kann nur files bis zu einer bestimmten groesse verarbeiten. ich benutze daher resorcerer. die programme kann man sich im falle von resedit 'legal' aus dem netz besorgen, resorcerer gibts ueber www.carracho.com oder www.hotlinesw.com. wer das nicht kennt ist selber schuld.

vor dem knacken man sollte sich irgendwo einen ordner z.b. 'fknackzeugs' anlegen, in dem die kopien der zu knackenden plugins, die template files und die fertig geknackten plugins abgelegt werden.

es werden folgende template files benoetigt. eins fuer externals, eins fuer patcher, eins fuer patcherastext. da fuer wird von jeder art eine kopie in diesem ordner gelegt. diese template files werden dazu benoetigt, um die entsprechenden daten aus dem vst plugin file, in sie zu kopieren.

wenn du die template files in dem ordner hast und die kopien der pluggo plugins, die du knacken willst, bist du soweit. wer noch nicht mit resorcerer gearbeitet hat sollte hier weiterlesen. sonst s.4 weiter. zuerst schlage ich vor, dass du die template files in resorcerer oeffnest. du wirst dann ungefaehr so etwas sehen. ungefaehr, weil die externals mit unterschiedlichen resources bestueckt sein koennen.

<DF> 15
 aEff
 ALRT
 cfrg
 Choi
 DITL
 Ledi
 maxb
 maxc
 mAx
 Mpif
 Mpnn
 Mpst
 ele
 Cha

<DF> 0 "<Data F

Insertion Offset : 0

0	4A6F	7921	70
A	7063	0000	00
14	0000	0000	00
1E	0000	0003	00
28	FFFF	FFFF	00
32	298C	0000	29
3C	0000	0AF0	00
46	FFFF	0000	00
50	0000	08DE	00
5A	3480	0101	00
64	0000	0000	00
6E	0000	0000	00
78	0404	0400	FF
82	0001	0000	00
8C	0000	0000	FF
96	0000	0000	00
A0	0000	0001	00
AA	00F0	0000	00
B4	0000	0046	00

Length : 3D60



Spooky-3D

Julia Herzog & Sven Forstmann

Spooky-3D was part of the Karlsruher Museumsnacht last weekend (4.8.2001).

It was presented in front of the Karlsruhe Palace on two video-beamers which projected from the balcony to the floor in front of the Palace. The first projection was aimed to the tracking area, i.e. if someone entered/crossed this area, he or she was followed by a lot of these yellow points (bottom right image).

This was made possible by an infrared-camera with 2 infrared-spotlights which was mounted beside the beamers. The camera was connected to a computer with a tv-card, which evaluates and sends tracking-data of persons in this area via midi (coordinates as notes) to my two computers, where the demo was running. But it was really difficult, to set up the projection so that the position of the people matched the projected position of the yellow points.

The second Projection was a complete demo which integrated the tracking area of the first projection in 3D (upper left image) and 2 other effects (bottom left and upper right image). In the 3D-Version, you also can see the Karlsruhe Palace as wireframe (thx to Julia) and a lot of camera flights. The Demo was coded in around 3-4 weeks and it is based on my 3D-Engine (3DED) which uses OpenGL for 3D-Acceleration.





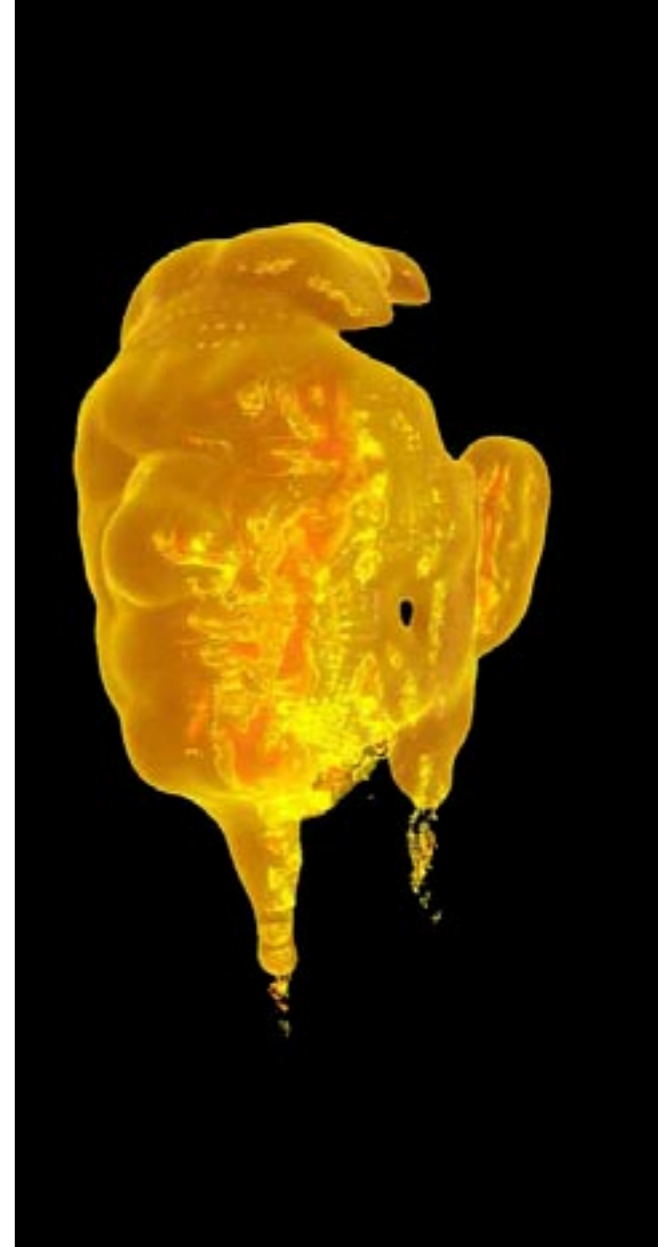




evolution bulk

Markus Brand & Stephan Kleinert

Evolutionärer Algorithmus. Blinde und dumme Lebewesen werden in einen 3D Raum gestellt und finden verschiedenartige Informationen, die sie beeinflussen. Informationen helfen den Lebewesen intelligenter zu werden und ihren Wahrnehmungsradius zu erweitern oder zu beschränken. Ganz kurz: Agressive Informationen führen dazu, dass andere Lebewesen angegriffen werden oder dass absichtlich Fehlinformation erzeugt wird. Friedvolle Infos bewirken u.a Fortpflanzung. Dumme Information läßt die Wesen verdummen. Die Wesen geben bei Reproduktion die Hälfte der aufgenommenen Infos an die Kinder weiter.



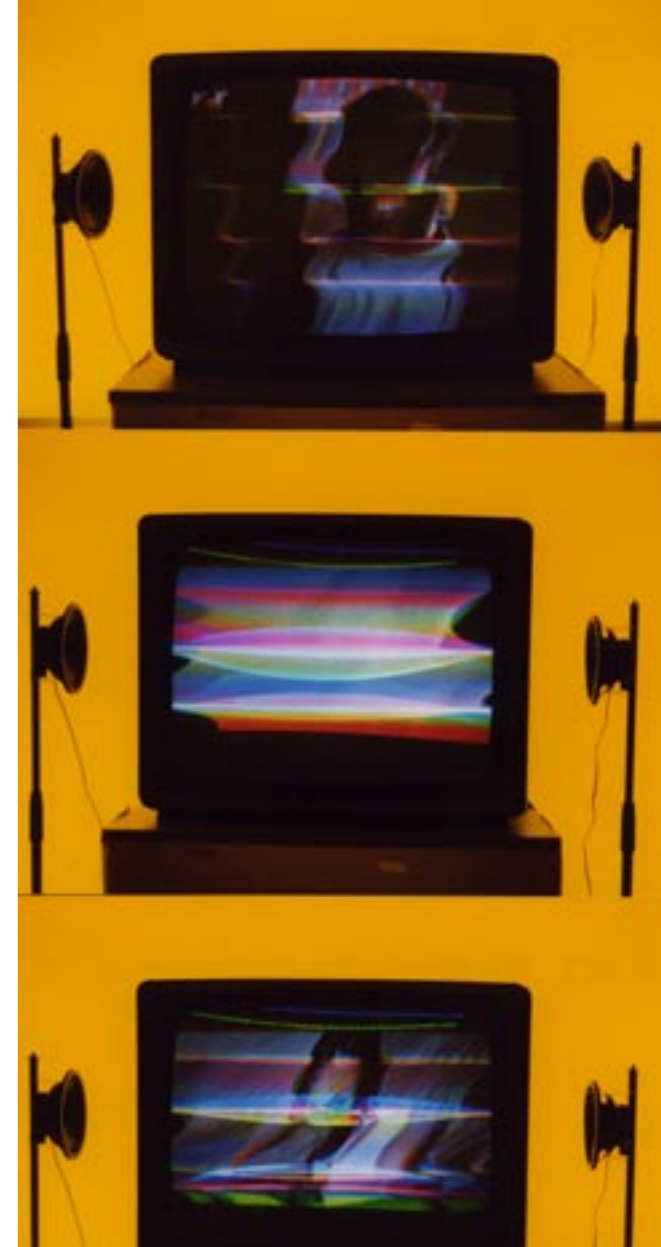




magnetstudie02

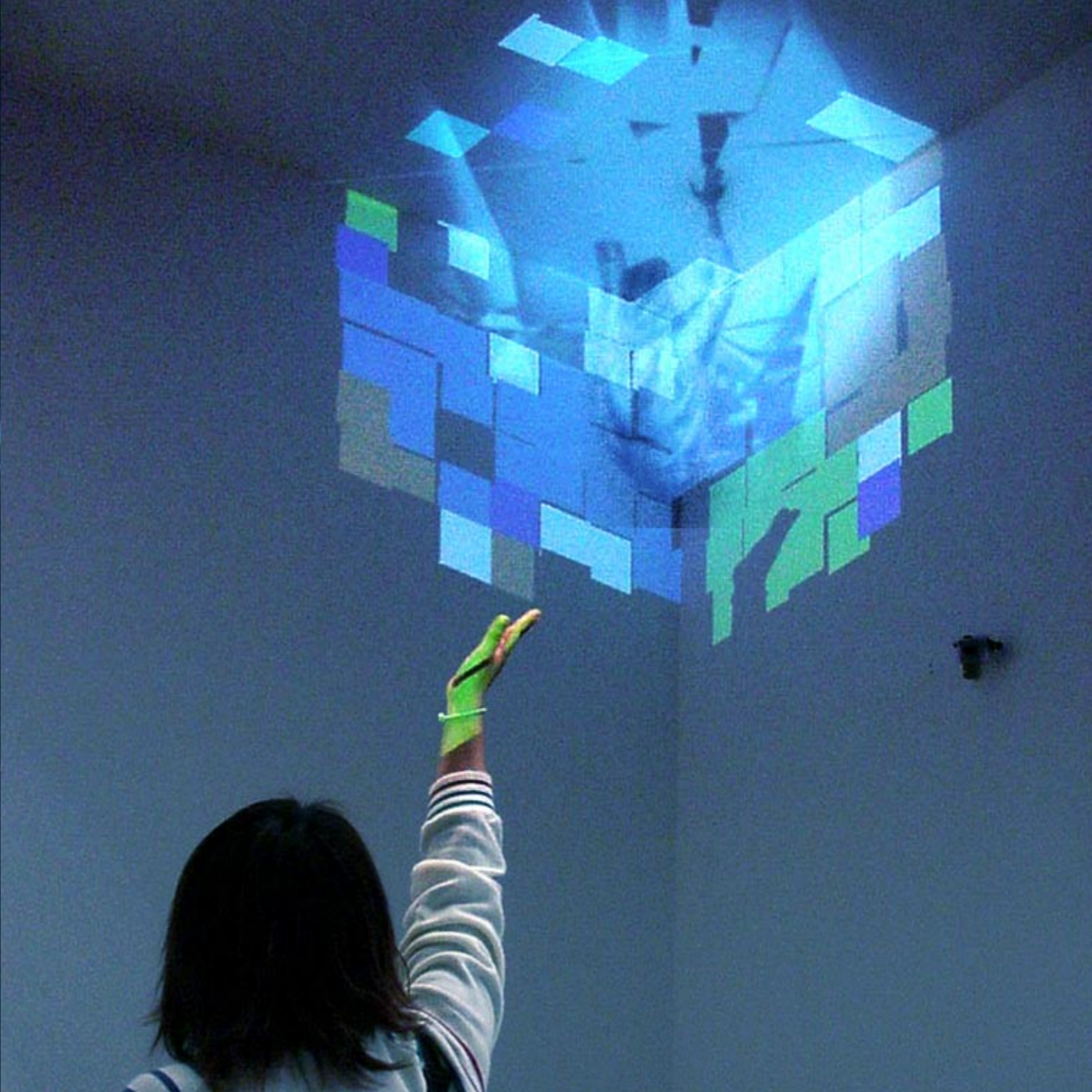
phillip schulze und armin purkrabek sind auf der suche nach neuen bild- und tonwelten. vor jahren eingetaucht in ein universum aus digitalen baustoffen und analogen elementen strudeln sie von einer plattform zur naechsten. ein ausweg ist nicht in sicht. fast komisch scheint es, daß sie nun vor einem fernsehgeraet halt machen aber wer die beiden kennt weiß, daß; sie nicht zum fernseh schauen hier sind.

