

A close-up, high-contrast photograph of a person's face, focusing on the eye area. A surgical incision is visible, with several black sutures holding the skin together. The skin is light-colored, and the background is dark and out of focus.

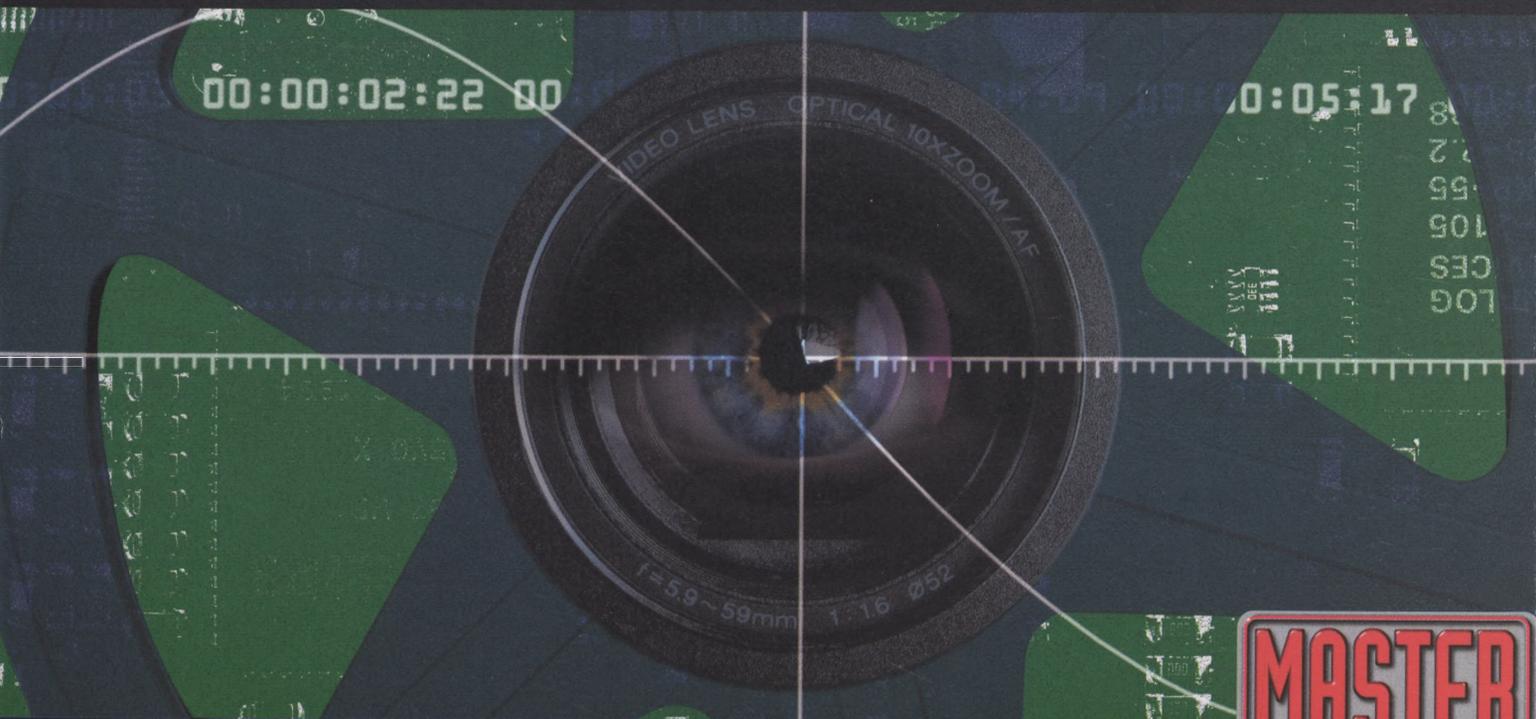
<http://www.mediopolis.de/videofest>

transmedia '97

10 VideoFest

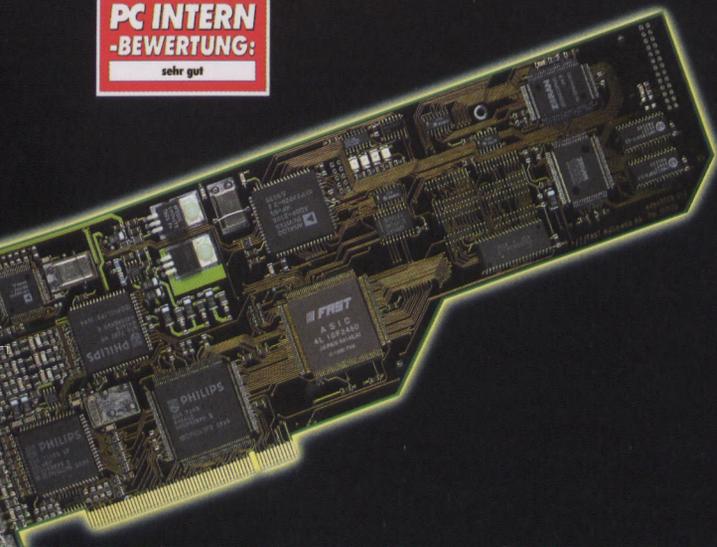
23.5.-1.6.

AV MASTER



Professional Audio Video Editing.

Videos digital am PC bearbeiten. Grafiken und Animationen erstellen, komplett mit Audio in CD-Qualität. Für höchste Ansprüche, damit Werbespots, Musikclips, Urlaubsvideos und Präsentationen zu Profifilmen werden.



Die technologische Revolution für Digital Video und Multimedia am PC. Der neue Standard am PCI Rechner für hohe Qualität und minimale Kompressionsraten bis 4:1*.



Kontrolle der Schnitte und Effekte über den Videomonitor. Der bearbeitete Film wird sofort in voller Auflösung gesichtet. Wie im Profistudio.



Als Anschlußgeräte können alle VHS, S-VHS/Hi8 Camcorder und Videorecorder oder die neuen DVC-Camcorder eingesetzt werden. Digitales Video in Studioqualität (volle Auflösung M-JPEG, 4:2:2, 24 Bit True Color).



Ausgabe des bearbeiteten Videos in VHS-, S-VHS/Hi8-Qualität auf Videotape. Beliebig viele Kopien ohne Generationsverluste. Das Signal kommt immer in gleicher Qualität direkt vom PC.



Inklusive Audiokarte onboard. Audio wird in Stereo und CD-Qualität lippen-synchron abgespielt. AV-Technologie für die perfekte Vertonung. Kompatibel zum Wave-Format.



