

## Lebenslauf, detailliert

Arbeitserfahrung	4
Ausbildung	5
Lehre, Forschung & Gremienarbeit	6
Forschungs- und Projektförderungen	8
Wissenschaftliche Publikationen	9
Fachvorträge & Workshops	9
Betreuung und Begutachtung von Abschlussarbeiten	11
Auszeichnung betreuter studentischer Projekte	12
Ausstellungen und Aufführungen	13
Künstlerische Publikationsbeiträge	16
Preise & Stipendien	16
Spielentwicklungen	17
Musikalische Veröffentlichungen	17
Entwicklung und Veröffentlichung eigener Software	17
Private Lebensstationen	18

## Arbeitserfahrung

- Seit 2020 Technische Planung und Betreuung des *up-and-coming Festivals*, Hannover
- 2018 **Gründung** des Musik- und Medienlabels *Kanone Records* uG zusammen mit Luis Baltes und David Löffler
- Seit 2017 Ausführende Tätigkeit im **Organisationsteam** des PLAY Creative Gaming Festivals in den Bereichen Programmkonzeption und Technische Durchführung
- 2014 - 2017 **Hilfskoch** im Bio-Restaurant Schanzenstern, Hamburg
- 2009 **Lightoperator** für das Saarländische Staatstheater Saarbrücken bei Gastspielen des Ballettstücks *Frida Kahlo* in Thailand, Macau und Südkorea. Direktion: Marguerite Donlon, Bühnenbild: Ingo Bracke
- 2009 - 2013 **Gründungsmitglied** des Künstlerkollektivs zkk – Zentrum für kabelgebundene Kunst zusammen mit Philipp Alexander Kaminski, geb. Neumann und Henrik Elburn
- Überwiegend Ausstellungen im SaarLorLux-Raum, u.a. in Luxembourg-Stadt, Forbach/France und bei der Landeskunstaussstellung SaarART 2013, Saarbrücken
  - Bühnenbild und Lichtgestaltung für Opernstücke der HfM Saar – Hochschule für Musik unter der Regie von Prof. Yaron Windmüller
  - Lichtgestaltung für das Elektro Magnetic Festival 2012, Völklingen
  - Performances u.a. auf dem Theaterfestival Perspectives in Saarbrücken
- 2008 - 2019 **Wiederkehrende Assistenz** im Bereich Licht-, Klangkunst und Video für den Lichtkünstler Dipl. Ing. Ingo Bracke; u.a.:
- *Licht und Klang*, 2021, Landestheater Detmold
  - *ESWERDELICH:T*, Luminale 2018, Liebfrauenkirche Frankfurt/Main
  - *1000 Jahre Wormser Dom*, 2018, Worms
  - *Burgendämmerung* 2016 -2018, Cadolzburg
  - *IchWeissLicht*, Luminale 2008, am Lorelay-Felsen St.Goar
  - *Cronos:Reflex*, 2008, prämiert mit dem Stuttgarter Theaterpreis
- Seit 2006 **Freiberufliche Tätigkeit als Medienkünstler in den Bereichen** Licht, Video, Fotografie, Theater; u.a.:
- Verschiedene medienpädagogische Theaterprojekte im Hunsrück-Kreis mit dem Theatermacher Hotte Schneider
  - Videoarbeiten für das Niederdeutschzentrum Holstein und das Länderzentrum für Niederdeutsch Bremen

- Musikvideos für den Rapper und Produzenten Luis Baltes
  - Spielesammlung *Calli Clever* für die Lernplattform *Lernspaß für Kinder*
  - Freie Medienkunstarbeiten im SaarLorLux-Raum
- 2005 - 2007 **Aushilfsjob** bei der Bäckerei *Becker Bäcker* in Insheim/Pfalz und bei privater Essensversorgung für RentnerInnen
- Seit 2002 **DJ-Tätigkeit und Musikproduktion** in den Genres Hip Hop und Electronic zusammen mit Luis Baltes
- Diverse Musikveröffentlichungen im Rahmen des Produzenten-Duos uppercut.continue
  - Zahlreiche DJ-Gigs u.a. im Rocker33 und dem Freaq Festival, Stuttgart, auf dem Elektro Magnetic Festival und Rocko del Schlacko, Völklingen und im Knust, Hamburg
  - Zahlreiche Live-Auftritte u.a. im Vorprogramm von Fünf Sterne Deluxe, Deichkind, Kollegah und Torch