sie bearbeiten das "narrenkastl" mit all ihren hilfsmitteln derartig ungewoehnlich, daß einem hören und sehen vergeht. "magnetstudie 02" ist ihr ganz persoenlicher versuch, die grenzen des elektromagnetisch manipulierten fernsehbildes auszuloten. wenn man die beiden bei ihrer arbeit sieht kann einem der fernseher schon einmal leid tun und man sehnt sich gern zurueck in eine zeit mit kabelfernsehen, 300 programmen und astreinem empfang denn bei "magnetstudie 02" ist man von dem "guten bild" meilenweit entfernt. und es sieht fast so aus als haetten sie selbst keine schuld daran denn das fernsehbild zerstoert sich regelrecht von selbst! drei elektromagneten verzerren, zerkratzen und schleudern die bildmatrix des fernsehgeraetes derart durcheinander das einem beim betrachten des bildes ganz schwindlig wird. wunderschön technisch und schaurig zugleich. schauen sie sich das an!

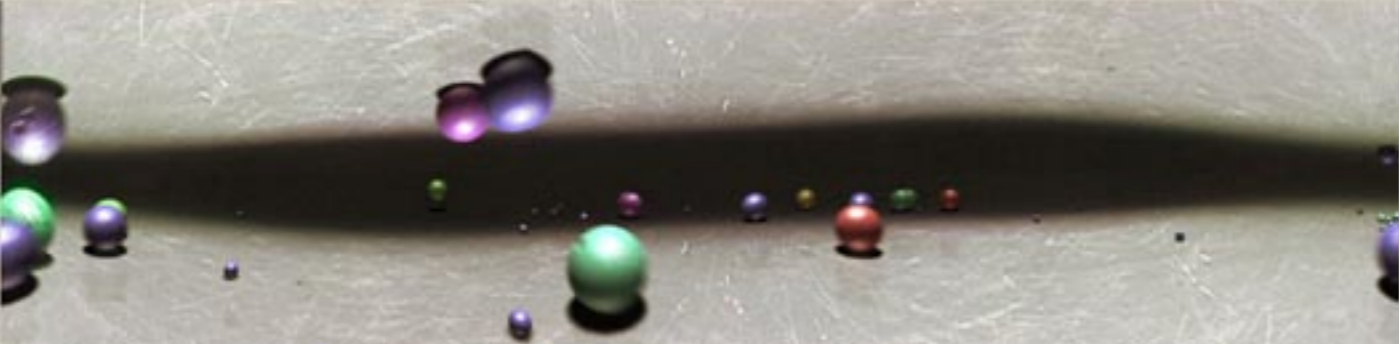














transparenz

Heike Pitschmann

www.heikepitschmann.de

Die Medienkunststudentin Heike Pitschmann der HfG Karlsruhe / ZKM durchschritt am Sonntag, 10.10.04 mit einer weissen durchsichtigen Burka bekleidet die Halle 6.1. der Frankfurter Buchmesse. Die arabische Welt war Ehrengast der Frankfurter Buchmesse 2004. 22 Mitgliedsländer der Liga der arabischen Staaten waren in der Halle 6.1 präsent.

www.hfg-karlsruhe.de/~hpitschm/heikepitschmann/film-medw/transparenz.html



Start

Zehn Jahre Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe

Karlsruher Ikonotope 1992-2002
19.11.-20.12.2002

Das zehnjährige Bestehen der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe bildet einen willkommenen Anlass, Bilanz zu ziehen und den heutigen Stand der Einrichtung zu analysieren. Während der zehn Jahre seit 1992, als der Gründungsrektor Heinrich Klotz [†] die Arbeit im provisorischen Gebäude an der Durmersheimer Straße 55 in Karlsruhe aufnahm, sind fast fünfzig Professoren, zahlreiche Gastprofessoren, Lehrbeauftragte und Vortragende an der Schule tätig gewesen. Weit über siebenhundert Studenten haben die Schule besucht und absolviert – sowohl in den theoretischen wie in den praktischen Fächern. Zehn Jahre stellen eine vergleichsweise kurze Zeitspanne dar, dennoch waren die Jahre gefüllt mit Ausstellungen, Symposien, Aufführungen (Film, Theater, Performance), aber auch mit Aufbau- und Strukturierungsarbeit und nicht zuletzt mit dem Umzug aus dem provisorischen Gebäude in die Räume und Lichthöfe der ehemaligen Munitionsfabrik, die sich die HFG mit dem ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) und dem MNK (Museum für Neue Kunst) teilt. [...]

Staatliche Hochschule für Gestaltung
Lorenzstraße 15, 76135 Karlsruhe

Features



TRANSatlantik:
Die Hochschule für Gestaltung Karlsruhe hat sehr gerne die aktuelle Ausgabe gestaltet.
| Barbara Koon



Krieg und Frieden
Symposium am 3. und 4. Dezember 2002
| Ronald The



Rambow – Schule der Plakate
Die neue Publikation der HFG gibt einen Überblick über die Plakatgestaltung der letzten 10 Jahre.
| Ronald The



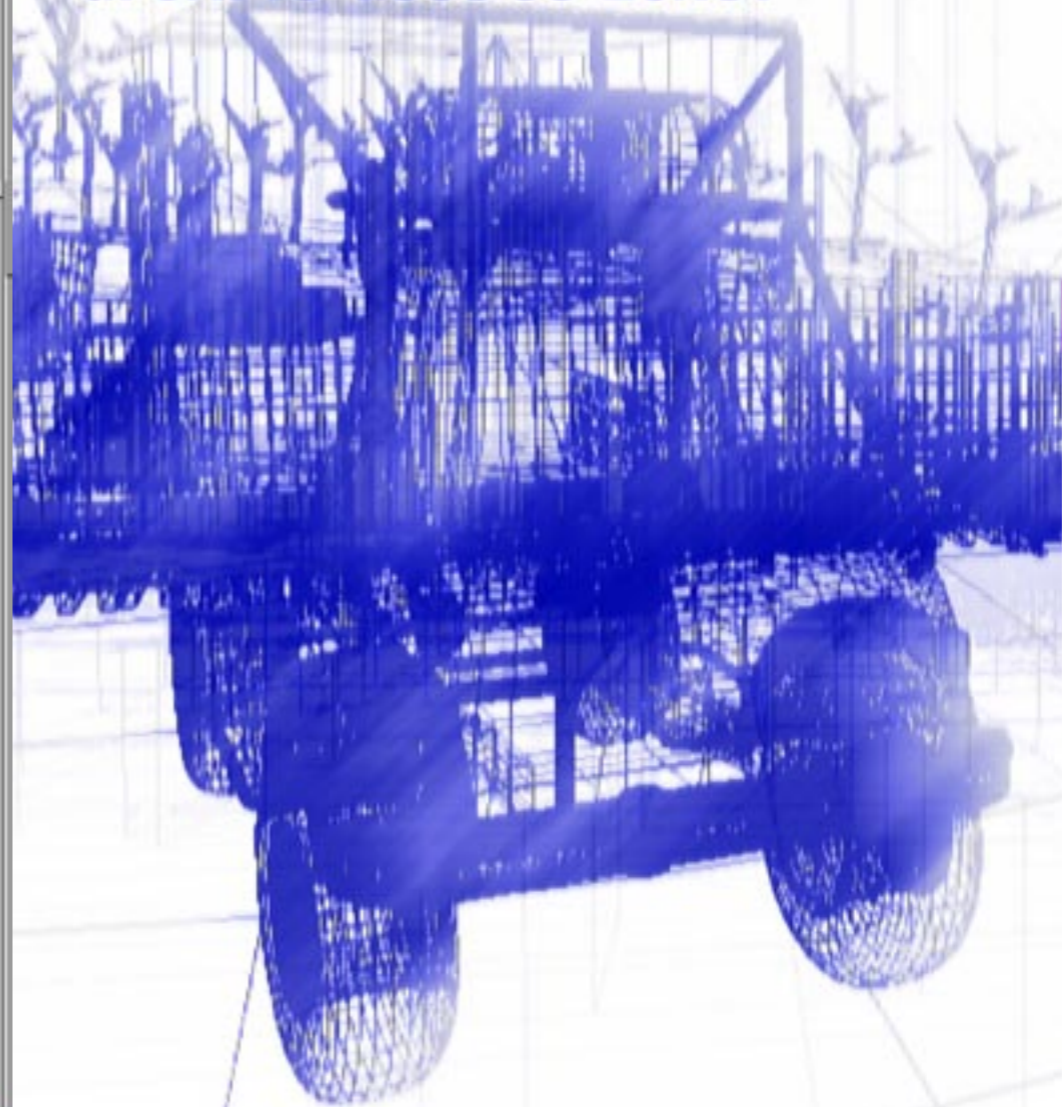
News

SPULER: live audio am Eröffnungsabend von 10 Jahre HFG
S P U L E R: live am Eröffnungsabend...
| Barbara Koon 19.11.2002

Pressegespräch zur Ausstellungseröffnung
Pressegespräch zur Eröffnung der Ausstellung KARLSRUHER IKONOTOPE - 10 Jahre Staatliche...
| Barbara Koon 19.11.2002

KARLSRUHER IKONOTOPE Eröffnung
Einladung zur feierlichen Eröffnung der Ausstellung KARLSRUHER IKONOTOPE - 10 Jahre...
| Barbara Koon 19.11.2002

GPS: N 49°1.883'08°23.101'



- Der Auftrag wurde entgegengenommen.
- 14. Mai 2003 um 15:18:42 Uhr
- Verbrauchte TAN: 970742

Überweisung

Begünstigter Name, Vorname Firma	ANNE VORTISCH
Konto-Nr. des Begünstigten	0306712 Bankleitzahl 66070024
bei (Kreditinstitut)	DEUTSCHE BANK PGK KARLSRUHE
Betrag	11,00 EUR
Spenden-/Mitgliedsnummer oder Name	11 EUR
Postleitzahl / Straße	
Name und Ort des Spenders	INFOSSIL
Textschlüssel	Spendenzahlung
Ausführung	
Auftraggeberkonto	102012950 - Saup, Michael

Deutsche Bank
Privat- und Geschäftskunden AG

Transaktionsmanager

Kontostieg

Konto

Kontoübersicht

Inlands-Überweisung

Interbank-Überweisung

PA-Überweisung

Interlands-Überweisung

Überweisung auf

ein Konto

neuer Auftrag

neue Aufträge

Überweisungsvorlagen

Onlinebestellung

Service

Sicherheit

Abmeldungen

Inlands-Überweisung

Kundennummer: 192/0306712

Wir haben am 10.06.03 um 08:14 Uhr Ihren Überweisungsauftrag erhalten.