Komplett mit der leistungsstarken Videoschnitt-Software Media Studio VE von Ulead – in der neuesten 32-bit-Version für Windows 95. Erstellen Sie mit Titeln, Grafiken, Effekten und Animationen beeindruckende Videofilme.

*abhängig von Konfiguration und Festplatten

I need professional editing – und interessiere mich für die richtige Lösung! Bitte senden Sie mir die starken Infos über den AV Master zu. Kostenlos und unverbindlich.

Vorname/Name

Telefon

Straße

PLZ/Ort

CT 1196

Ausschneiden und einsenden oder herauskopieren und faxen an die:
 Fast Multimedia AG · Postfach 200 719
 D-80007 München · Fax: 089-5 02 06-1 99
 CompuServe: GO FAST
 Internet: <http://www.fast-multimedia.com>

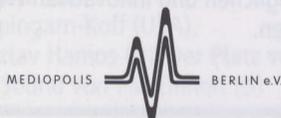


Jetzt mit neuer Software und noch mehr Funktionen!

inhalt

■	Programmübersicht/ Programme Overview	04
■	Impressum	08
■	Festivalführer/Festivalguide	09
■	Vorwort/Preface	11
■	Medienkunst Installationen/ Media Art Installations	12
■	EXPLORE! Multimediaausstellung/ Multimedia Exhibition	17
■	Programm/Programme	25
■	Biographien/Biographies	89
■	Länderabkürzungen/ Abbreviations per Country	97
■	Internationale Institutionen/ International Institutions	98
■	Internationale Videofestivals/ International Video Festivals	101
■	Index Personen/Index of Persons	104
■	Index Titel/Index of titles	106

Eine Veranstaltung von/Organizer



Festivalort / Mitveranstalter
Location/Co-organizer

PODEWIL

Klosterstr. 68 - 70
10179 Berlin-Mitte
Tel: 24 72 19 07

transmedia '97

c/o Podewil
Klosterstr. 68 - 70
10179 Berlin
Tel: *49 30 / 24 72 19 07
Fax: *49 30 / 24 72 19 09
e-mail: videofest@mediopolis.de
<http://www.mediopolis.de/videofest/>