## **Ausbildung**

- 2014-2017 **Masterstudium Games** an der HAW – Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg
- Masterprojekt *Chaos Projectile* (2D Jump'n'Shoot) mit Ausstellung im Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg und A.Maze Festival Berlin, FrosCon Bonn und Fantasy Basel
  - Künstlerisches VR-Projekt *Doors to Perception* mit Ausstellung beim PLAY – Creative Gaming Festival
- 2008 **Praktikum** im Bereich künstlerisch-technische Assistenz bei LichtRaumKunst, Saarbrücken
- 2007-2013 **Diplomstudium Kunst** an der HbK – Hochschule für bildende Künste Saar
- 2007 - 2011 mit dem Schwerpunkt Media Art & Design – Freie Kunst
  - Ab 2011 mit dem Schwerpunkt Freie Kunst in der Klasse von Prof. Daniel Hausig
  - Abschluss mit Diplom, Thema: Interaktive Videoinstallation, betreut durch Prof. D. Hausig, Prof. Christina Kubisch und Prof. Rolf Sachsse
  - Gruppenausstellungen im Klassenverbund u.a. in Saarbrücken, Backnang, Erfurt, Berlin
  - Gruppenausstellung auf der Luminale 2008 in Boppard/Rhein
  - Künstlerisch-technische Assistenz von Prof. D. Hausig

- 2004            **Praktikum** im Bereich Filmausstattung und -requisite beim Kinofilm *BEN – Nichts ist wie es scheint* bei Tom's Film GmbH & Co. KG
- 1998            **Schülerpraktikum** im Bereich Technische Zeichnung und Innenarchitektur
- 1995 - 2004    **Max-Slevogt Gymnasium** in Landau in der Pfalz
  - Abschluss mit Abitur in den Hauptfächern Englisch, Kunst, Physik
- 1990-1995     **Grundschule** Deutsche Schule Riyadh in Riyadh, Saudi Arabien
- 1990            **Grundschule** in Steinfeld/Pfalz

### **Lehre, Forschung & Gremienarbeit**

- Seit 2024        **Professur** im B.A. Studiengang Game Art and Design sowie im M.F.A. Studiengang Professional Games and Digital Media an der Hochschule der bildenden Künste Essen, Fakultät Design
  - Schwerpunkte: Audio in Games und digitalen Medien, künstlerisch-experimentelles Games Design, Game Design und Projektmanagement
  - Lehre in den Lehrveranstaltung *Sound Design 1* und *2* – Modul *Sound Design* und *Praktische Vertiefung* (3. bzw. 4. und 6. Semester B.A. Game Art and Design und B.A. Digital Media Design), *Projektschmiede* – Modul *Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt* (6. Semester B.A. Game Art and Design), *Alt./O* – Modul *Praktische Vertiefung* (4. und 6. Semester B.A. Game Art and Design und 6. Semester Digital Fabrication Design), *Mapping TRUDI* – Modul *Games als Kunst* bzw. *Physical Games* (4. und 6. Semester B.A. Game Art and Design), *Rapid Prototyping* – Modul *Projektorientierung* (1. Semester M.F.A. Professional Games and Digital Media)
  - Organisation von Exkursionen mit Studierenden zu Ausstellungen und Festivals
  - Betreuung von B.A.- Abschlussarbeiten
  - Organisation von öffentlichen Events bspw. Rundgänge
- 2021 - 2024     **Wissenschaftlicher Mitarbeiter** im Departement Medientechnik im Rahmen des Forschungsprojekts *Klima-ACT!*
  - Konzeption und erfolgreichen Beantragung von Bundesfördermitteln in Höhe von 2,64 Mio. € (davon 600 Tsd. € für das GamesLab)
  - Management von Prototypenentwicklung
  - Planung, Durchführung und Auswertung von NutzerInnenstudien
  - Verfassen von wissenschaftlichen Publikationen