Empfänger: Name, Vorname / Firma	Michael Saup
Konto-Nr. des Empfängers	0102012950
Bankleitzahl	50550020
bei Kreditinstitut	STAEDTISCHE SPARKASSE
Betrag	11,00
Währung	EUR
Verwendungszweck	11 EUR
Konto-Nr. des Auftraggebers	030671200
Verwendete TAN	937538

Vielen Dank für Ihren Auftrag.



file:///hfs.../book2/11EU

Search

Home Bookmarks netbank Google SPARK ASS strato Main Menu



Startseite Anmelden Mein eBay Übersicht

Kaufen Verkaufen Service Suchen Hilfe

Artikel ansehen

eBay Deutschland Gebotsübersicht für
11 EURO zu verkaufen (Artikelnummer 3328589722)

Aktuelles Gebot	EUR 21,38	Startpreis	EUR 1,00
Menge	1	Gebote	15
Verbleibende Zeit	1 Tage, 4 Stunden +		
Start	22.05.03 21:13:56 MESZ		
Endet	29.05.03 21:13:56 MESZ		
Verkäufer (Bewertung)	biquad (15) ★		

Seite mit E-Mail-Adressen anschauen (Nur für Verkäufer zugänglich) Informationen

Übersicht der Gebote (Höchstgebote zuerst)

Mitgliedsname	Gebotsbetrag	Gebotsdatum
sawgrass4161 (0)	-	25.05.03 22:20:13 M
christian.zalto (0)	-	26.05.03 22:20:14 M
frau_mayer (52) ★ mich	-	26.05.03 14:19:43 M
hfg-ka (4)	-	26.05.03 12:50:05 M
island_gardens (126) ★	-	25.05.03 22:05:58 M

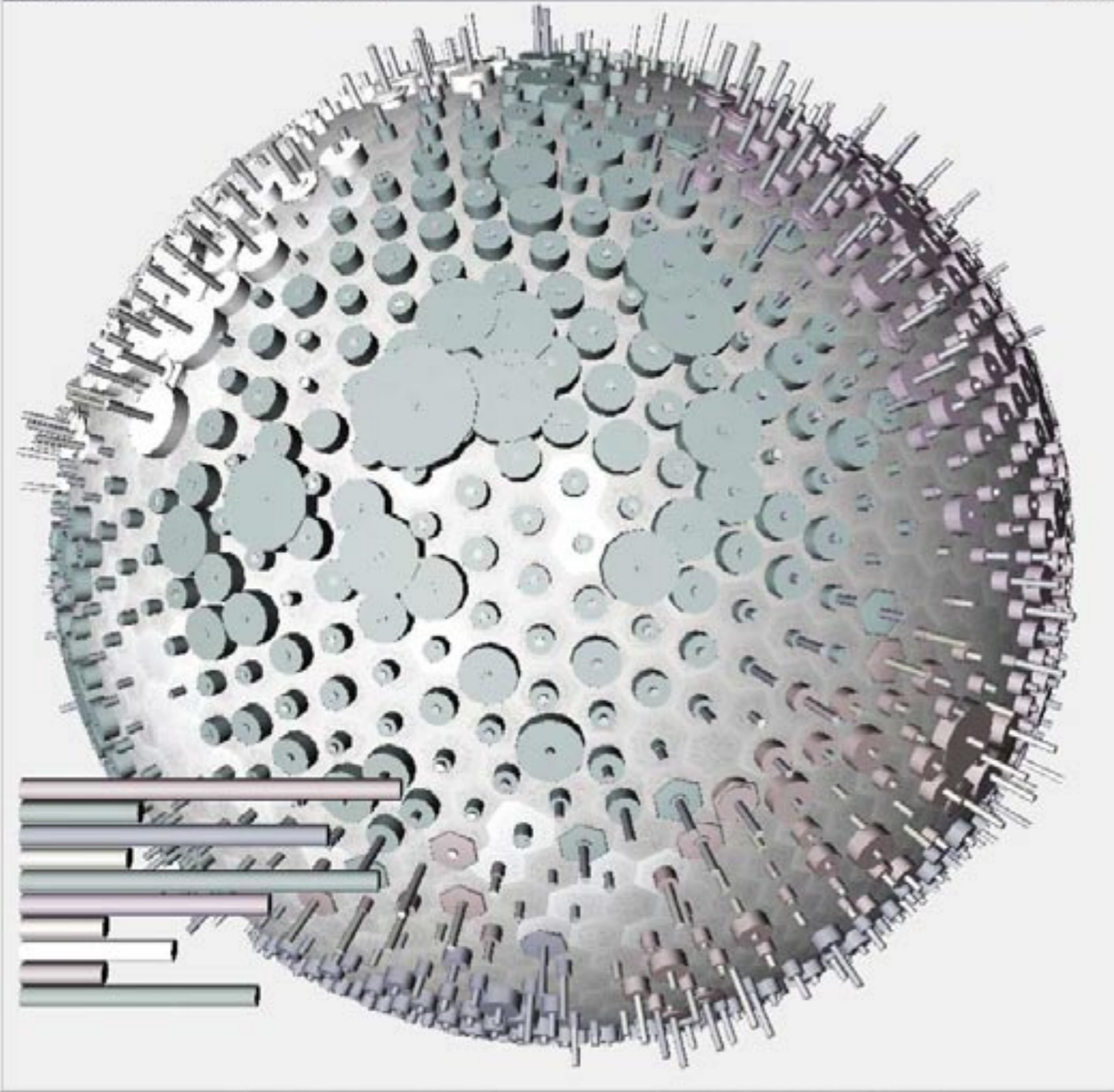


ntv_newsfake

Das Projekt ntv_newsfake setzt sich zum Ziel, mit einem vollständig am Computer entworfenen, entwickelten und umgesetzten Nachrichteneinspieler in kritischer Weise die Berichterstattung über Terroranschläge und die Ereignissen vom 11. September zu reflektieren.

In einer Abfolge mehrer Liveberichte und Studio-nachrichten wird über eine mögliche Anschlagserie am Rheinhafen Karlsruhe und AKW Philippsburg informiert. Es werden Sensationsbilder geliefert, welche in der Wertung der Sendung auf nüchterne Information und reine Fakten heruntergespielt werden. Der Nachrichteneinspieler liefert keine Auflösung und hinterlässt beim Betrachter ein offenes Ende.





(A Foundation for) The Science of Media Evolution
Arne Gabriel, 2003

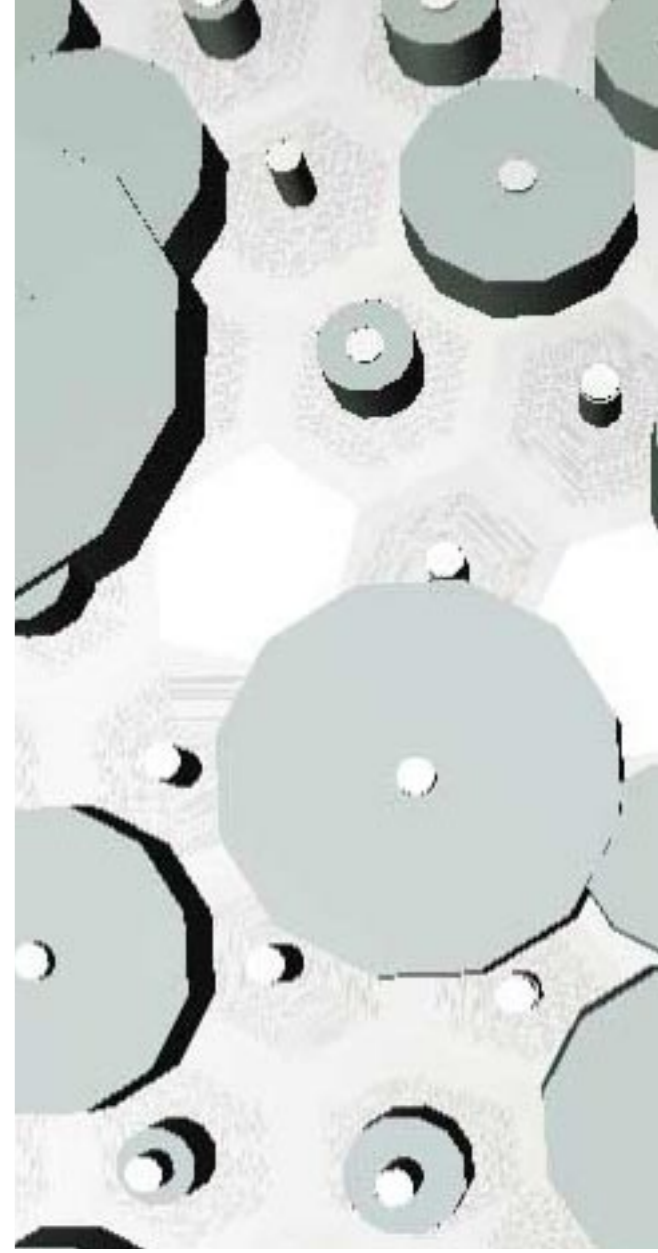
Evolution occurs in all domains where variation exists in abundance and information is transmitted and differences affect a process of replication of those differences.

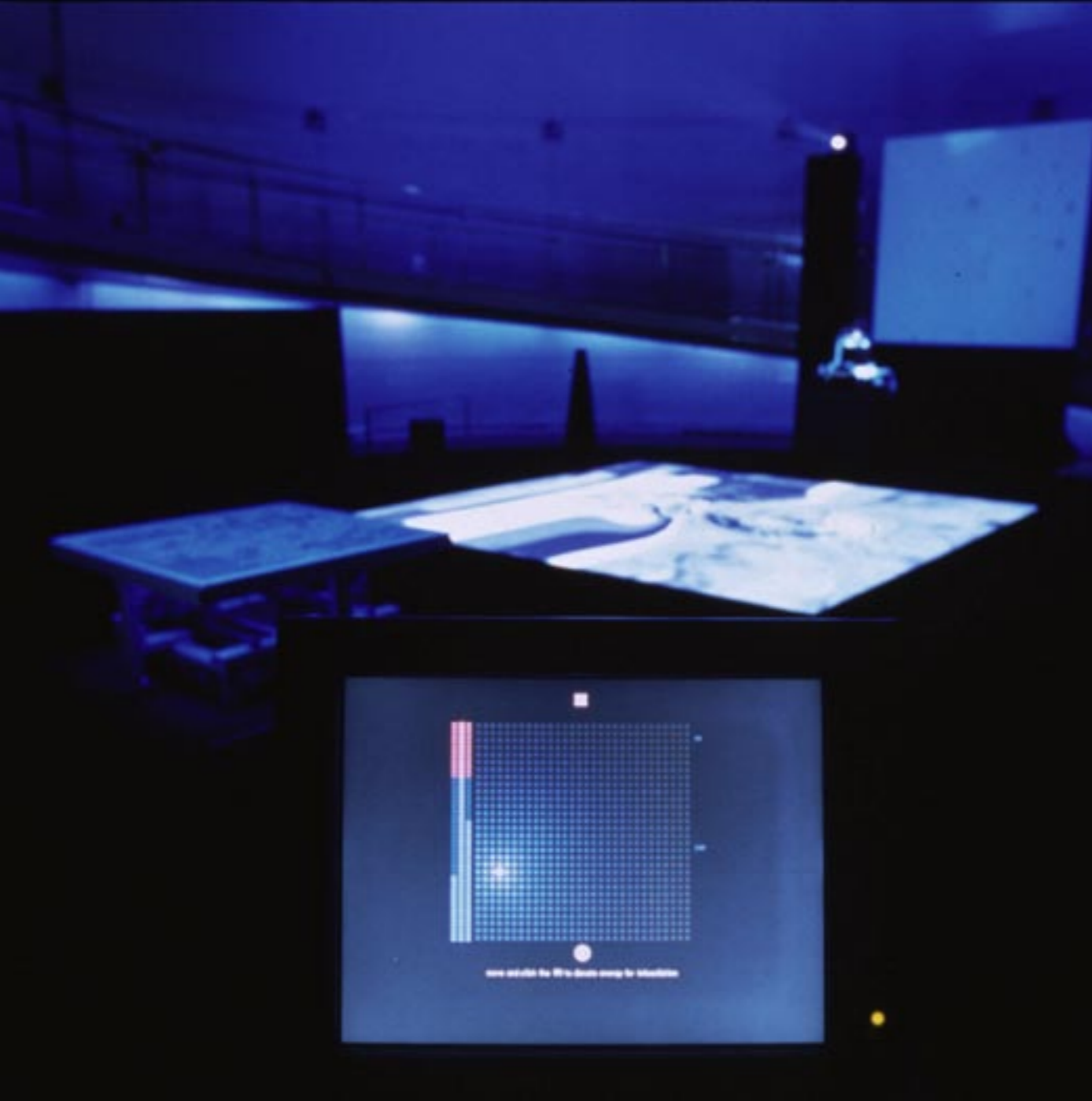
An algorithm is substrate-neutral.
An algorithm works without a mind.
An algorithm guarantees results.