14.00

16.00

23.5.
Freitag

Die Region Berlin-Brandenburg:

TV – Video – Digital Cinema
c.o.r.e. digital pictures GmbH (Babelsberg)
Mann im Mond Filmproduktion (Berlin)

Meta-Dramaturgie

Multilineares storytelling – eine Gratwanderung zwischen Erzählung und Interaktivität?
Referenten: David Blair (USA/J), Terry Braun (GB), Eku Wand (D), Ingolf Bannemann (D)
Moderation: Thomas Feibel (D)

24.5.
Samstag

Basics:

Kontrolle der Körper – Nanotechnologie

Grundlagen und gegenwärtiger Stand der Nanotechnologie
Vortrag von Dr. Mathias Schulenburg (D)

Code des Bewußtseins

Gibt es eine Neuroästhetik?
Neue Interpretationen von Bewußtseinsphänomenen
vorgestellt von Prof. Dr. Detlef B. Linke (D) und Prof. Dr. Horst Prehn (D)

25.5.
Sonntag

Der Cyborg Mythos (14.00 – 18.00)

Diskussion der Konjunktur von Cyborg-Motiven in der populären Kultur. Referenten: Dierk Spreen (D), Sabeth Buchmann (D), Andreas Broeckmann (NL/D) – plus Videovorführung: Pandaemonium von Richard Curson Smith und Leslie Asako Gladsjø. Einführung und Moderation: Wolfgang Neuhaus (D)

**18.00 – 20.00 – Podiumsdiskussion:
„Die Zukunft jenseits der Zukunft“**

Teilnehmer: Dr. Mathias Schulenburg (D), Prof. Dr. Dietmar Kamper (D) u.a.
Moderation: Wolfgang Neuhaus (D), Knut Gerwers (D)

26.5.
Montag

**Die Region Berlin-Brandenburg:
Crossover**

Präsentation multimedialer Projekte und Lehrkonzepte.
Referenten: Rotraut Pape und Friederike Anders – Hochschule der Künste Berlin, Andrea Zapp – HFF Potsdam-Babelsberg, Claudius Lazzeroni – Hochschule der Künste Berlin

27.5.
Dienstag

Britcoms

Eine kurze Geschichte der britischen TV Comedy/Sitcom.
Zusammengestellt und präsentiert von Dick Fiddy (National Film Theatre, London).

28.5.
Mittwoch

Werkschau: Daniel Reeves

Daniel Reeves (GB), ein Wegbereiter des Mediums Video stellt eine Auswahl seiner eindringlichen und innovativen Werke vor – inkl. zwei neuer Arbeiten.

29.5.
Donnerstag

Das Kleine Fernsehspiel

Deutschlands führende TV Redaktion in Sachen Innovation und Experimente stellt die gesamte Palette ihrer Produktionen sowie neue Konzepte und Ideen vor.
Präsentiert von: Claudia Tronnier, Christian Cloos, Kathrin Brinkmann

30.5.
Freitag

Workshop: CD-ROM

Präsentation künstlerischer CD-ROMs von der Idee bis zur Realisation mit Frank Krugmann (D), Leon Cmielewskie und Josephine Starrs (AUS)

**Die Region Berlin-Brandenburg:
Multimedia**

Teilnehmer: Tivola Verlag Berlin / mib – Gesellschaft für Multimedia Produktionen in Berlin mbH / im sta(l)² – Gesellschaft für Konzeptentwicklung im Bereich Neue Medien mbH / TXT, Berlin

31.5.
Samstag

Workshop: Internet I

Eva Wohlgemuth (AU) und Kathy Rae Huffman (AU) stellen ihr Projekt "Face Settings" vor.

**Datenraum I: Kulturelle und kommerzielle
Strategien im Internet**

Der Kampf um die Netzterritorien. Künstler, Theoretiker, Netz-Strategen, Service-Anbieter diskutieren den Stand der Dinge nach der ersten Netzeuphorie. Referenten: Walter van der Crujisen (NL), Wolfgang Staehle (USA/D), Pauline v. M. Broeckmann (GB) – Moderation: Tilman Baumgärtel (D)

1.6.
Sonntag

Workshop: Internet II

Joan Heemskerk (E) und Dirk Paesmans (E) stellen „jodi.org“, eine der innovativsten Sites auf dem Netz vor.