- 2018 - 2024 **Mitglied im Prüfungsausschuss** M.A. Zeitabhängige Medien – Sound-Vision-Games und Digital Reality der HAW Hamburg
- 2017 - 2024 **Wissenschaftlicher Mitarbeiter** im Studiengang M.A. Zeitabhängige Medien – Teilstudiengang Games sowie im Studiengang B.Sc. Medientechnik an der HAW Hamburg, Departement Medientechnik, Fakultät Design, Medien und Information
- Schwerpunkte: künstlerisch-experimentelles Game Design, Human-Computer-Interfaces & Haptik, Musik als spielmechanische Komponente
  - Eigenständige Lehre in den Lehrveranstaltungen *Teambuilding – Modul Concept* (1. Semester M.A. Games), *Gamelab – Modul Research* (2. Semester M.A. Games) und *Demo & Documentation – Modul Finalization* (3. Semester M.A. Games)
  - Assistierende Lehre in den Lehrveranstaltungen *Media / Game Design, Dramaturgie* (2. und 3. Semester) sowie *Media Design* (5. Semester B.A. Medientechnik und B.A. Media Systems), zusammen mit Prof. R. Hebecker, Kolja Bopp und Prof. Jacqueline Otten
  - Eigenständige und kooperative Lehre in der Lehrveranstaltung *Gamelab* des M.A. Games und dem M.A. Digitale Illustration mit Prof. Mareike Ottrand
  - Realisierung von Seminar-Vorträgen von Industrievertretern aus den Bereichen Kunst, Audioproduktion und User Experience
  - Betreuung von B.A.- und M.A.-Abschlussarbeiten
  - Organisation von öffentlichen Events wie Abschlusspräsentationen (vor Ort und im Videostream), Ausstellungen und Fachtreffen, Führungen und Präsentationen vor Gruppen bei öffentlichen Events
  - Einwerbung von Forschungsförderungen im Gesamtwert von 2,7 Mio. € und von Lehr- und Labormittelinvestitionen in Höhe von 55 Tsd. €
  - Organisation von Exkursionen mit Studierenden zu Ausstellungen und Branchenevents
  - Mitglied im Prüfungsausschuss Master des Department Medientechnik, Fakultät DMI
- 2015 - 2017 **Tutor** im Masterstudiengang Teilstudiengang Games an der HAW Hamburg
- Technische und organisatorische Laborbetreuung
  - Planung und Durchführung von Lehreinheiten mit dem Schwerpunkt experimentelles Interface Design
- 2010 - 2011 **Vorsitz des AStA** der HbK Saar

## Forschungs- und Projektförderungen

- 2021            Forschungsförderung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung für das Projekt *Klima-ACT!* im Rahmen des Forschungsprogramms *Mensch, Technik, Innovation – Technik zum Menschen bringen*.
- Verbund aus 3 Partnern der Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg: Zentrum für Design, Departement Design, Leitung: Prof. A. Harmann, GamesLab, Departement Medientechnik, Leitung Prof. R. Hebecker, Forschungs- und Transferzentrum für Nachhaltigkeit und Klimafolgenmanagement, Leitung Prof. Dr. Walter Leal
  - Verbundpartner aus der Industrie: Exit Games GmbH, Entwicklungsstudio: Studio Monstrum GbR
  - Gesamtvolumen: 2,64 Mio. €
- 2019            Förderung für Open Educational Resources durch die HOOU – Hamburg Open Online University für das Projekt *EDDi – Epidemic Disease Detectives*
- Interdisziplinäre Projektkooperation zw. dem Fachbereich Infektionsepidemiologie, Departement Gesundheitswissenschaften unter der Leitung von Prof. Dr. Ralf Reintjes, dem HAW GamesLab, Departement Medientechnik und dem Bernhard-Nocht-Institut für Tropenmedizin
  - Externes Entwicklungsteam aus Alumni des Masterstudiengangs Games
  - Fördervolumen: 40 Tsd. €
- 2019            Förderung im Rahmen der Maßnahme Calls for Transfer durch die Hamburg Innovations GmbH des Vorhabens *Musik in interaktiven digitalen Welten: Entwicklung technischer und ästhetischer Methoden für Musikproduktion im digitalen Medium*
- Interdisziplinäre Projektkooperation zw. dem Tonlabor der HAW Hamburg, Leitung Prof. Thomas Görne, dem Fachbereich *Multimedia Composition* der HfMT – Hochschule für Musik und Theater Hamburg unter der Leitung von Dr. Konstantina Orlandatou und dem HAW GamesLab
  - Studentisches Entwicklungsteam betreut durch Professoren und Wissenschaftliche MitarbeiterInnen
  - Fördervolumen: 29,5 Tsd. €

- 2017 Förderung im Rahmen der Hochschul-internen Fördermittelvergabe *Forschen in der Lehre stärken* für das Forschungsvorhaben *Real Virtual Reality - Das Virtuelle und Reale in einem spieletheoretischen Kontext miteinander verbinden*
- Aufstockung einer E11-Stelle um 25% für Lehr- und Forschungstätigkeiten im Rahmen der Projektlaufzeit von 6 Monaten
  - Budgetmittel für Exkursionen und Hardwareanschaffungen in Höhe von 8 Tsd. €
- 2017-2022 Erfolgreiche Antragsstellung für Re-Investitionen im Bereich IT im Bereich Arbeitsplatz- und Laborausstattung
- Über mehrere Jahre Investitionsmittel von ca. 55 Tsd. €