Evolution is an algorithm.

Media is a domain where evolution applies.

Understanding media is not possible without understanding evolution.





R111

the transformation from digital information to analog matter, supreme particles

1666, gottfried leibniz published the book „dissertatio de arte combinatorial.“ in this work he aimed to reduce all reasoning and discovery to a combination of basic elements such as numbers, letters, sounds and colours. he then invented the binary system, the foundation of the digital universe. for him, 1 stood for god and 0 for the void.

1999, somewhere in america, a lump of coal is burned every time a book is ordered on-line. it takes about 1 pound of coal to create, package, store and move 2 megabytes of data, which is the equivalent of downloading 2 minutes of music from the internet.

futurists have been promising us an information highway, not unit trains loaded with coal. fiberoptic cables, not 600-kilovolt power lines. we're going to get both. all our fossil memory burns in order to fuel the digital fire.

R111 is an interactive installation. energy-potentials are cannibalised off the internet and from the local movement of spectators in the physical space of R111. these energies are then transformed into physical and virtual states of matter.

new media actual tendencies are virtualizing reality. R111 on the opposite materializes virtuality: choreographing particles of matter as though they were pixels.

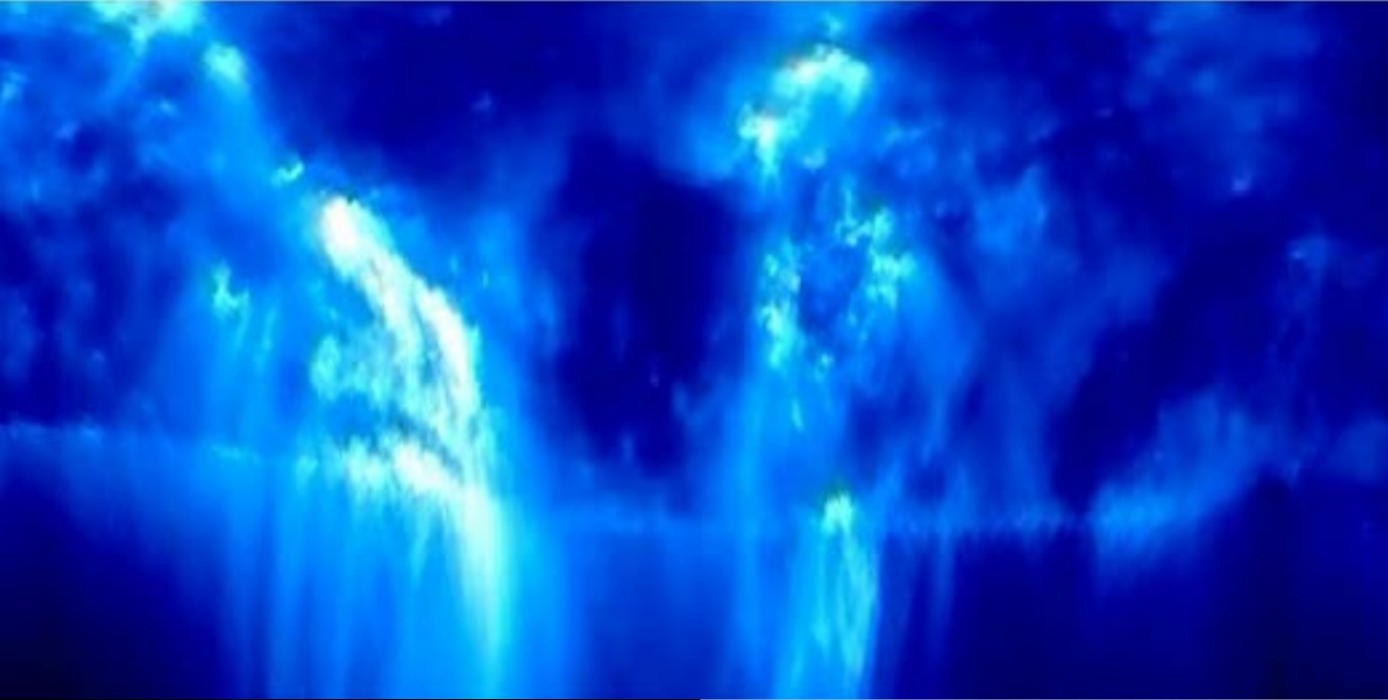
michael saup, louis philippe demers, norman muller, pino grzybowski, jan totzek, julie malin, daniel verhülsdonk, dominik rinnhofer, stefan preuß, julia herzog, kazunao abe & yukiko shikata, yukiharu mizuuchi, shinichi tenno, hiroyuki kimura, shun'ichi tamai, shinko sugiyama, yoshinori shindo, hirokazu akisada, hiromi bessho, tomoyuki isonuma, hironori goto, richard castelli, stefan ruyl cramer, marc kaiser, lars werbeck, gerhard stähler, stefan hofmann, armin purkrabek, timo piatkowski, gideon may, anne niemetz, karl von den linden, steffen wolf, katharina gsöllpointner, bec bonn, söke dinkla, benoit dave, connected cities 1999, maison des arts creteil, p.a.s.s. frameries, canon artlab tokyo, epidemic paris







Afghanistan --- natural gas, petroleum, coal, copper, chromite, talc, barites, sulfur, lead, zinc, iron ore, salt, precious and semiprecious stones --- Albania --- petroleum, natural gas, coal, chromium, copper, timber, nickel, hydropower --- Algeria --- petroleum, natural gas, iron ore, phosphates, uranium, lead, zinc --- American Samoa --- pumice, pumicite --- Andorra --- hydropower, mineral water, timber, iron ore, lead --- Angola --- petroleum, diamonds, iron ore, phosphates, copper, feldspar, gold, bauxite, uranium --- Anguilla --- salt, fish, lobster --- Antarctica --- iron ore, chromium, copper, gold, nickel, platinum and other minerals, and coal and hydrocarbons have been found in small uncommercial quantities; none presently exploited; krill, finfish, and crab have been taken by commercial fisheries --- Antigua and Barbuda --- NEGL; pleasant climate fosters tourism --- Arctic Ocean --- sand and gravel aggregates, placer deposits, polymetallic nodules, oil and gas fields, fish, marine mammals (seals and whales) --- Argentina --- fertile plains of the Pampas, lead, zinc, tin, copper, iron ore, manganese, petroleum, uranium --- Armenia --- small deposits of gold, copper, molybdenum, zinc, alumina --- Aruba --- NEGL; white sandy beaches --- Ashmore and Cartier Islands --- fish --- Atlantic Ocean --- oil and gas fields, fish, marine mammals (seals and whales), sand and gravel aggregates, placer deposits, polymetallic nodules, precious stones --- Australia --- bauxite, coal, iron ore, copper, tin, gold, silver, uranium, nickel, tungsten, mineral sands, lead, zinc, diamonds, natural gas, petroleum --- Austria --- iron ore, oil, timber, magnesite, lead, coal, lignite, copper, hydropower --- Azerbaijan --- petroleum, natural gas,



Possible commands :

- /msg <USER> <MESSAGE> : send private <MESSAGE> to <USER>
- /nick <NAME> : change you nickname
- /clear : clear the screen
- !bpm <BPM> : set bpm to <BPM>
- /help : print out this
- <MESSAGE> : send <MESSAGE> to channel and make the music

connected to 193.197.160.3 ...

joined channel #ch21 ...

SERVER said : asd joined the channel

YOU : Wörter die mir einfallen

YOU : gehen

YOU : gerade vorwärts

YOU : ...rückwärts...

Control Panel:

- Volume: R3st4rt 3ng1n3
- Feedback: asd
- Delay
- CutOff

Virtual Churchill (VC)

Jörg Wiersbitzki, Nikolaus Völzow - 2003

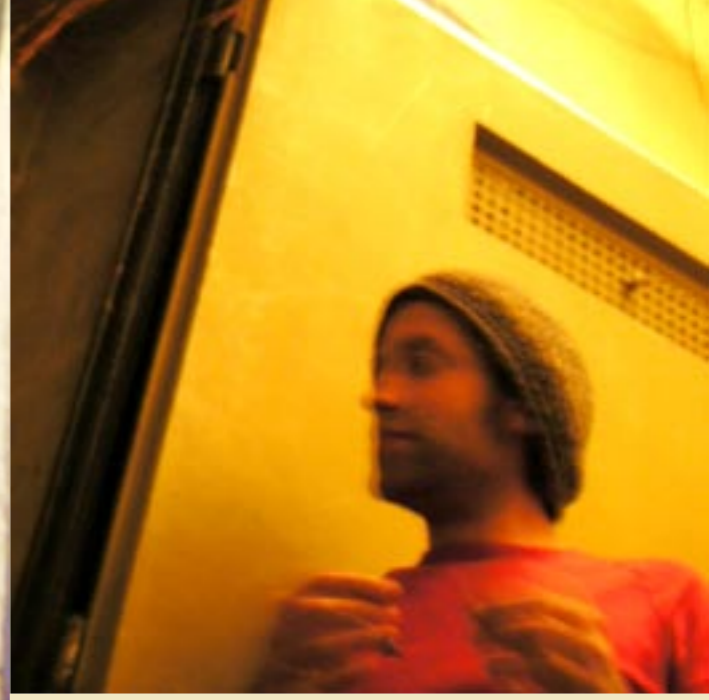
Die durch das wachsende Internet immer populärer werdende textuelle Unterhaltungen mit Nahezu-Synchronizität stellt eine interessante Kommunikationsform unserer Zeit dar. Man trifft sich in so genannten Chat-Räumen zur Multipeer-Kommunikation.

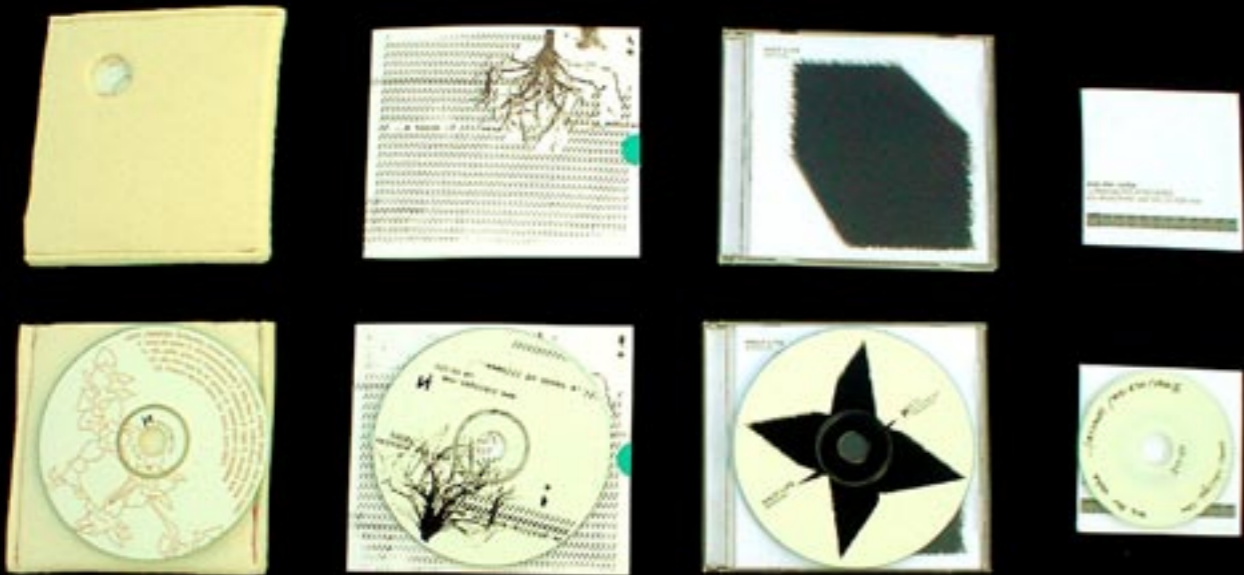
Die interaktive Klanginstallation „Virtual Churchill“ soll den Brückenschlag zwischen der rein textuellen Kommunikation und der Identifizierbarkeit des Kommunikationspartners bilden, indem der Inhalt der Konversation klanglich umgesetzt wird, um die akustische Lücke zu schließen.