Datenraum II: Internet in Europa

Europäische Netzkultur und kulturelle Differenzen im Netz vs. dem kalifornischen Globalisierungs-Hype? Netzarbeiter- und Theoretiker von dies- und jenseits des Ozeans diskutieren Stand und Strategien des Internets in Europa. Referenten: Geert Lovink (NL), Marleen Stikker (NL), Timothy Druckrey (USA), David Hudson (USA/D) / Moderation: Sabine Helmers (D)

20.30

22.30

0.30

Performance:
Crass of the moving image
video project 01
 Visuelles Konzert von Blechbläsern
 der Jungen Deutschen Philharmonie

Music, Metal and Space
 Schwarze Musikgeschichte(n) und Schwermetaller:
 Der letzte Engel von John Akomfrah (GB/D)
 In a Metal Mood von Henning Lohner (D)
 (Programm mit Überlänge: 160 Min.)

23.5.
Freitag

Computeranimationen
 Mit Arbeiten von Bosma/Coenen (NL), Duesing (USA),
 Gibson (USA), Grillo (USA), Beyreuther/Binder/
 Wimmer (D), Kalbach/Gautier (F), Kobrin (RUS),
 Annaud (F), Marc (F), Pick/Wright (GB),
 Zleszynski (PL), Vogel (F), Zamjatnins (D)

Cityscapes
 Beobachtete, imaginierte und artifizielle Bilder und
 Geschichten aus der Urbanität von
 Jem Cohen (USA), Salvo Cuccia (I), Christian Bou-
 stani (F), Van McElwee (USA), Philippe Paddeu (F)

Preview:
 „Stories / Histories“
 vom 1. 6.

24.5.
Samstag

Obsessionen
 Stille, Blicklust, Bilderfetisch:
 Story Of I von Jo Anne Kaplan (GB),
 Dream Girls von Nicola Roberts (GB) und
 Désirs calcinés von Herman Weeb (CDN)

Angst Inc.
 Adrenalin, Angst, Bange und Paranoia in Videovari-
 ationen – kurz, heftig, subtil – von Larjosto (FIN),
 Lux (D), Montanez Ortiz (USA), Müller-Büsching (D),
 Porter (CDN), Serra (E), Zone 4 Production (F)

Wiederholung:
 „Computer-
 animationen“
 vom 24.5.

25.5.
Sonntag

New York Stories
 Leben in New York City – über- und unterirdisch.
 Schnell, gefährlich, tragikomisch:
 Sandpipe Siamese & The Adventures of Frost von
 Alex Rappoport (USA), Paquito von Frederick S.
 Grambs (E), Under New York von Jacob Thuesen (DK)

Britcoms: The Pythons in Germany
 Legendar und super-selten: Monty Python's Flying
 Circus in DEUTSCH – Original OHNE Untertitel.
 Sie sprechen, singen und jodeln in deutsch...

Wiederholung:
 „Obsessionen“
 vom 25.5.

26.5.
Montag

Geschlossene Veranstaltung

Berlin, Berlin...
 Die Geschichte, der Underground, die Baustelle.
 Underground und oben drüber.
 Produziert von Jason Spingarn-Koff (USA),
 Berlin Retour von Gusztav Hamos (D), Der Platz von
 Li M. Schüppel – mit Sound von FM Einheit (D)

Daniel Reeves:
Selected Highlights
 Fortsetzung der Daniel Reeves Werkschau mit
 ausgewählten Highlights.

Wiederholung:
 „Cityscapes“
 vom 24.5.

28.5.
Mittwoch

Oh Mann
 Schwulenfilme
 Heaven or Montreal von Dennis Day (CDN),
 Coverfilm von Michael Brynntrup (D),
 Intolen Glimpses von Knud Vesterskov (DK)

Lost in Music
 „Electronic Jam“ und mehr...
 Christoph Dreher, Rolf S. Wolkenstein und Rotraut
 Pape stellen das preisgekrönte, innovative Musik-
 magazin vor. Gezeigt wird „Electronic Jam“ und ein
 Querschnitt aus anderen Folgen

Wiederholung:
 „Berlin, Berlin...“
 vom 28.5.