### **Wissenschaftliche Publikationen**

- 2026 (vsl.) *Zwischen Genauigkeit und Spielbarkeit: Die Darstellung von Infektionsausbrüchen und ihrer Bekämpfung im Serious Game EDDi* (Arbeitstitel), Helfrich, M., Bönecke, J. et. al in: Arno Görgen et. al (Hrsg.), *Krankheit in digitalen Spielen 2*
- 2025 *Den Klimawandel am eigenen Körper erfahren – Klima-ACT!*, Helfrich, M., Scholz, B., Gärtner, S. & Röseler, J. in: Tröge, J., Stepczynski, J., Wiesner, H. (Hrsg.), *Virtuelle Beteiligung, reale Teilhabe – Transformative Technologien für eine inklusivere Gesellschaft 2025*. Frankfurt, Campus Verlag. ISBN: 978-3-593-52131-2
- 2022 *Collaborative mechanics in the multi-sensory VR experience Klima-ACT!*, Helfrich, M., Fendt, M., Scholz, B. & Fox, T. in: Marky, K., Grünefeld, U. & Kosch, T. (Hrsg.), *Mensch und Computer 2022 – Workshopband*. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V.. DOI: [10.18420/muc2022-mci-ws11-459](https://doi.org/10.18420/muc2022-mci-ws11-459)

### **Fachvorträge & Workshops**

- 2025 *Mit Musik Geschichten erzählen*; Paneldiskussion zusammen mit H. Zerlett, T. Barde, A. Batistic; moderiert von N. Varga auf Indie Campus 2025, organisiert durch Indie Hub UG
- Klima-ACT! – Development of a Playful Multimedia Experience With a Multidisciplinary Team*; Vortrag auf Indie Campus 2025, organisiert durch Indie Hub UG
- Serious Play for Serious Challenges – Das Potenzial von Spielen für die Epidemievorsorge und den Klimaschutz*; Workshop zusammen mit J. Bönecke auf PLAY21 – Creative Gaming Festival, organisiert durch Creative Gaming e.V.

*The Potential of Games and Gamification in Epidemiological Research and higher Education*; Vortrag und Workshop zusammen mit J. Bönecke für die TropEd Working Group Meeting Community

*Potential of Games and Gamification in Global Health Education*; Workshop für die MOVETIA (A multicultural partnership for sustainable change through mutual transformational learning)

*Serious Games in Epidemiological Outbreak Investigation*; Workshop auf der ECTMIH 2025 Academy (European Congress for Tropical Medicine and International Health)

- 2024 *Klima-ACT! – Dem Klimawandel in Hamburg und dessen Folgen entgegentreten*; Vortrag zusammen mit B. Scholz auf den Coburger Nachhaltigkeitstagen 2024, organisiert durch Prof. Dr Susanne Esslinger der Hochschule Coburg
- 2023 *Let's Play – Games in Research and Higher Education* (Vortrag) sowie *Gamification in Epidemiology, Education and Science Communication* (Workshop) zusammen mit J. Bönecke am Bernhard-Nocht-Institut für Tropenmedizin für das Departement Infectious Disease Epidemiology
- 2022 [EDDi: Epidemic Disease Detectives](#); Live Let's-Play zusammen mit J. Bönecke auf PLAY22 – Creative Gaming Festival, organisiert durch Creative Gaming e.V.
- Motion Capturing – erste Berührungspunkte mit der Technik*; Workshop im Rahmen des K3 Tanzprojekts mit Jugendlichen unter der Leitung von Fernanda Ortiz und Christiane Schwinge, organisiert von Kampnagel Hamburg
- 2021 [Klima-ACT! –Förderung des Klimahandelns durch immersives Erleben](#); Vortrag auf PLAY21 – Creative Gaming Festival, organisiert durch Creative Gaming e.V.
- 2018 *Play op Platt – mit Spiele Plattdeutsch erleben*; Vortrag zusammen mit T. Börsen auf PLAY18 – Creative Gaming Festival, organisiert durch Creative Gaming e.V.
- 2016 *Was ist Spielentwicklung?*; Workshop im Rahmen der Computerspielschule; organisiert durch Creative Gaming e.V.
- 2015 *Doors to Perception. A VR Art Experiment*; Vortrag auf der [HAW Ringvorlesung Subcultures of Play](#), organisiert durch Prof. Dr. A. Unger (Universität Hamburg – Erziehungswissenschaften), Prof. R. Hebecker (HAW Hamburg – Dept. Medientechnik), M.A. F. Schröter (Universität Hamburg – Institut für Medien und Kommunikation), M.A. N. Nolden (Universität Hamburg – Arbeitsbereich Public History)