Literalkorrelationen des Schriftbildes erzeugen eine musikalische Darstellung des geschriebenen Wortes. Das implizierte Klangbild der einzelnen Letter bzw. deren Relationen untereinander wird durch eine surjektive Funktion auf den Klangraum abgebildet, die aus dem bis dahin aufgezeichneten Verlauf der Konversation bestimmt wird.

Auf Seiten des Anwenders präsentiert sich der Virtual Churchill mit einem Chat Client, der die für die Klangerzeugung nötigen Instrumente und Samples bereitstellt. Zusätzlich verfügt er über eine textuelle Schnittstelle zur Kommunikation, sowie eine graphische Anzeige für die abstrakte Visualisierung der Struktur des generierten Klangteppichs.

we are waiting for the beginning of the end, the woman dressed with the sun has entered the room...







À Fleur de Peau

Klanginstallation für einen Körper

Lynn Pook

Der Zuschauer wird zu einer Hautnahen Klangerfahrung eingeladen indem ihm sechszehn Lautsprecher am Körper gebunden werden und eine Zehnminutige mehrspurige Komposition abgespielt wird.

Die Lautsprecher sind dem Körper zugewandt und in engem Kontakt mit ihm, so dass die durch die Klänge erzeugten mechanischen Vibrationen der Lautsprecher an der Körperoberfläche zu spüren sind. So werden vor allem die Tastsinne des Beteiligten angesprochen und über den ganzen Körper zum Ohr übertragen.

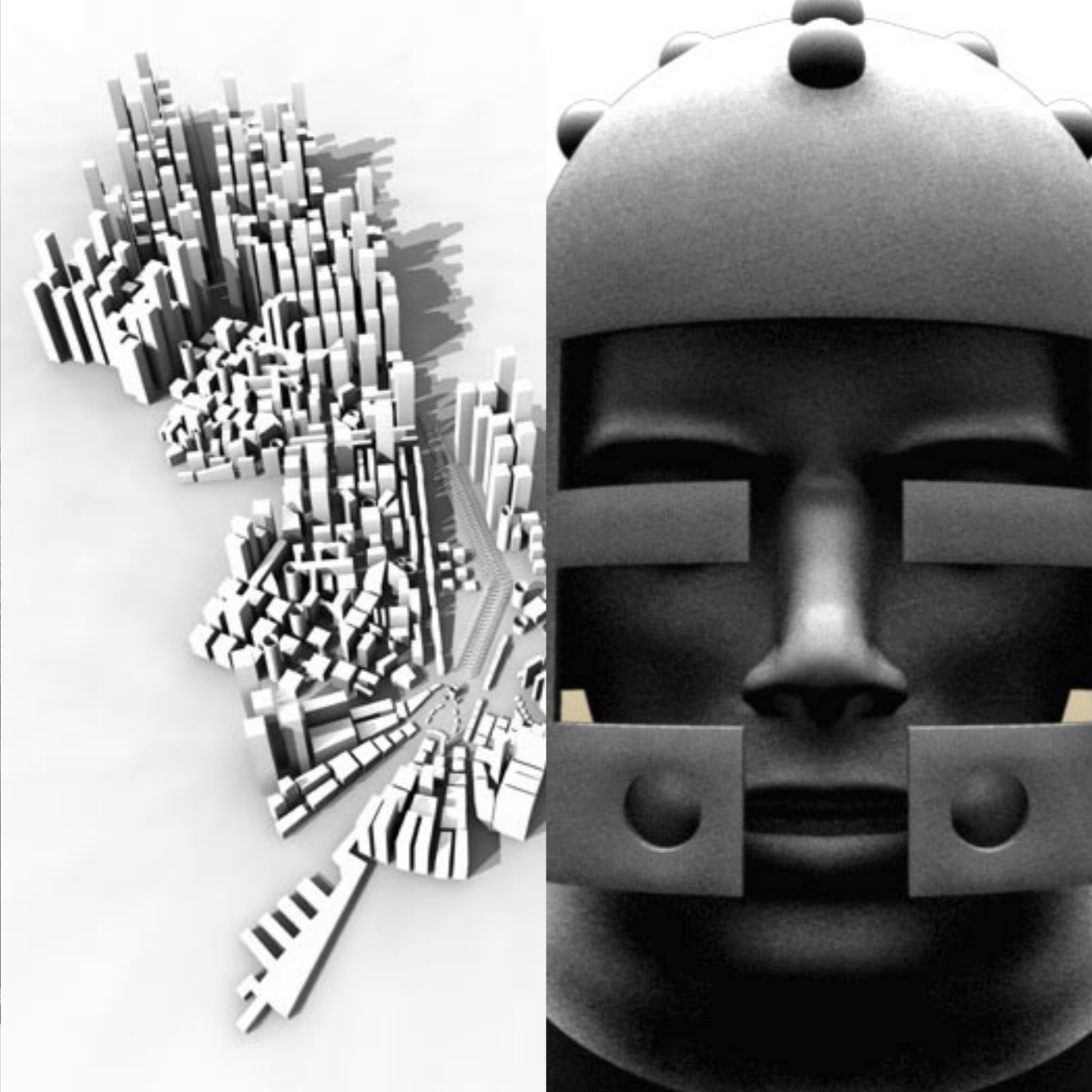
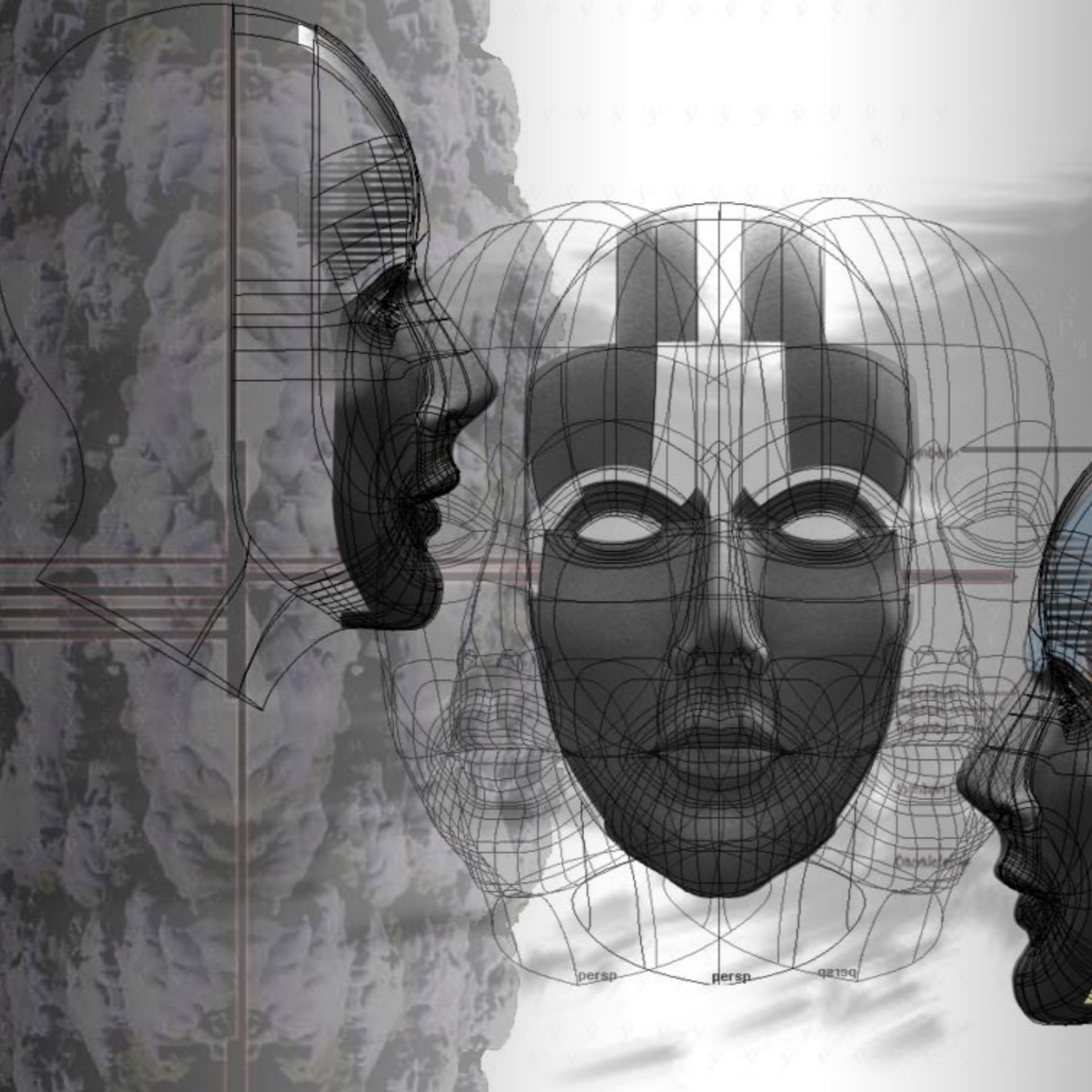
In der Komposition werden über die verschiedenen Lautsprecher unterschiedliche Bewegungsabläufe am Körper beschrieben. Dieser wird von den Klängen unterschiedlich abgeklopft oder umfasst, mit kurzen oder flächigen Schwingungen. Bei dieser Tasterfahrung wird der Körper als differenziert fühlender Raum erforscht.

Die Idee eines solchen Projektes entstand in der Beobachtung des eindeutigen Vorranges des Optischen in unserer modernen Gesellschaft und der immer geringeren Anregungen und Ausprägungen unserer Tastsinne durch einseitige Inanspruchnahme unserer Sinnesorgane.











MK-Sound

STORA

MUSIK + LABEL

FELIX KUBIN, JÜRGEN HALL UND
SEBASTIAN REINER

27.10 – 30.10.03

*Blockseminar 4 Tage / 11-12H/5.0h./F.16
[! Musik Sound Design]*

Hftf-Karlsruhe

KONZERT

+ PARTY

29.10.03/20:30H

Anmeldung bis:

24.10.03

unter: fhalling@hftf-karlsruhe.de

Die Komponisten und Musiker von <Stora> führen in ihre Arbeits-

Stora Sound Design, 2003, Karlsruhe, Andrea Schmitt/ SoundDesign 2003

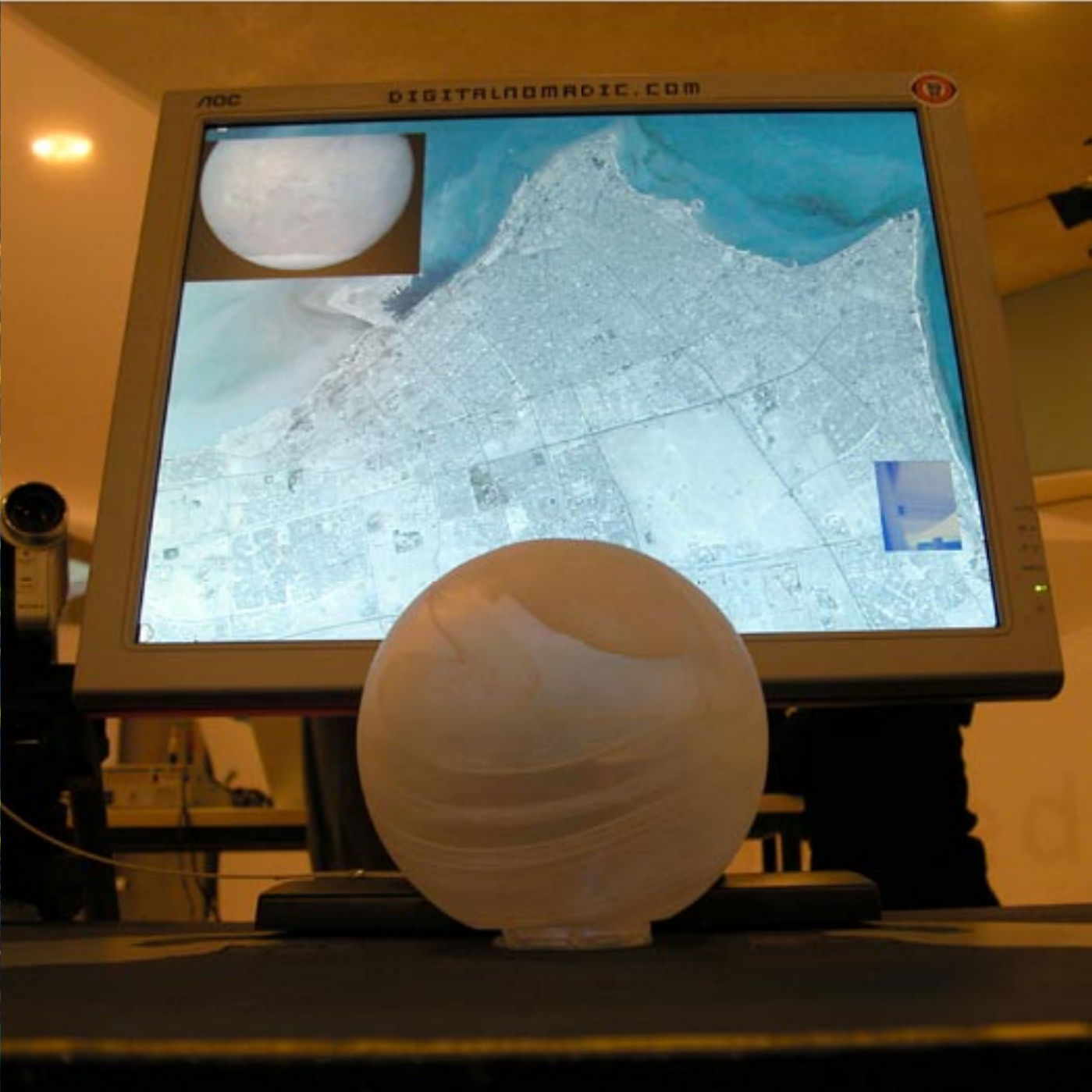
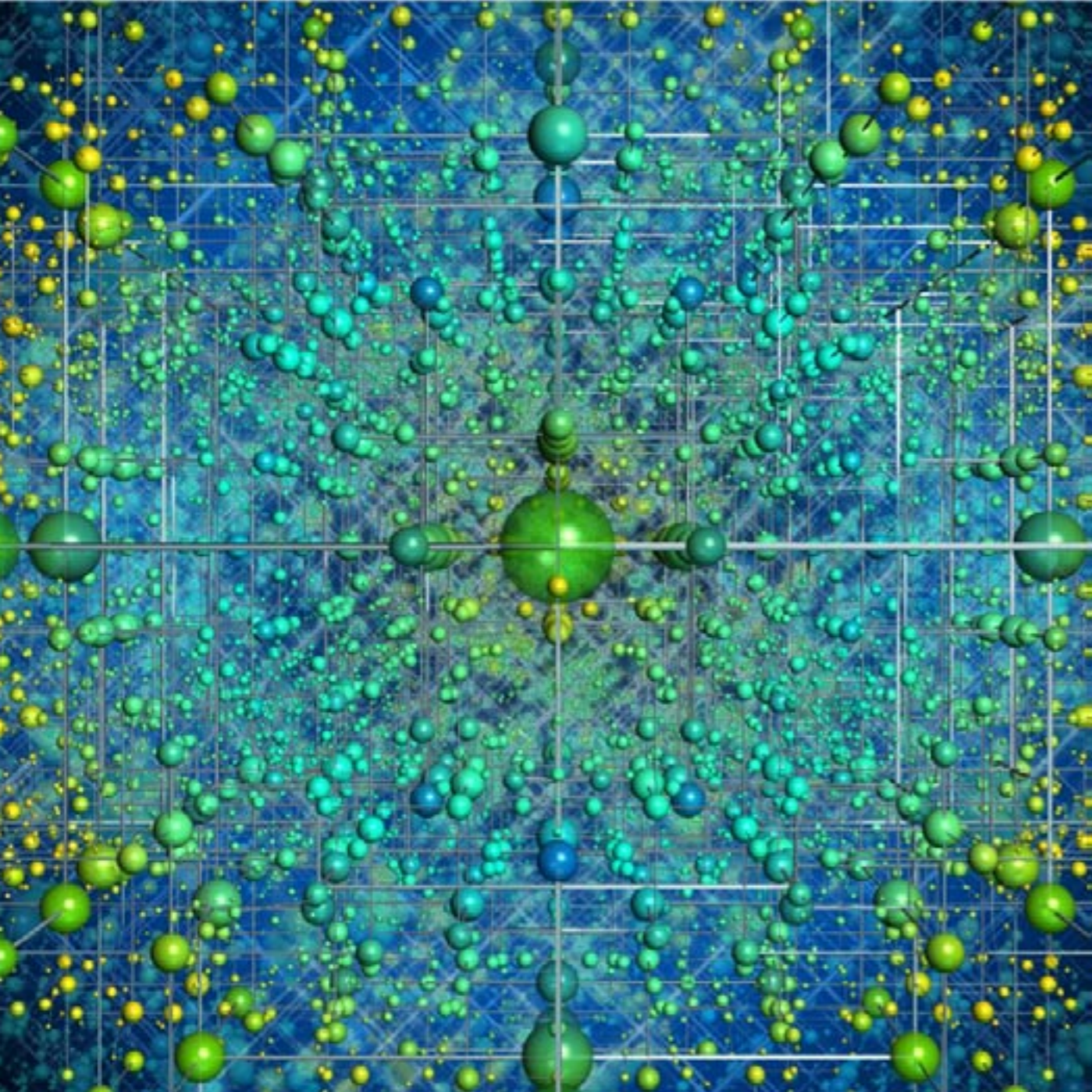
Der Sound gegen die Welt
im Raum.
Das ist das Thema der
ersten beiden Tage.
Die ersten beiden Tage
des Workshops sind
dediziert der Arbeit an
den eigenen Sound.
Die ersten beiden Tage
des Workshops sind
dediziert der Arbeit an
den eigenen Sound.
Die ersten beiden Tage
des Workshops sind
dediziert der Arbeit an
den eigenen Sound.

Stora Sound Design, 2003, Karlsruhe, Andrea Schmitt/ SoundDesign 2003

Stora Sound Design, 2003, Karlsruhe, Andrea Schmitt/ SoundDesign 2003



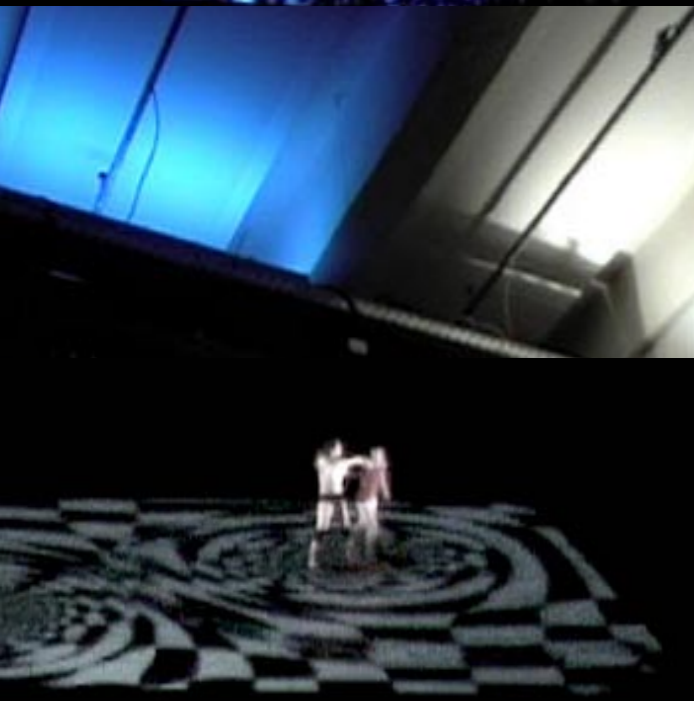
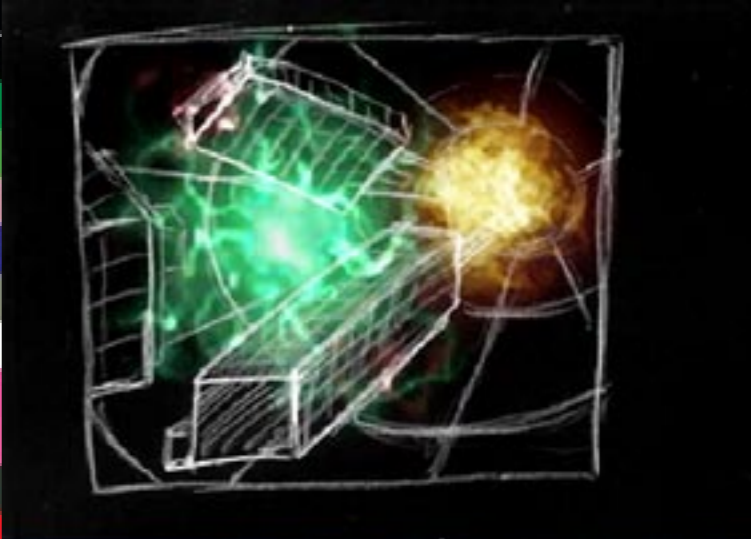
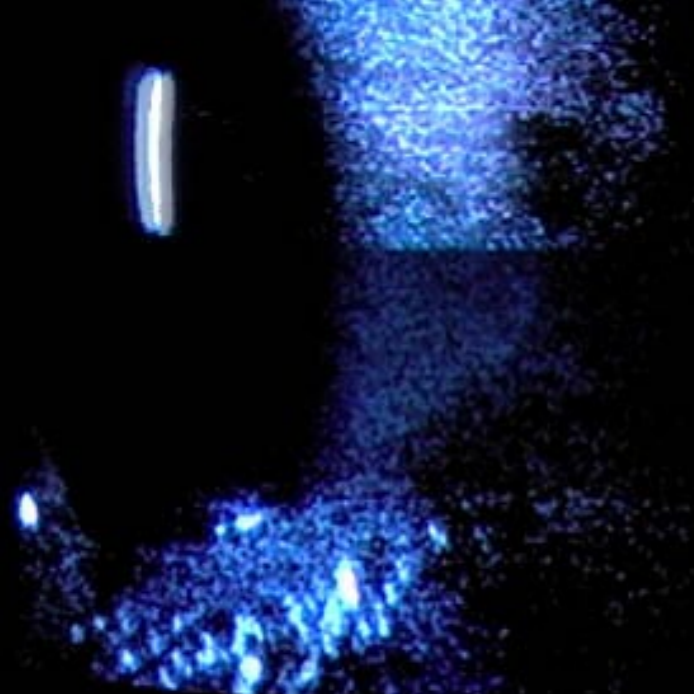
















BETWEEN PERFORMANCES & RITUAL
Produced by Lida Abdullah

L - I - V - E 19.01.2005 19:00 Uhr

Lichthöfe und Großes Studio
Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe

ANDREAS BORDENACHE

Shunga-shutou

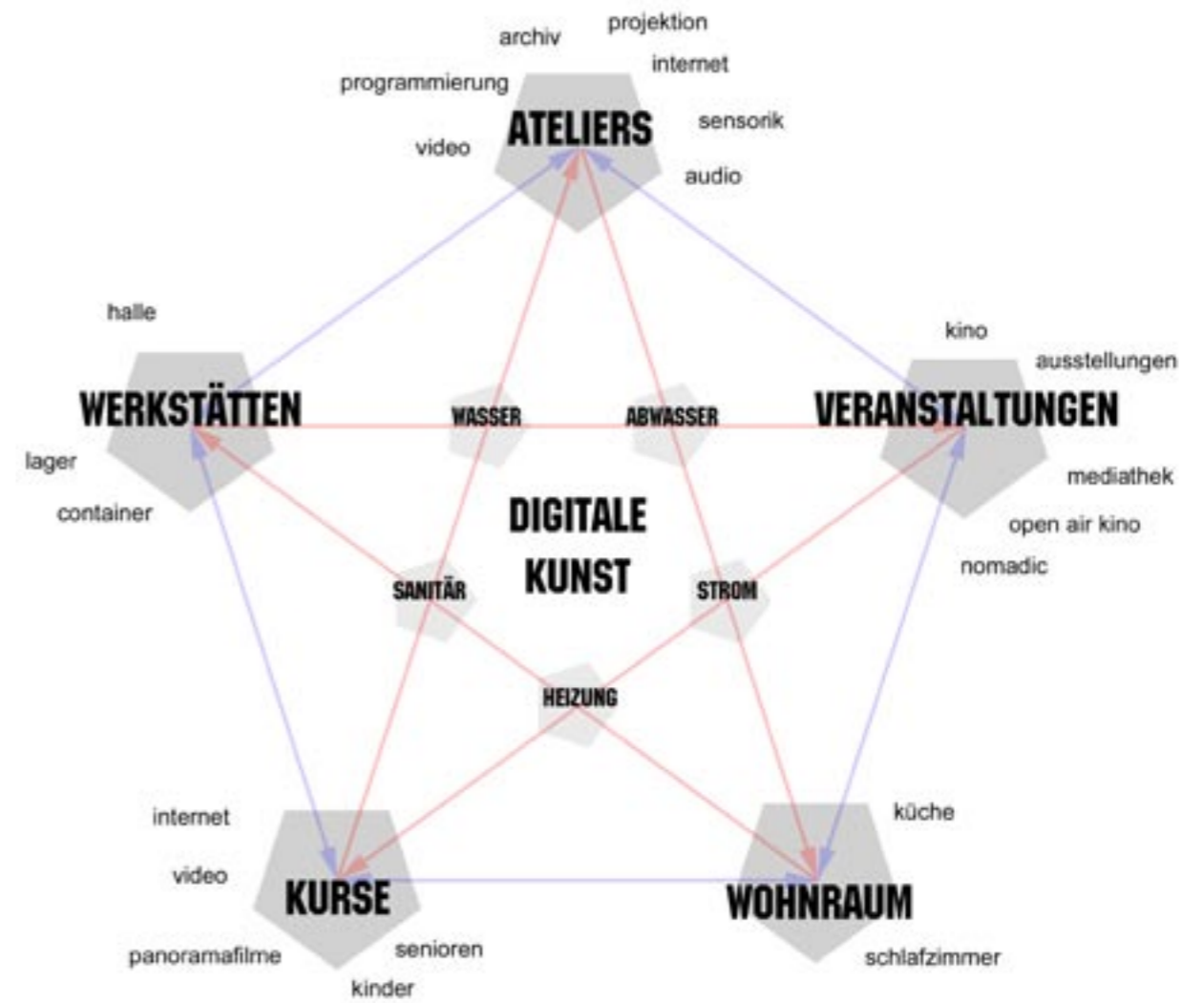
春秋
画冬

Shunka-shutou

Shunkashutou Shunga-shutou Shunkashutou Shunga-shutou









nomadic - 11 tage

ein digital nomadisches forschungsprojekt

WHEN THE UNWISE HAVE AN UNWISE LEADER THEY ARE ALL LED TO RUIN

11.8. bis 21.8.2003, new york street, smiley barracks, karlsruhe, apo 09164, gps 49° 1.883' o 8° 23.101'

mi casa su caja - wir besitzen alles

ueberheizte wohnungen, ueberflutete toiletten, ueberfrorene kuehlschraenke und ueberfeuerte nerven. wir sind automobil und sesshaft. wir leben eine flatrate. wir sind bereit.

the nomadic parameter of the monadic master program is important for recombination of the otherwise innocent

der wilde wolf schwimmt durch den rhein und wird unsichtbar. blaulicht und suchlicht an beiden ufern und auf dem wasser. eine funk- und lichtorgie in der mondnacht. alles ist gut. jeder fuer alle. ein delikater anfang. es regnet.

residence is futile - the world is round and has no end

die stadt und die volkswohnung stehen uns wohlwollend gegenueber. wir haben einen nutzungsvertrag fuer 11 tage auf dem gelaende der ehemaligen smiley barracks in der new york strasse.





der boden ist kulturell kontaminiert. wir stehen auf den ruinen einer bowlinghalle und des minute man theaters. hier wurde vor 2 jahren der film „army go home“ gedreht. jetzt begruesst uns die postapokalypse. exercise - exorcise. der boden aus trockenem sand ist mit artefakten der zivilisation uebersaet. manches koennen wir weiter verwenden. manches raeumen wir weg. wir sind endlich auf dem mond gelandet. al kamar. glasscherben. stahlgerippe. unter dem alten flughafen fliesst ein strom aus wasser. oben die insekten.

viele menschen sterben durch insekten, malaria, gelbfieber, viel mehr als durch kriege...angeblich hoert man uns in der nacht, sagt ein nachbar. er ist der ansicht, dass wir uns schwer verstaendlich mit fremdwoertern ausdruecken (digital, nomadisch)...heute ist der schnupfen besonders schlimm. leo hat einen rueckschlag bekommen (fieber).

frozen money - low budget building - deposit framing

zwei lkw's liefern uns baumaterial: 500 leere gruene bierkisten und 100 paletten. wir errichten ein gemeinschaftszelt, eine toilette, ein kino, eine arena, einen kuhlschrank und einen gemeinschaftskreis. 40 grad hitze. wir erbringen die geforderte kulturelle leistung einer digitalen kulturellen kleinstgemeinschaft. wir sind 5 bis 42 jahre alt, manchmal 66. die kinder erden uns. die kinder sind wie ein erdanker auf dem mond.





herwig braucht eine pause. er war ziemlich kaputt und ist gegen abend weggefahren. er hat den ganzen tag nicht viel gesprochen, weil ihm seine knochen weh taten. arne zeigt uns abends seine partikelwelten. wir projizieren auf baeume. das camp verwandelt sich in ein buhnenbild...wir haben den wunsch, hollywoodfilme anzuschauen. kurz vor mitternacht: unser filmspass wird von naturgewalten unterbrochen. vor dem regen fluechten wir uns ins gemeinschaftszelt. unser kuechentisch sieht inzwischen aus wie ein schlachtfeld. hunderte von zerschmolzenen teelichtern versuchen, vor sich hinzubrennen. hai ho hai ho hai ho.

resistance is fertile - gypsy scanners

manche anwohner halten uns fuer zigeuner. die polizei klaert die verhaeltnisse. ohne blaulicht aber mit kugelsicherer weste. der deckmantel der kultur waermt gut. andere anwohner besuchen uns und bringen geschenke mit. der supermarket (ex-px) wird zum feind erklart.

vito und sam haben exzellent gekocht. smoi und markus bauen ein LAN auf. timo war wieder da und hat fotos bearbeitet. ich habe ihn zurueckgefahren. es war ein tiefer moment fuer mich. trauer. ich war mir sicher, dass ihm das alles gut tut. sarah ist wieder umgezogen, weil es am zweiten ort zu steil war. leo ist bester dinge und of-

fensichtlich wieder gesund. es ist kuehler geworden, d.h. den lebensmitteln geht es besser. didi pinkelt ueberall hin. so wie ich. der asphalt riecht nach urin. die kuehle luft unterbindet an diesem tage die gemeinschaft. alleine frieren, zusammen schwitzen. the hottest place in hell is reserved for those who stay neutral in times of crisis.

submission is the modern fetish - options disappear and others control fate

wir machen unseren eigenen strom. eigener strom schmeckt besser. in nordamerika geht das licht aus. stromausfall. in new york kann man fuer eine nacht wie-

der die sterne sehen. light pollution. many moons, snow-white and 111 dWARfs.

ist nicht die tatsache, dass wir und hier zusammengefunden haben, kochen, bauen und reden schon kultur? funktionierende nischen, weiche polaritaeten. die nachbarschaft ist beaengstigt, verwundert und erfreut. die zivilisation des fortgeschrittenen stadiums in nordamerika hatte heute stromausfall. wir nicht. nach den ersten tagen in kompensation der neuen lage scheint sich langsam eine situation des ausgleichs zu ergeben, der drang zu neuen arbeiten. knappheit von wasser hindert uns nicht am verschwenden desselben. wir muessen verzicht ueben. vor allem den verzicht auf sicherheiten.



dann werden wir freier sein. wir muessen nicht eine kulturelle leistung erbringen, sondern eine gemeinschaftliche. sam beeindruckt mich dabei sehr, er interessiert sich fuer das wohl aller und entwickelt ansaetze, die der gemeinschaft dienen.

the omnipresence of digital information and guidance gives good reason not to move in the physical world. DANGER. therefore controllable attitude, behavior, consumption and regularity fall into mental places where there were none before.

wir leisten viel tageskompensation in der nacht. koerperliche arbeit in der mittagshitze ist anstrengend. ab-

kuehlung, essen, freude. die naechte sind sehr hell. der mond steht voll ueber uns. nachtwaechte.

there are 10 kinds of people: those that understand binary and those that do not. wir sind eine tankstelle. voellig paranoid, paranomadic, panoramic.

ich habe das beduerfnis mich zu waschen!

- eine schuessel wasser und kulturbeutel
- eine frische unterhose, ein frisch gelueftetes t-shirt
- eine matze zum sitzen und ausbreiten

danke, das war das erste mal, dass ich jemandem erklaren konnte, was ich hier tue. vorher dachte ich im-

mer, ich muesste von den grossen dingen erzaehlen, die wir machen.

nice to meet you - we are hungry

wir holen trinkwasser aus einer quelle und kaufen nahrungsmittel bei den bauern. wir schlachten zum abschluss 5 huehner. eines, noma, bleibt am leben. es hat die anderen beschuetzt.

heute nacht war so ein starker sturm, dass es zwei zelte halb abgedeckt hat und die leinwand umgeweht wurde. einfach ein wunderbarer sturm! uns geht das

geld fuers essen aus. die gasflasche ist gestern leer gelaufen. alle dinge, die wir verbrauchen, haben kosten, die wir nicht immer bemerken, weil sie von anderen bezahlt werden.

die kosten des selbstverstaendlichen haben wir vergessen. das staendige bewusstsein der kosten laehmt den sparer. um nicht zu erstarren, werden wir zu verschwendern.

social plastic - insect sector inspector



manche von uns verlassen das camp. so gott will. neue gaeste kommen. musiker spielen fuer uns. wir sehen vortraege ueber partikel, haefische, insekten und low budget buildings. erinnerungen der psychonauten. wir haben festen boden unter den fuessen und freuen uns auf die postapokalyptische zukunft. sie gehoert uns. in-shallah.

good luck with the chicken hunt. combinatoria X - heute ist der letzte tag fuer mich im camp. schade. wollte eigentlich 2-3 tage bleiben, nun sind es 5 geworden. das camp ist am ende, kurz vor dem ende. die rituelle schlachtung der huehner ist im gange. noch habe ich

nicht geschlachtet, ich muss auch nicht, wobei es eigentlich eine degenerationserscheinung ist, staendig das fleisch aus der wursttheke zu ziehen. ich bin froh, hier zu sein. wir sind die luxuriosen nomaden mit strom und toilette. es wird geschichte, es geht nach vorne zur vergangenheit.

the master program tranquilizes these noble symptoms of the settled with recombinations of superficial myths of freedom, power and community. media gives the deepest kisses. we are not mobile, we have no direction of our own. we are being driven.

am letzten tag bekommen wir post aus der gegenwart: eine postkarte und eine werbesendung ueber waschmaschinen, geschirrspueler, gefrierschraenke und staubsauger. 41 grad.

ich bin grossvater geworden. wir bauen einen huennerstall. noma lebt.