29.5.
Donnerstag

Trash Unlimited
 Probe, undergroundige und schräge Kurzvideos von
 Hubenzer (D), Cuenot (F), Girot (USA), Jänis (FIN),
 Kattke (USA), Meyer (D), Reeder (USA), SAM (F)

Bleibende Werte
 Technologien, menschliche Körper, bleibende Werte:
 8 Men Called Eugene von Su Rynard (CDN),
 Under the Skin Game von Diane Nerwen (USA),
 Bleibende Werte von Hartmut Jahn (D)
net.cult: Theorie Performance

Wiederholung:
 „Oh Mann“
 vom 29.5.

30.5.
Freitag

Britcoms: Introducing Bob Spiers
 Rick Fiddy stellt Bob Spiers, Großbritanniens
 führenden Comedy Regisseur vor. (Fawlty Towers,
 Absolutely Fabulous, French and Saunders u.a.)

7000 Bücherfeuer
 Bücherbrand zur Erzeugung eines Branttbuches –
 Performance von Blixa Bargeld und Kain Karawahn.

Wiederholung:
 „Trash Unlimited“
 vom 30.5.

31.5.
Samstag

Stories / Histories
 Geschichten, Erinnertes und Imaginiertes.
 Erzählt von Pedro Ballesteros (E),
 Cecilia Condit (USA), Dennis Day (CDN),
 Volger Gruss (D), Milla Moilanen (FIN),
 Sebastian Peterson (D)

Preisverleihung
 Anschließend: Die lange Videonacht.

1.6.
Sonntag

Wiederholungen / Vorschau im Hackesche Höfe Filmtheater · Rosenthaler Straße 40/41 · 10178 Berlin-Mitte

14.00

16.00

23/5
Friday

The Berlin-Brandenburg Region:

TV – Video – Digital Cinema
c.o.r.e. digital pictures Ltd.(Babelsberg) and
Mann im Mond film production (Berlin)

Meta-dramaturgy

Multilinear storytelling – a tightrope walk between story-
telling and interactivity?
Participants: David Blair (USA/J), Terry Braun (GB),
Eku Wand (D), Ingolf Bannemann (D)
Moderation: Thomas Feibel (D)

24/5
Saturday

**Basics:
Control of Bodies – Nanotechnology**

The fundamentals and current state of nanotechnology –
a lecture by Dr. Mathias Schulenburg (D)

Code of Consciousness

Is there such a thing as neuroaesthetics?
New interpretations of phenomena of the consciousness
presented by Prof. Dr. Detlef B. Linke (D)
and Prof. Dr. Horst Prehn (D)

25/5
Sunday

The Cyborg Myth (14.00 – 18.00)

Discussion of the boom of cyborg motifs in popular culture
Participants: Dierk Spreen (D), Sabeth Buchmann (D),
Andreas Broeckmann (NL/D), Moderation: Wolfgang
Neuhaus (D) plus screening of „Pandaemonium“ by
Richard Curson Smith and Leslie Asako Gladsj

**18.00 – 20.00 – Discussion:
"The Future beyond the Future"**

Participants: Dr. Mathias Schulenburg (D),
Prof. Dr. Dietmar Kamper (D) a.o.
Moderation: Wolfgang Neuhaus (D), Knut Gerwers (D)

26/5
Monday

**The Berlin-Brandenburg Region:
Crossover**

Presentations of multimedia projects and teaching concepts.
Participants: Rotraut Pape and Friederike Anders – Academy of Fine
Arts Berlin (HdK), Andrea Zapp – Academy for Film and TV Potsdam-
Babelsberg (HFF), Claudius Lazzeroni - HdK Berlin

27/5
Tuesday

Britcoms

A short history of British TV comedy/sitcoms.
Compiled and presented by Dick Fiddy
(National Film Theatre, London)

28/5
Wednesday

Works by Daniel Reeves

Daniel Reeves, a video pioneer, presents a selection of his forceful
and innovative films – including two new works

29/5
Thursday

Das Kleine Fernsehspiel

Germany's leading innovative and experimental TV editorial staff
presents the whole range of their productions as well as new concep-
t and ideas.
Presented by Claudia Tronnier, Christian Cloos and Kathrin Brinkman