## **Betreuung und Begutachtung von Abschlussarbeiten**

- Bhambra, M. (2025). Bachelor-Thesis: *Animated Sketchbook – Geschlechterrollen im Western-Genre: Eine Analyse weiblicher Hauptcharaktere in den beliebtesten Filmen und Spielen*, Betreuung: Prof. T. Kreter, Prof. Maik Helfrich
- Doant, O. (2025). Bachelor-Thesis: *Magic Systems – Eine iterative und intuitive Exploration von Magiesystemen und deren sinnvollen Anwendungen in Worldbuilding Projekten*, Betreuung: Prof. M. Ganteföhr, Prof. Maik Helfrich
- Krause, P. (2025). Bachelor-Thesis: *Adaption von 2D-Games in 3D-First-Person*, Betreuung: Prof. F. Groll, Prof. Maik Helfrich
- Marmina, L. (2025). Bachelor-Thesis: *Study of Fear – How can game elements display the psychological effects of trauma in horror games?*, Betreuung: Prof. M. Ganteföhr, Prof. Maik Helfrich
- Scortescu, A. (2025). Bachelor-Thesis: *TAURI – Light Within Darkness. Rassistische und sexistische Diskriminierung in Videospiele*, Betreuung: Prof. M. Ganteföhr, Prof. Maik Helfrich
- Weidhausen, D. (2023). Master-Thesis: *Creating a Fortiche-Inspired Environment in Unreal Engine 5*, Betreuung: Prof. A. Günther, Maik Helfrich
- Fischer, V. (2022). Master-Thesis: *Entwicklung eines 3D-Character Creators auf theoretischer Grundlage*, Betreuung: Prof. R. Hebecker, Maik Helfrich
- Preisig, C. (2022). Master-Thesis: *Adaption des Game Genre Platformer: Konzipierung und Entwicklung eines Prototyps für Virtual Reality*. Betreuung: Prof. E. Langbehn, Maik Helfrich
- L'Etienne, J. (2021/22). Bachelor-Thesis: *Schwierigkeit in Videospiele*. Betreuung: Maik Helfrich, Kolja Bopp
- Perschow, N. (2022). Bachelor-Thesis: *Entwicklung eines asymmetrischen kommunikationsbasierten VR-Koop-Spiels mit Fußtracking System*. Betreuung: Prof. E. Langbehn, Maik Helfrich
- Bendixen, L. (2022). Bachelor-Thesis: *Leaks in der Videospielewelt - Was für ein Hype entstehen kann und welche Vor- und Nachteile ergeben sich für Spieleentwickler?* Betreuung: Prof. F. Schade, Maik Helfrich
- Amet, K. (2021). Bachelor-Thesis: *Vergleich des Drag:On VR Controllers und einem HTC Vive Controller im Hinblick auf Funktion, Haptik und Immersion im Videospiele-Design*. Betreuung: Maik Helfrich, Prof. E. Langbehn
- Gundlach, T. (2021). Bachelor-Thesis: *Konzeption eines modularen DAW-Controllers unter besonderer Berücksichtigung der Usability*. Betreuung: Prof. E. Wilk, Maik Helfrich

Lühmann, B. (2021). *Bachelor-Thesis: Retrofeeling – Lassen sich Gefühle rekonstruieren?*  
Betreuung: Prof. G. Rehfeld, Maik Helfrich

Malekazhdary, M. (2021). *Bachelor-Thesis: Betrachtung von motivationsfördernden Spielmechaniken im Hinblick auf Anregung zu Kauf von Zusatzinhalten.*  
Betreuung: Maik Helfrich, Prof. W. Willaschek

Stührk, H. (2021). *Bachelor-Thesis: Untersuchung und Ergänzung von gängigen Turnierformaten im Sport und E-sport.* Betreuung Prof. S. Schumann, Maik Helfrich

Hammer, M (2019). *Bachelor-Thesis: Welche visuelle Feedback-Methoden erhöhen die Spieler-Motivation?* Betreuung: Prof. G. Rehfeld, Maik Helfrich

### **Auszeichnung betreuter studentischer Projekte**

*Marble Run* (2018) /*Marble Maze* (ab 2022) von Carina Krafft, Elin Meineke, Julius Hartmann, Tobias Fox, Renata Samà. Betreuung: Maik Helfrich

- Gewinner *Beste Innovation und Technik*, Deutscher Computerspielpreis 2024
- Gewinner *Most Innovative Newcomer*, PLAY - Creative Gaming Festival 2020
- Gewinner *Most Audience Award*, PLAY - Creative Gaming Festival 2020
- Gewinner *Best Projekt 2020 - Category Game/App*, Karl H. Ditze Förderpreis
- Gewinner *Multimediapreis 2020 Age Group 21-25*, Dt. Multimediapreis mb21

