

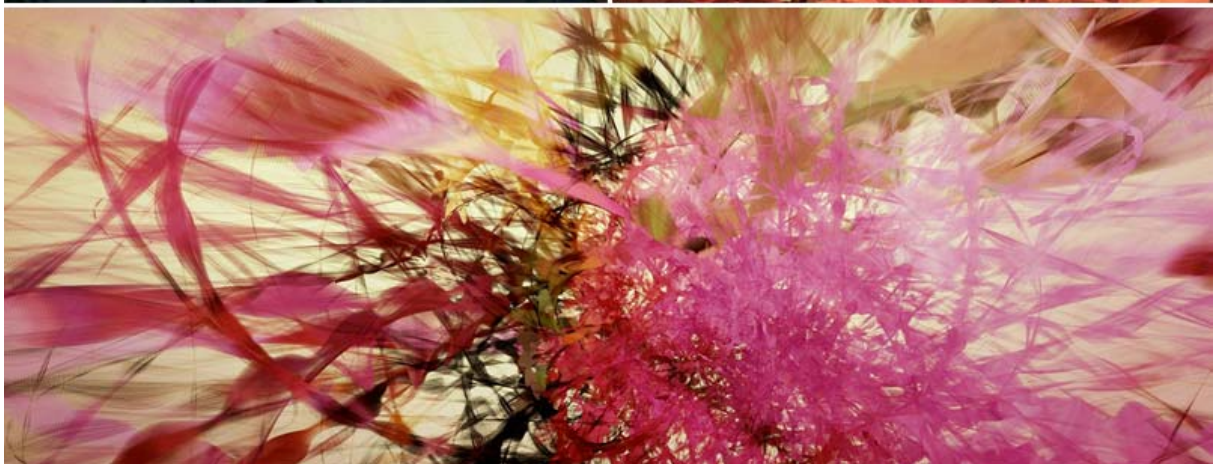
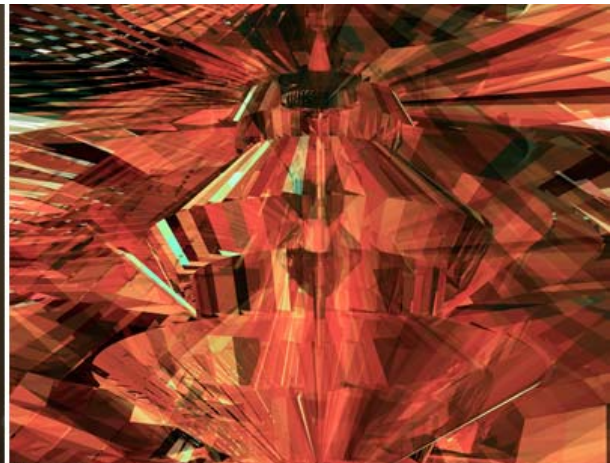
**erik natzke (chicago, usa)**  
internet: [www.natzke.com](http://www.natzke.com)

erik natzke ist ein interactive designer, der mit seinen arbeiten fortwährend die grenzen zwischen design und technologie aufhebt.

natzke geht ständig risiken ein, indem er die grenzen des mediums sprengt, allerdings ohne jemals sein publikum auszuschliessen oder zu überfordern. durch seine bereitschaft, fehler zu machen und seine hartnäckigkeit hat natzke's einstellung zu seiner arbeit die grenzen dessen, was bis dato möglich schien, aufgehoben. einfallsreichtum, abenteuerlust und der wunsch, leute zum staunen zu bringen und sie zu begeistern: all diese dinge bilden die antriebskraft hinter seiner arbeit.

vor kurzem wurde er vom how magazine zu einem der 10 wichtigsten jungen designer gewählt. natzkes kommerzielle arbeiten für kunden wie adobe, hp and comcastic haben genauso wie seine persönlichen arbeiten schon zahlreiche preise in den bereichen design und werbung gewonnen.

erik natzke spricht regelmässig auf internationalen technologie und design konferenzen, wie zum beispiel die fitc (toronto, kanada), off festival (barcelona, spanien), flashforward (usa), flash on the beach (brighton, england).