30/5
Friday

Workshop: CD-ROM

Presentation of creative CD-ROMs, from conception to rea-
lisation with Frank Krugmann (D), Leon Cmielewski and
Josephine Starrs (AUS)

**The Berlin-Brandenburg Region:
Multimedia**

Participants: Tivola Publishing Co. / mib, company for multimedia
productions Ltd., Berlin / im sta(l)², company for conceptual
development in the field of new media Ltd. / TXT, Berlin

31/5
Saturday

Workshop: Internet I

Eva Wohlgemuth (AU) and Kathy Rae Huffman (AU)
present their project "Face Settings"

**Data Space I: Cultural and commercial
strategies on the Internet**

Territorial battles on the Net. Artists, theorists, network strategists and
service providers discuss the state of affairs after the initial wave of eu-
phoria. Participants: Walter von der Crujisen (NL), Wolfgang Staehle
(USA/D), Pauline v. M. Broekman(GB), Moderation: Tilman Baumgärtel

1/6
Sunday

Workshop: Internet II

Joan Heemskerk (E) and Dirk Paesmans (E) present
"jodi.org", one of the most innovative sites on the Net

Datenraum II: Internet in Europe

European network culture and cultural differences on the Net vs. the
Californian globalisation-hype? Net-workers and theorists from both
sides of the ocean discuss the state and strategies of the Internet in
Europe. Participants: Geert Lovink (NL), Marleen Stikker (NL), Timothy
Druckrey (USA), David Hudson (USA/D), Moderation: Sabine Helmers

20.30

22.30

0.30

performance:
Brass of the moving image
video project 01
 Musical concert by members of the brass of the Junge Deutsche Philharmonie

Music, Metal and Space
 Black-Music-History and (Heavy) Metal Men:
 The Last Angel of History by John Akomfrah (GB/D)
 In a Metal Mood by Henning Lohner (D)

23/5
 Friday

computeranimations
 Works by Bosma / Coenen (NL), Duesing (USA), Gibson (USA), Grillo (USA), Beyreuther / Binder / Birmer (D), Kalbach / Gautier (F), Kobrin (RUS), Linnard (F), Marc (F), Pick / Wright (GB), Sleszynski (PL), Vogel (F), Zamjatnins (D)

Cityscapes
 Artistic explorations of urban landscapes and narrations by Jem Cohen (USA), Salvo Cuccia (I), Christian Boustani (F), Van McElwee (USA), Philippe Paddeu (F)

Preview:
 „Stories/Histories“
 Prime Time Prog.
 to be shown on 1/6

24/5
 Saturday

obsessions
 Maille, Voyeurism, Image-Fetish:
 Story Of I by Jo Anne Kaplan (GB),
 Team Girls by Nicola Roberts (GB),
 Désirs calcinés by Herman Weeb (CDN)

Fear Inc.
 Adrenaline, Fear, and Paranoia in videovariations – short, fierce and subtle – works by Larjosto (FIN), Lux (D), Montanez Ortiz (USA), Müller-Büsching (D), Porter (CDN), Serra (E), Zone 4 Production (F)

Repetition:
 „Computer-animations“
 from 24/5

25/5
 Sunday

New York Stories
 Living and surviving in New York City – over- and underground – Fast, dangerous, tragicomical:
 Sandpipe Siamese & The Adventures of Frost by
 Rex Rappoport (USA), Paquito by Frederick S.
 Grams (E), Under New York by Jacob Thuesen (DK)

Britcoms: The Pythons in Germany
 Legendary and super-rare: Monty Python's Flying Circus in GERMAN – original versions WITHOUT subtitles. They speak, sing and yodel in German ...

Repetition:
 „Obsessions“
 from 25/5

26/5
 Monday

Private Meeting

Berlin, Berlin...
 The history, the underground, the construction site.
 Produced by Jason Spingarn-Koff (USA),
 Berlin Retour by Gusztav Hamos (D),
 Der Platz / The Place by Uli M. Schüppel - with sound
 FM Einheit (D)

Daniel Reeves:
Selected Highlights
 More choice works by Daniel Reeves

Repetition:
 „Cityscapes“
 from 24/5

28/5
 Wednesday

Oh Man
 Day films.
 Heaven or Montreal by Dennis Day (CDN),
 Verfilm by Michael Bryntrup (D),
 Glimpses by Knud Vesterskov (DK)