WHEN THE WISE HAVE A WISE LEADER THEY ARE ALL LED TO RUINS

the master program is the nomad.

nomaden: (von gr. nemein' = weiden'). hirtenvoelker. araber: (arabisch aribi' = nomade'). zuerst in assyrischen keilschriften des 9. jh. v.chr.

hebraeer: (hebr. ibri', iwri' = abkommen des stammvaters heber/ewer'), von jenseits des flusses', wanderer'.

der altsemitische wortstamm abar' bedeutet vorbeigehen', weiterziehen'. von diesem wortstamm ist sowohl der name der araber abgeleitet: (,arabi', ,aribi') wie auch der name der hebraeer (,ibri'). die hebraeer sind demnach wie die beduinen semiten, ein stamm der semitischen voelkergruppe. beider, der araber wie der hebraeer name bedeutet „nomaden“.



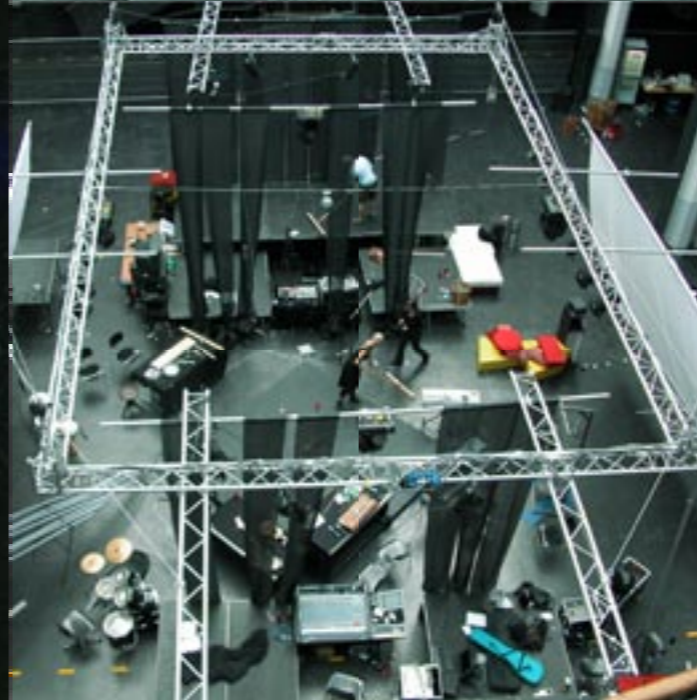
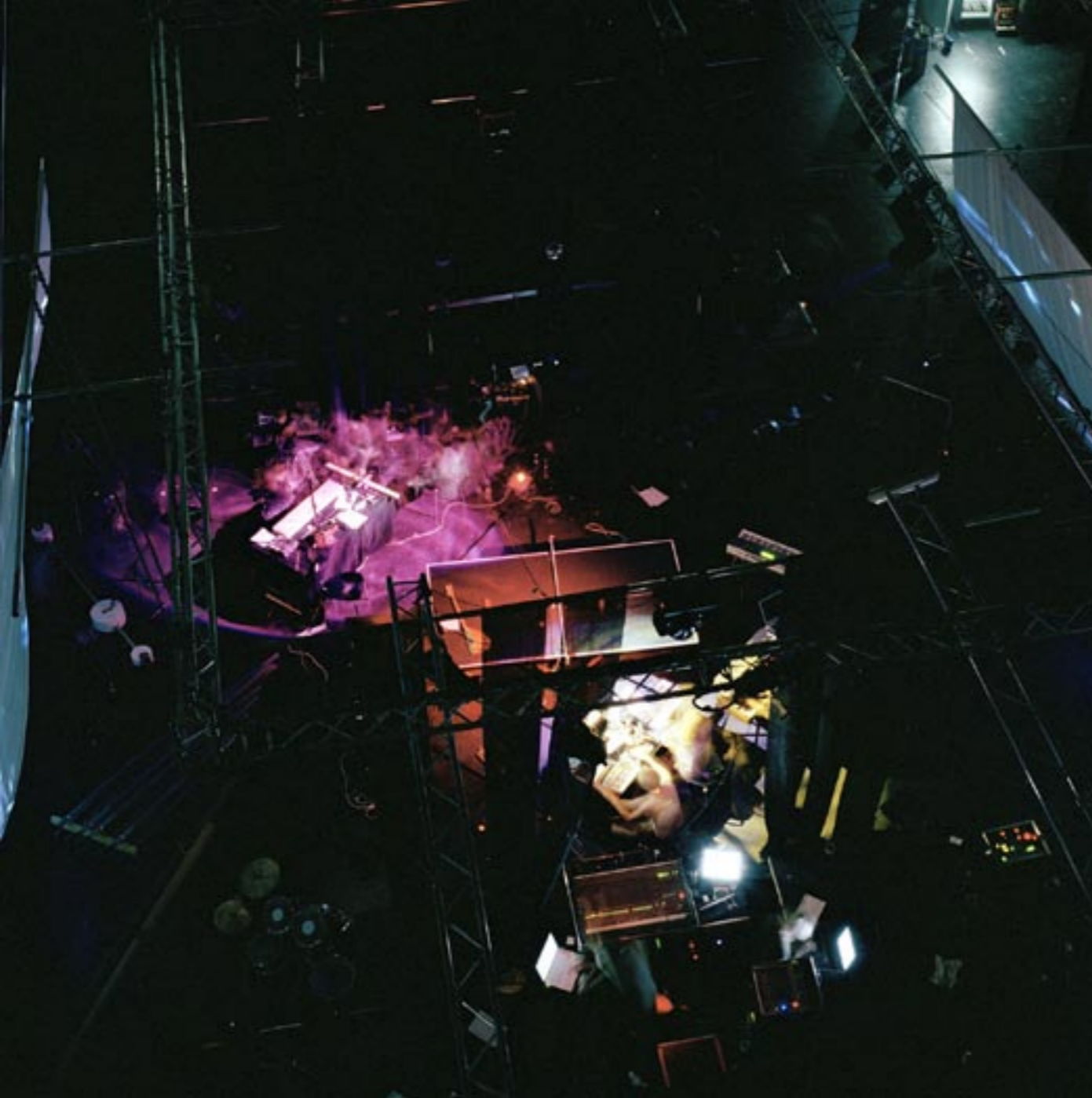




N8 - 004

sound building dispatch#1: Achtung achtung, salutations, greetings across the electro-global network of ears, eyes & twitching antennae from N8:Night Festival of Sound launching this eve of July 5, 11pm thru to 5 am Karlsruhe: HFG/ZKM local time, nightly through the hours of dark for the duration of one week, a collaborative exploration of silence, electro-harmonic-sonics, light/dark, annihilation and transmutation. 11pm launch from silence into cacophony of night-sound, DARK #1 (thru to 6), discourse, random and choreographed actions, a nightly musical journey to both remote and intimate geographies .(TONight; a canal journey of birth), notations and live trajecto-graphics, cooking, guest visitors announced daily (Michael Delia from Prague tonight thru to Wed) : a stage erected under the 4-floor open atrium of ZKM/HFG, a yellow octagonal tent for temporal hiatus (pollution free zone, the air heavy with smoke of brain-electrics and tobacco...we invite you to watch this site for text info, livestreaming of events as actions unravel, interviews, performances ..& words/words (sprechen sie deutsch?) of nomadic- night-travels into (please network to the connected). those of you who welcome silence are welcome. those of you who welcome peace are welcome. there is a war for the end of the world. there is a world for the end of the war (pw). those of you who ring the bell, beware: shadows of death will welcome you. those of you who dare to live will die. those of you who die will live. now. welcome. welcome to the privilege of night & silence. welcome to day 8 of the 10th cycle of infinity.













**THE COWARDS
NEVER STARTED**

**THE WEAK
DIED ON THE WAY**

**ONLY THE STRONG
ARRIVED**

**THEY WERE
THE PIONEERS**

dominique allard, clemens anders, marc anglade, matt bauer, vito bica, jacob birken, anna karina birkenstock, andreas boebel, andreas bordenache, zana bosnjak, markus stephan brand, andreas brandl, bernhard bredehorn, isaak broder, sarah marid brunner, teresa carrasco, alexander cigale, steffen cramer, luc dahm, frank eickhoff, thomas fabini, stefan fischer, holger förterer, shuichi fukazawa, arne gabriel, felix goetz, richard gutleber, frank halbig, manuela hartl, simone van gen hassend, matthias hederer, eno henze, julia herzog, jan hoeft, iris holstein, chiho hoshino, wiebke höljles, wolfram jantsch, pepe jürgens, david kleinl, sirko knüpfer, adrian krell, karin lingnau, andreas lorenschat, florian ludwig, stephan machac, julie mealin, matthias megyeri, johannes miletzki, dorcas müller, kristina müller, takashi nakamura, anne niemetz, cecile-anne noel, chang geun oh, christine clara oppel, malte paetsch, sang-hyun park, timo piatkowski, heike pitschmann, lynn pook, armin purkrabek, jia qiao, archibald rees, ute richnow, dominik rinnhofer, margit rosen, philipp rosenbeck, samuel röcker, renata sas, daniel sauter, thomas schattling, maximiliane schroeder, phillip schulze, andreas schuster, andreas siefert, orson sieverding, jan sturm, kentaro taki, ronald the, petra trefzger, tomio tremmel, daigo ushijima, frank vetter, anne-fenja vortisch, markus vögele, kazumi wada, christoph wagner, fabian winkler, steffen wolf, yuji yamada, dr. jan zappe, benjamin zierock

und viele, viele gaststudenten

bilder

michael saup, foto von zana bosnjak	2
red milk, michael saup und anne niemetz	13
s/he'll survive, pepe jürgens und daniel sauter	16
s/he'll survive, pepe jürgens und daniel sauter	19
virus im tempel, atelier und veranstaltungsort	21
ping computerstudio	25
f1, timo piatkowski, armin purkrabek, dominik rinnhofer und andreas friedrich	39
digital massacre II, philipp rosenbeck, holger förterer, niko vahrenkamp, kai welke und stefan preuß	40
matrixm, julia herzog und michael saup	41
joxmox, fabian winkler und jan sturm	42
endausbau der hfg	49
immersive fields, andreas siefert	58

facing goya, anna saup und andreas siefert	60	3D, malte paetsch und andreas schuster	110
klanginstallation, clara oppel	61	forum hfg im zkm	112
frank eickhoff	64	maxi schröder	113
zum raum wird hier die zeit, dominik rinnhofer, andreas siefert und marlene baldauf	68	laguerrefeld.com	116
lichthof hfg	70	complexity, michael bernhard	118
360grad workshop im zkm, julia herzog	71	10longlife, sang-hyun park	119
matrixm, julia herzog	72	use your illusion, samuel röcker	120
media cage, kentaro taki	73	gastprofessor philip dadson	121
11 euro, clemens anders	74	gastprofessor lida abduallah	122
360_g, herwig hoffmann, joel helmlinger und andreas schuster	76	kalter kosmos, N8	123
360grad, klasse digitale medien	76	gastprofessor michael bernhard	125
assemblée, louis philippe demers	76	zentralin, philipp rosenbeck, holger förterer, niko vahrenkamp und kai welke	126
mmm, margit rosen	76	helikopter, holger förterer	126
beckett, kristina müller	77	digit, maxi schröder	126
solaris, ronald the und jörg kubaile	80	typisch deutsch, vito bica	127
nomadic trailer, herwig hoffmann und andreas schuster	81	apocalypse, andreas schuster und malte paetsch	127
ichiigai design maxi schröder	81	kazoo, berlin	129
11 euro, anne vortisch	82	logos, richard gutleber	131
11 euro, frank eickhoff	83	shunga shutou, kazumi wada	131
nomadic I, waldhof karlsruhe	92	burn me, julie mealin	131
spuler, philipp schulze und christof wagner	93	airdome, andreas boebel	132
rotor, ichiigai, eröffnung viper basel	94	nomadic I logo, sven michels und florian ludwig	134
rotor, ichiigai, eröffnung viper basel	96	nomadic II - 11 tage, diagramm	135
ichiigai, liste04 basel	100	nomadic III, transmediale04 berlin	146
ichiigai, liste04 basel	102	nomadic III, transmediale04 berlin	148
ellen poon, julia herzog, didi müller, michael bernhard,	N8	N8	152
herwig hoffmann und andreas kiel	106	N8	155
3D, malte paetsch und andreas schuster	108	N8	157
		hfg-gruppenfoto 2004, frank eickhoff	159
			160