**insert silence / james paterson (montreal, kanada)**  
internet: [www.insertsilence.com](http://www.insertsilence.com)

insert silence wurde im jahr 2001 gegründet und ist die gemeinsame identität und marke von amit pitaru und james paterson. beide verbinden sie illustration, interactive design, creative coding, sound und theaterkunst. insert silence ist genauer gesagt eine website, eine künstlergemeinschaft, ein produktionsteam und eine freundschaft.

ihre kommerziellen arbeiten umfassen werke für björk, playstation2, nike, diesel, burton, buck 65 und mick jagger. ausserdem wurden ihre arbeiten im design museum in london, dem seoul metropolitan museum of art und in zahlreichen museen in städten wie new york, paris, barcelona, san francisco, amsterdam und mailand ausgestellt.

james paterson spricht zum zweiten mal bei der TOCA ME design conference und wird dort die neuesten kreationen seiner zusammenarbeit mit amit pitaru für insert silence und seine solo projekte für presstube.com zeigen.



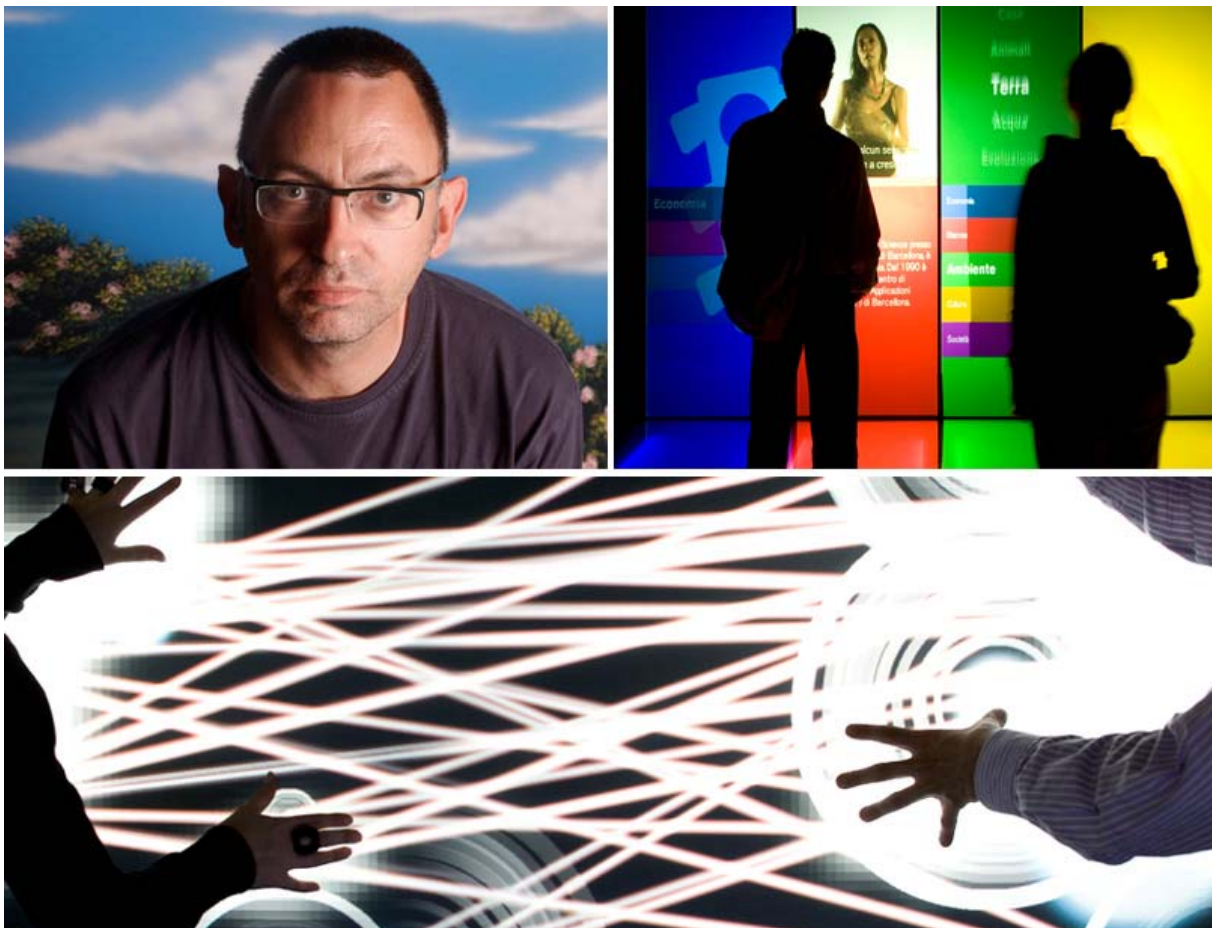


**fabrica / andy cameron (treviso, italien)**  
internet: [www.fabrica.it](http://www.fabrica.it)

andy cameron arbeitet seit über zehn jahren als interaktiver mediendesigner. er war mitgründer von antirom in london im jahre 1994. zur gleichen zeit baute er auch das hypermedia research centre an der westminster universität in london auf. als partner von antirom arbeitete er an vielfach ausgezeichneten interaktiven projekten u.a. für levi's, sonar festival in barcelona und das internationale film festival in rotterdam. 1999 gründete er das studio romandson interactive design in london.

