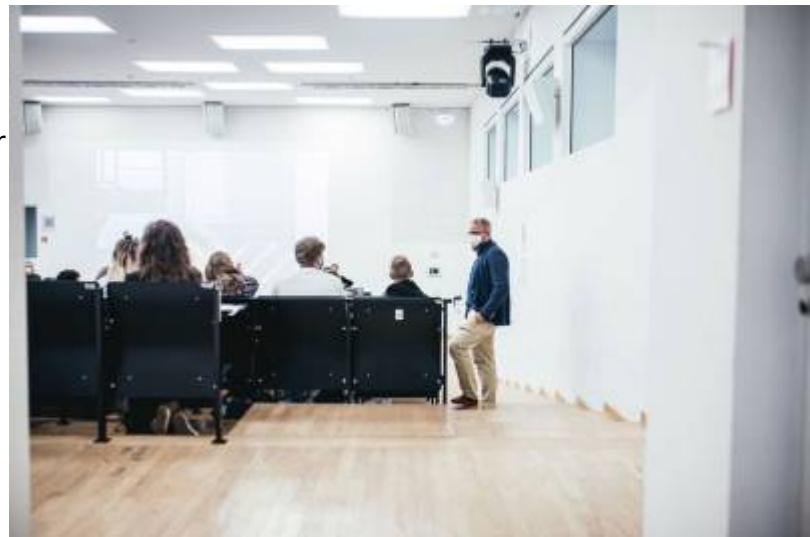


Table of Contents

Über Professor Felix	3
Woher kommt der Name Hardmood?	4
Ways to stalk Felix	4

Über Professor Felix

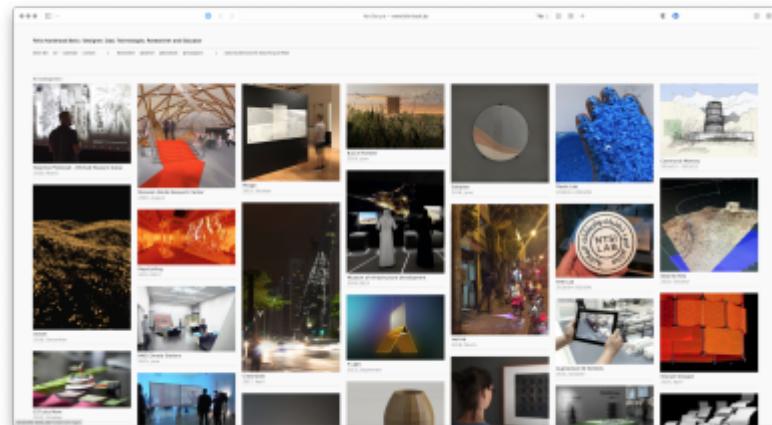
Felix Hardmood Beck wurde 1978 in Düsseldorf geboren. Nach Abitur, Zivildienst, diversen Praktika und Jobs in der Kreativwirtschaft (Fotostudio, Agentur für Markenführung, Web-Design Studio, Software Firma, Teamleiter für Promotion Agentur, Film Studio u.a.), sowie einem sechs-semestrigen Ausflug an eine kleine private Designschule, studierte er letztendlich und glücklich von 2002 bis 2007 Visuelle Kommunikation an der Universität der Künste Berlin (UdK) und der Universidad de La Laguna (Erasmus Semester auf Teneriffa, Kanarische Inseln). Nach dem Grundstudium (Prof. Uli Schwarz, Prof. Jasper Halfmann, KM Andrea Schmidt) und dem Vordiplom mit Schwerpunkt Ausstellungsgestaltung (Prof. Diel, KM Karin Ocker) wechselte er in die *Digitale Klasse* ([Prof. Joachim Sauter](#), KM Jussi Ängeslevä), wo er 2007 sein Diplom in Form eines neoreligiösen Pilgerstabes machte, der seine Nutzer an unbekannte reale und virtuelle Orte führte^{[1\)](#)}. 2011 wurde er nach dem einjährigen Meisterschülerstudium (parallel zu seiner Position als Art Director bei [ART+COM Studios](#)) mit der Arbeit [Zoanthroid^{\[2\\)\]\(#\)^{\[3\\)\]\(#\)^{\[4\\)\]\(#\)}}}](#) zum Meisterschüler der UdK ernannt.



Seit 2001 bis 2015 arbeitete er in Berlin als Gestalter in verschiedenen Design-, Ausstellungsdesign- und Architekturbüros. Viele der beauftragten Arbeiten und seiner freien Projekte wurden weltweit in Design- und Kunstdokumentationen veröffentlicht, und in Design-, Medienkunst-Festivals, Ausstellungen und Museen gezeigt. Eine Liste zur Übersicht findet man auf seiner Webseite ([link](#)).

Als freischaffender Design Director arbeitet er seit 2015 für Auftraggeber aus Industrie und Kultur oder mit Vorliebe an selbstbeauftragten Projekten. In dieser Rolle entwickelt und realisiert er Konzepte für Services und Produkte, sowie informationsbasierte und erlebnisorientierte mediale Installationen und interaktive Räume am liebsten für Museen, Ausstellungen oder Showrooms.