*Non-Virtual Reality Games* (2022) von David Vath, Bent Nühlen und Lukas Hort.  
Betreuung: Maik Helfrich

- Gewinner *Audience Award*, A.Maze Festival 2024
- Gewinner *Best Experimental Game*, Sense of Wonder Night 2025
- *Medialab Prijs* der Kinderjury auf dem Jugendfilmfestival Antwerpen 2025
- Gewinner *Best Projekt 2024 - Category Game/App*, Karl H. Ditze Förderpreis
- Gewinner *Multimediapreis 2023 Age Group 21-25*, Dt. Multimediapreis mb21
- Gewinner *Creepy Cool Showcase* auf dem Haunted House Fearfest 2025

## Ausstellungen und Aufführungen

- 2025 *EDDi – Epidemic Disease Detectives Hamburg*, Teilnahme an der Ausstellung von PLAY – Creative Gaming Festival, Urbaneo, Hamburg
- 2024 *Klima-ACT!*, Ausstellung des Forschungsprojekts im Rahmen der Ausstellung *Water Pressure* im Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg  
*Klima-ACT!*, Teilnahme an der Ausstellung *Textile Week Hamburg 2024*, Design Zentrum Hamburg, Hamburg
- 2016 *Chaos Projectile*, Teilnahme an der Ausstellung *Game Masters* im Rahmen der Teilausstellung *Game Culture Hamburg* im Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg  
*Live Let's Play op Platt* im Rahmen des PLAY – Creative Gaming Festivals im Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg
- 2015 *Live Let's Play op Platt* im Rahmen des PLAY – Creative Gaming Festivals im Ohnsorg Theater, Hamburg. Moderation: Yared Dibaba, weitere Gäste u.a. Gunnar Krupp (Rocket Beans TV)  
*Chaos Projectile*, Teilnahme am Festival Fantasy Basel, Messe, Basel
- 2014 *Sounds of Love*, interaktive Videoinstallation auf dem PLAY – Creative Gaming Festival, Hamburg. Zusammen mit Simon Schmidt, Wilko Schmidh-Dannert, Eva Hambach, Kathrin Appelt, Piers Goffart, Ben Biedrawa
- 2013 Konzeption des interaktiven Ausstellungsdesigns der Ausstellung *Schriftfilme - Schrift als Bild in Bewegung* im ZKM – Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe  
*Nerd Knowledge Playground*, Diplomausstellung in der ehem. Becolin Farbenfabrik, Saarbrücken  
Bühnenbild und Lichtgestaltung für *2013 musst du Caligari werden*, Uraufführung des medienpädagogischen Theater- und Orchesterprojekts mit dem Landesjugendorchester Rheinland Pfalz auf Burg Rheinfels, St. Goar. Regie: Hotte Schneider  
Installation des Künstlerkollektivs Zentrum für kabelgebundene Kunst auf der Gruppenausstellung im Rahmen der saarländischen Landeskunstaussstellung SaarArt 2013 im Saarlandmuseum, Saarbrücken  
*U.R.I.*, Auswahlausstellung des Peter-und-Luise-Hager-Preis für interdisziplinäre Ästhetik in der Galerie der HbK Saar, Saarbrücken  
*50 60*, Fotoarbeiten auf der Gruppenausstellung über saarländische Architekturfotografie in der Galerie der HbK Saar, Saarbrücken

- 2012 *zkkabel*, verschiedene illegale Installationen auf der dOCUMENTA13, Kassel
- Elektro Magnetic Festival*, Gestaltung des Licht- und Videodesigns im Rahmen des Künstlerkollektivs Zentrum für kabelgebundene Kunst im Weltkulturerbe Völklinger Hütte, Völklingen
- Fotoarbeit *Messen* auf der Auswahlausstellung des OPUS-Fotopreises in der Deutschen Bundesbank, Mainz
- 2011 *Cadie*, Videoarbeit auf dem Looping Star-Filmfestival, Saarbrücken
- Messen*, Lichtinstallation auf der 20. Auswahlausstellung der Künstlerförderung des Cusanuswerks, in der Galerie im Volkspark, Halle an der Saale
- Interaktive Panoramainstallation auf der Gruppenausstellung Sphären - TraumRaum, ParallelWelten, Panoramen der HbK Saar im KuBa - Kulturzentrum am EuroBahnhof, Saarbrücken
- Silo Illumination*, Lichtinstallation im Rahmen des Künstlerkollektivs Zentrum für kabelgebundene Kunst am Silo, Saarbrücken
- Fotoarbeit *Messen* auf der Auswahlausstellung des OPUS-Fotopreises, in der Galerie des Hbk Saar, Saarbrücken
- Videogestaltung für die Aufführung *Heroes Helden - damals & heute*, präsentiert durch das Landes-Jugend-Symphonie-Orchester Saar, Congresshalle, Saarbrücken. Leitung: Lothar R. Mayer
- 2010 *Schwanengesang*, interaktive Lichtinstallation auf der 19. Auswahlausstellung der Künstlerförderung des Cusanuswerks im Kunstverein Harburger Bahnhof e.V., Hamburg
- Cube und Wind*, Lichtinstallation und interaktive Installation auf der Gruppenausstellung Platform: No-Budget in der Shedhalle im Alten Schlachthof, Tübingen
- Fotoarbeiten auf der Gruppenausstellung Zoom 2010 bei T-Systems, Saarbrücken
- Messen*, Lichtinstallation und Performance im Performance Hotel, Stuttgart
- 2010 *Wind*, Lichtinstallation auf der Gruppenausstellung Bewegter Wind in Waldeck-Frankenberg
- Surplus*, Werksausstellung im Rahmen des Künstlerkollektivs Zentrum für kabelgebundene Kunst in der Galerie Castel Coucou, Forbach/Frankreich