andy cameron leitet seit 2001 als creative director das interactive department von fabrica, der kreativschmiede von benetton in der nähe von treviso, italien. fabrica ist ein zentrum für experimente und innovationen, das auf initiative von luciano benetton und oliviero toscani entstanden ist, um mit der erfahrung eines in über hundert ländern der erde vertretenen konzerns eine verbindung zwischen „kultur“ und „industrie“ in einem noch nie dagewesenen experiment herzustellen. bei fabrica ist er einerseits zuständig für das forschungsprogramm interactive media. andererseits ist für benetton's online- und interaktiv-kommunikationsstrategie verantwortlich.

andy cameron's interaktive installationen finden sich in museen, gallerien und öffentlichen orten, so z.b. jam im barbican in london, dare im museum of the moving image in new york, i've been waiting for you in seoul, remote control auf der moca shanghai und les yeux ouverts im centre pompidou in paris, auf der milan triennale und im museum of art in shanghai.

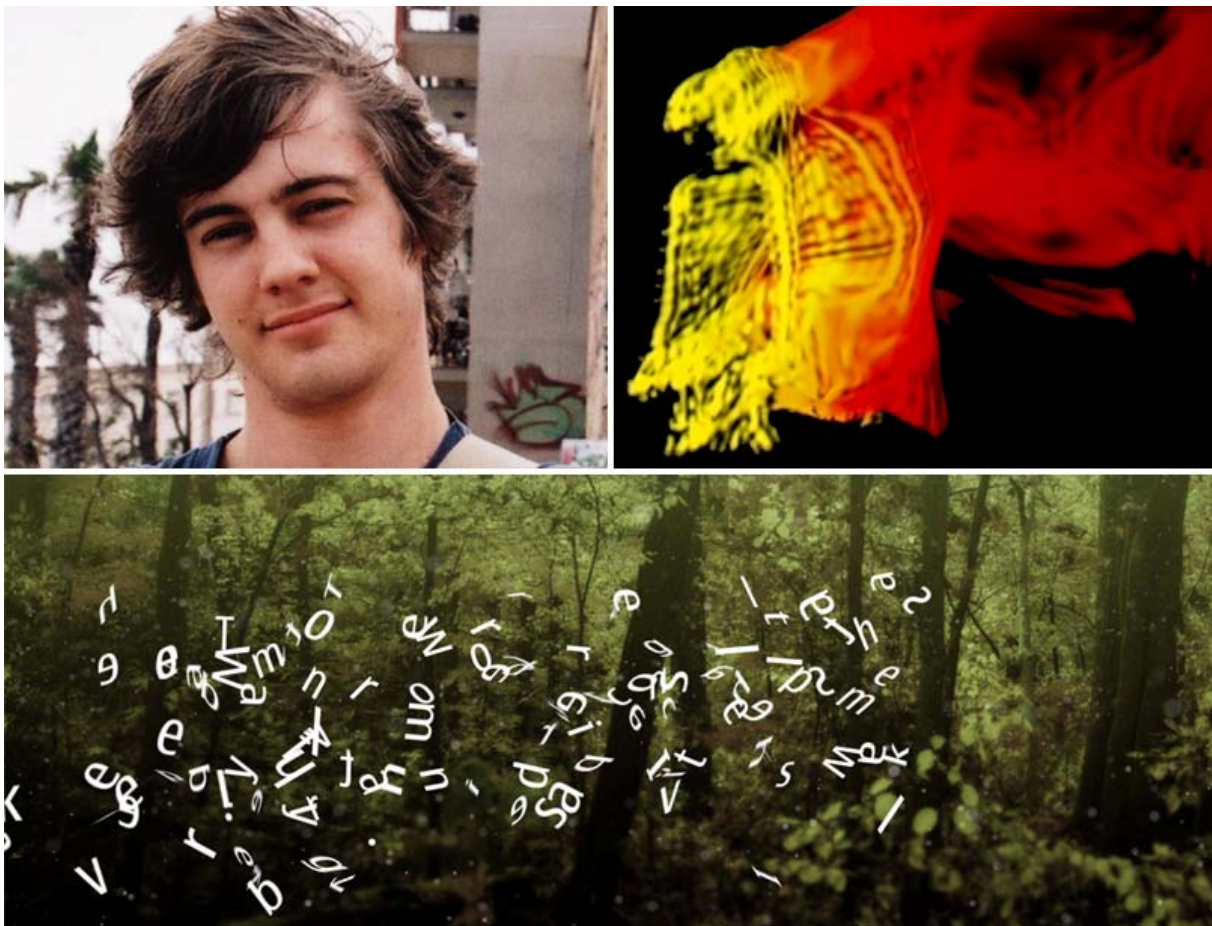


**nanika & hi-res! / andreas müller (london, uk)**  
internet: [www.nanikawa.com](http://www.nanikawa.com)

andreas müller war schon einige jahre rich media director in der londoner agentur hi-res! bevor er zusammen mit hi-res!-gründer florian schmitt die multimedienschmiede nanika ins leben rief, um sich damit ganz auf projekte zu konzentrieren, welche neue formen von interaktion jenseits von klassischem input und output erkunden.

nanika haben interaktive installationen für den sony-style shop in tokio und den herman miller showroom in chicago realisiert. weiterhin entwickeln sie multimediale installationen für die nokia flagship stores auf der ganzen welt.

abgesehen von seinem beitrug zu verschiedensten preisgekrönten projekten für hi-res! gewann andreas müller 2005 den tokyo type directors club grand prix für seine arbeit „for all seasons“.





**mario klingemann (münchen, deutschland)**  
internet: [incubator.quasimondo.com](http://incubator.quasimondo.com)

mario klingemann, alias quasimondo, bewegt sich in der grauzone zwischen code, design und kunst. neben der suche nach computergenerierter schönheit und künstlicher kreativität gehört das lösen von realen problemen und aufgaben zu seinen bevorzugten beschäftigungen, besonders dann, wenn sie mit den programmiersprachen flash oder processing zu tun haben. die lösungen und ideen veröffentlicht er auf seiner website [www.quasimondo.com](http://www.quasimondo.com).