Weitere Informationen und sein Portfolio findet man auf seiner Webseite (www.felix-beck.de).



Nach der Zweitplatzierung für eine Mediendesign Professur an der TH Köln (2014) wurde er 2015 als *Assistant Professor of Practice of Design* an die [New York University Abu Dhabi](#) (NYUAD) berufen. An der NYUAD unterrichtete er Kurse an der Schnittstelle von Design, Kunst, Technologie und *Innovation* und gründete das [NTSI Lab](#), sowie das [Plastic Recycling Research Lab](#). Er gewann und verwaltete in dieser Zeit über 525.000 \$ Forschungsgelder. Beide Forschungslabore leitete er als *Principal*

Investigator bis 2020. Das Ergebnis seiner Forschung und die seiner Forschungsgruppen wurden in wissenschaftlichen Veröffentlichungen, Postern, Konferenzen, Kunstausstellungen und Design-Festivals gezeigt und von ihm, seinen Mitarbeiter*innen und Studierenden weltweit in Präsentationen vorgestellt. 2019 wurde er von der New York University mit dem *WSN Faculty Fellowship* ausgezeichnet. Von 2015 bis 2020 beriet er in den Vereinigten Arabischen Emiraten verschiedene Ministerien und Regierungsabteilungen zu den Themen: Daten Visualisierung, Ausstellungsdesign, sowie zur Schaffung von Innovation und Entrepreneurship. Eine Übersicht seiner Leistungen aus dieser Zeit finden sich in diesem [PDF](#) (englisch).

Felix Hardmood Beck wurde 2020 als Professor für die *Grundlagen der Gestaltung* an die Münster School of Design (MSD) berufen und zog mit seiner Familie von Abu Dhabi ([Saadiyat Island](#) = arab. für *Insel der Freude*) in das Münsterland. Im Corona-Jahr 2020 baute er einen Schiffscontainer zu seiner Werkstatt/Field-Lab aus (»Case-study HVX«; HVX steht für den Standort Havixbeck (51°57'42"N / 7°28'04"E)). Im Herbst 2023 erhielt er den Ruf für die Professur Mediendesign der FH Münster und wechselte in den Fachbereich *Elektrotechnik und Informatik* (ETI).

An der FH Münster, die zu den größten Hochschulen für angewandte Wissenschaften Deutschlands gehört (☞ [Artikel](#)), lehrt er im Feld Mediendesign und arbeitet mit dem *Club der coolen Leute* im *Creative Technologies Labs*. Zusammen mit nationalen und internationalen Projektpartnern untersucht er *Narrative Systeme* und neue Technologien auf ihre Kommunikationsqualitäten und entwickelt mediale Anwendungen für Objekte und Räume.

Ansonsten... Felix spielte einige Jahre als erste-Reihe Stürmer Rugby (1997–2004) und als Gitarrist in verschiedenen unrelevanten aber lauten Punk und Hardcore Bands:

- Dreary Junk (1996–2000)
- Plastikka (2004–2005)
- Dads in Denial⁵⁾ (2019–2020)

Woher kommt der Name Hardmood?

“Im Mai 2006 habe ich die frühe Version eines online [Übersetzungs-Service](#) für die Übersetzung einer Projektbeschreibung benutzt. In dieser wurde dann bei der automatischen Übersetzung von deutsch nach französisch aus meinem Namen *Felix Hartmut Beck* (deu.) der Name *Felix dur courage Beck* (frz.). Lustigerweise wurde das ganze dann wiederum in einem englischen Designmagazin als *Hardmood* (engl.) abgedruckt. Heute bezeichne ich diesen Akt als meine digitale Taufe. Seitdem benutze ich den Namen *Hardmood* für Publikationen im Kontext Design, Medienkunst, Lehre und Forschung. Der Name ist seit 2006 eingetragener Künstlername.”

Ways to stalk Felix

- [Twitter](#)
- [Instagram](#)
- [linkedin](#)
- [Facebook](#)

¹⁾

<https://www.yankodesign.com/2008/10/20/trod-the-untrodden-path-geocane-and-upward/>

²⁾

<https://www.facebook.com/artcom.berlin/posts/congrats-to-felix-our-art-director-sucessfully-complete-d-his-master-class-studie/196699063682309/>

3)

<https://www.pixelache.ac/posts/meeting-hybrid-entities-artist-presentation-by-felix-hardmood-beck-on-19-10>

4)

<http://2014.emaf.de/deutsch/festival/programm/media-campus.html>

5)

<https://twitter.com/DenialDads>

From:
[https://hardmood.info/ - **hardmood.info**](https://hardmood.info/)



Permanent link:
[**https://hardmood.info/doku.php/info:hardwer**](https://hardmood.info/doku.php/info:hardwer)

Last update: **2024/10/02 11:12**