Live-Video für *Der unbekante Krieg*, Uraufführung des medienpädagogischen Theater- und Orchesterprojekts mit dem Landesjugendorchester Rheinland Pfalz in Kirchberg/Hunsrück.  
Regie: Hotte Schneider, Komposition: Carsten Braun

*cronos3\_heimat*, Licht- und Rauminstallationen für die Tanztheaterperformance in der St. Johanner Kirche, Saarbrücken im Rahmen der Sommermusik Saarbrücken. Zusammenarbeit mit Ralf Peter (Gesang), Michael Langeneckert (Tanz) und Bernd Wegener (Klangkunst)

Installationen beim Ausstellungsrundgang Schöne Künste No.4, Saarbrücken

2009 *Schlagwand*, interaktive Licht- und Klangperformance zusammen mit Felix Christmann und Sascha Huppert an der Fassade der Stadtgalerie, Backnang

*Schwanengesang*, interaktive Installation zusammen mit Andrea v. Bassen, Hendrik Elburn, Bernadette Fernandes und Nikolaus Schrot in der Stadtgalerie, Backnang

*La Clemenza di Tito*, Opernbühnenbild und Lichtgestaltung zusammen mit Philipp Alexander Neumann in der ehem. Kirche St. Mauritius, Saarbrücken.  
Regie: Yaron Windmüller & Ute Münz

*die kueche* und *Cube*, Performance und Lichtinstallation im Rahmen des Künstlerkollektivs Zentrum für kabelgebundene Kunst auf dem deutsch-französischen Theaterfestival Perspectives im KuBa - Kulturzentrum am EuroBahnhof, Saarbrücken

*Washtag*, Performance im Rahmen der Happy-Sunshine-Birthday Tour-Gruppenausstellung, K4 Forum, Saarbrücken

Bühnenbild für das Theaterstück *cool! Die Engländer kommen...*, Rathaus Hof Bacharach. Regie: Hotte Schneider

Installationen beim Ausstellungsrundgang Schöne Künste No.3, Saarbrücken

2008 *Bücherschlund*, Medieninstallation auf der Hbk Saar-Gruppenausstellung Das begehbbare Märchen in der Stadtgalerie, St.Ingbert

2008 *Xerxes - Serse*, Opernbühnenbild und Lichtgestaltung zusammen mit Philipp Alexander Neumann in der ehem. Kirche St. Mauritius, Saarbrücken. Regie: Yaron Windmüller & Ute Münz

*IchWeissLicht*, Lichtinstallation im Rahmen der luminale'08, Kooperation mit dem Atelier Goldstein, Frankfurt im Kunstverein KM 570 in der Villa Belgrano, Boppard/Rhein

Bühnenbild für das Theaterstück *Wenn Dichter reisen*, Posthof Bacharach.  
Regie: Hotte Schneider

### **Künstlerische Publikationsbeiträge**

- 2012 Beitrag im Ausstellungskatalog *50 60 - Blick auf eine Saabrücker Architekturepoche*, Hrsg.: D. Hausig, H. Elburn, ISBN: 978-3-943264-06-7
- 2011 Beitrag im Ausstellungskatalog *OPUS - Fotopreis 2011*, Hrsg.: K. Bohr, ISBN: 978-3-9813041-5-2
- 2010 Beitrag im Ausstellungskatalog *Zoom 2010*, Hrsg.: T-System, ISBN: 978-3-9812208-8-9
- Beitrag im Ausstellungskatalog *Daniel Hausig - Farblich-Räume*, Hrsg.: Galerie der Stadt Backnang & Kunstmuseum Heidenheim, ISBN: 978-3-86206-006-1
- 2003 Beitrag in *Der längste Comicstrip der Welt - Ein Rekordversuch für das Guinness World Record Buch auf der Frankfurter Buchmesse 2003*, Hrsg.: Ausstellungs- und Messe GmbH des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels, ISBN: 3-923353-56-5