er ist regelmässig sprecher auf technologie und designkonferenzen wie fitc (toronto, kanada), off festival (barcelona, spanien), flashforward (usa), flash on the beach (brighton, england) und er ist offizieller botschafter-repräsentant von [vuvox.com](http://vuvox.com).



**dvein (barcelona, spanien)**  
internet: [www.dvein.com](http://www.dvein.com)

dvein ist ein multidisziplinäres design studio aus barcelona, spanien. vor mehreren jahren gegründet ist dvein ein gemeinschaftliches projekt seiner mitglieder carlos pardo ros, fernando dominguez and timoteo guillem, die fantasievolles und ungewöhnliches design schaffen wollen.

in dieser zeit kamen viele projekte, neue strukturen entstanden, neue medien entwickelten sich und eine persönliche und professionelle wandlung vollzog sich. dvein ist gewachsen und wächst immer noch. auch wenn es nicht mehr nur ein kunstprojekt ist, sondern auch ein studio mit grossen kunden wie z.b. diesel, haben sich ihre grundregeln nie geändert:

die erste regel ist „lasst uns etwas tun, das wir noch nie getan haben“. dvein experimentiert mit neuen formaten, hologrammen, interaktiven installationen, dem internet und allen anderen medien, welche die digitale welt umgeben. dvein sucht immer wieder nach neuen zielen, wobei sie immer wieder ihre eigenen strukturen überdenken und ihre interaktiven und motion-design projekte neu erschaffen. die zweite regel ist, spaß zu haben und sich niemals zu langweilen: das ist die motivation, immer weiterzumachen.



**rufus deuchler (florenz, italien)**

internet: [www.adobe.de](http://www.adobe.de)

rufus deuchler ist ein internationaler senior creative solutions evangelist bei adobe. als absolvent des art center college of design mit bfa in kommunikationsdesign, hat deuchler die letzten 15 jahre als corporate und editorial designer in ganz europa gearbeitet. außerdem unterrichtet er seit 1995 grafikdesign. 2002 wurde er von adobe italien zu deren 'cross-media guru' ernannt, um die welt zu bereisen und die „adobe botschaft“ zu verkünden. das brachte ihn dazu, die creative suite und adobe solutions auf dem professionellen kreativen markt zu missionieren.

seit 2002 arbeitet er als adobe-berater und trainer für grosse verlagshäuser in italien. dazu gibt er schulungen, schreibt für ausgesuchte fachmagazine, spricht auf konferenzen weltweit und betreut die indesign user group in italien.