### **Preise & Stipendien**

- 2021 Musikaward Pfalz mit dem Thema Vielfalt für das Musikvideo *Paranoia* von Luis Baltés
- 2011 BKM-Preis Kulturelle Bildung 2011 für das medienpädagogische Projekt *Der Unbekannte Krieg*
- 2011 Saarlandstipendium - Förderstipendium der Studienstiftung Saar im Bereich Gesellschaftsrelevante Gestaltung - Diplomkandidaten
- 2010 Sonderpreis für herausragende Leistungen des Stuttgarter Theaterpreis für das Tanz-/Performancestück *Cronos:Reflex* im Rahmen einer technisch-künstlerischen Assistenz im Bereich Installation und Licht
- 2009 Saarländischer Staatspreis für Design für die Videobegleitung zur *Nano Schoolbox* der Firma Nanobionet
- 2009 PlusPunktKultur - Preis für innovative Projektideen für das medienpädagogische Projekt *Der Unbekannte Krieg*
- 2003 Regionaler Filmpreis der VR Bank Südpfalz für den Film *Schicksal, 3. la.meko* Filmfestival, Landau in der Pfalz. Regie: Johannes Meng, Kamera: Maik Helfrich

## **Spielentwicklungen**

- 2023 Companion-App *LibOS* für ein Escape-Room-Spiel der Bücherhallen Hamburg. Spielidee von Thilo Lübker et al.
- 2015 Spielesammlung *Calli Clever* für das Lernportal Lernspaß für Kinder. Zusammen mit Oliver Eichner

## **Musikalische Veröffentlichungen**

- seit 2023 wöchentliche Radiosendung *Kiez, Rhymes and Live* auf Baltic Radio, verschiedene Formate wie DJ-Mixes oder Podcasts
- 2022 Soundtrack-Album *Breaxxor* von uppercut.continue, Kanone Records
- 2020-2021 Mehrere Musikvideos für die Musik-EP *Graue Welle* von Luis Baltes. Regie, Kamera, Schnitt: Maik Helfrich
- 2020 *Trondheim* und *Walking Clouds* von uppercut.continue, Kanone Records
- 2013 *Liza's Stardust (uppercut.continue Remix)* auf *Alida - The Remixes* von Henkubiks, Twin Town Productions  
*Boredom (uppercut.continue Remix)* von aUtOdiDakT auf *Nightingale Rhythm* von aUtOdiDakT, Traktor Records
- 2012 *Arschloch Alarm (uppercut.continue's Metaldub Remix)* von Extize, auf *Arschloch EP* von Extize, Dark Tunes Music Group
- 2011 *Rockin' Charlie's Rocks* von uppercut.continue, auf *BIG M Presents: More Banging Artists*, BIG M  
*You Need Help* -EP von uppercut.continue, Twin Town Productions  
*What can you do? (uppercut.continue Remix)* auf *What can you do? Remixes* von Rory Hoy & Floyd Crystal, Twin Town Productions

## **Entwicklung und Veröffentlichung eigener Software**

- 2025 *Novation Drumstation GUI MIDI-Controller 1.0*, Max4Live-Patch zur MIDI-Steuerung von Hardware mit grafischem User Interface
- 2023 *Mediennetzwerk Videoplayer*, Browser-basierter Videoplayer für Ausstellungen

### ***Private Lebensstationen***

- Seit 2007     **Vereinsmitgliedschaft** im Chaos Computer Club
- 2004- 2005   **Auslandsaufenthalt** in Neuseeland
- 1995 - 2006   Mitglied im **Basketballverein** Bad Bergzabern
- 1995 - 1998   Mitglied der **Jugendfeuerwehr** Steinfeld/Pfalz
- Seit 1992     Zahlreiche **internationale Reisen** u.a. USA, China, Indien, Südafrika, Brunei, Iran, Sri Lanka, Israel, Dubai, West- und Südeuropa
- 1990         **erste eigene Spielkonsole** mit dem Nintendo Game Boy
- 1990 - 1995   **Auslandsaufenthalt** in Saudi Arabien
- 1987         **erster Kontakt mit Videospiele**n durch den Atari 2600