Lost in Music
 "Electronic Jam" and more... – Christoph Dreher, Rolf S. Wolkenstein and Rotraut Pape present the prize-winning, innovative music magazine. "Electronic Jam" and a representative sample of the magazine's other productions will be shown

Repetition:
 „Berlin, Berlin...“
 from 28/5

29/5
 Thursday

Trash Unlimited
 Visitors beware! Instances of impudence by
 Benzen (D), Cuenot (F), Girot (USA), Jänis (FIN),
 Pitke (USA), Meyer (D), Reeder (USA), SAM (F)

Remaining Values
 Technologies, the human body, the remnants:
 8 Men Called Eugene by Su Rynard (CDN),
 Under the Skin Game by Diane Nerwen (USA),
 Bleibende Werte by Hartmut Jahn (D)
net.cult: theory-performance

Repetition:
 „Oh Man“
 from 29/5

30/5
 Friday

Britcoms: Introducing Bob Spiers
 Rick Fiddy introduces Bob Spiers, Great Britain's leading comedy director
 Lawly Towers, Absolutely Fabulous, French and
 Unders, amongst others)

7000 Bücherfeuer/7000 Bookfires
 Bücherbrand zur Erzeugung eines Branttbuches –
 Performance by Blixa Bargeld and Kain Karawahn.

Repetition:
 „Trash Unlimited“
 from 30/5

31/5
 Saturday

Stories / Histories
 Narrations, memories and imaginations –
 told by Pedro Ballesteros (E), Cecilia Condit(USA),
 Dennis Day (CDN), Holger Gruss (D),
 Silla Moilanen (FIN), Sebastian Peterson (D)

Awards Ceremony
 and the Long Video Night

1/6
 Sunday

Wiederholungen / Vorschau im Hackesche Höfe Filmtheater · Rosenthaler Straße 40/41 · 10178 Berlin-Mitte

Veranstalter/Organizer

Mediopolis Berlin e. V.
Vorstand: Pim Richter

Mitveranstalter/Co-Organizer

Podewil

Festival**Programm/Programme**

Axel Bohse
Knut Gerwers
Micky Kwella (Best Boy Video)
Bea Wölfling

Spot/Focus 23. 5. - 25. 5.
in Zusammenarbeit mit/in Cooperation
with Wolfgang Neuhaus
Konzeption/Conception Spot/Focus
31. 5. - 1. 6.:
Internationale Stadt Berlin

Geschäftsführung/Management

Johannes Lenz-Hawliczek

Presse/Press

Monika Ebert

**Festivalorganisation/
Organisation of the Festival**

Steffi Müller (Leitung/Guidance)
Naira Bloss
Trixie Gülland

EDU/EDP

Klaus Meier

Technik/Technical Support

Matthias Behrens
Andreas Hader
Hannes Ickert

Counter

Danja Swindall
Kerstin Rautenberg

WWW-Design

Ulf Schleth & Erich Maas
ledesi, Berlin

**Koordination/Coordination
Podewil**

Raimund Schlie

**Technik/Technical Support
Podewil**

Maximilian Stelzl

transmedia Trailer

Bünck + Fehse
Martin Schramm

Gefördert durch/Supported by:

Senatsverwaltung für Wissenschaft,
Forschung und Kultur, Berlin
Europäische Kommission, Brüssel

Sponsoren/Sponsors

pandayöft

Contrib.Net



VIDEO Vox

**Siemens
Kultur
Programm**

**Dank an folgende Personen und
Institutionen/We would like to
thank the following people and
institutions:**

Foro Artistico, Eisfabrik Hannover
Joachim Blank und Gereon Schmitz, In-
ternationale Stadt Berlin
Ulrike Roesen, Akademie der Künste
Berlin
British Council
Mike Leggett, Sydney
Lette International, Berlin
John Wyver, Illuminations, London
Channel 4, London
Steve Seid
sowie an alle Referenten/
and all referees

Katalog/Catalogue**Herausgeber/Editor**

Mediopolis Berlin e. V.

Redaktion/Editing

greetings from your 'girl-friday' (M.E.)

Bildredaktion/Photo Editing

Knut Gerwers

**Texte (soweit nicht gekennzeichnet)/
Texts (if not signed)**

Axel Bohse, Knut Gerwers,
Micky Kwella, Bea Wölfling

Layout,Satz/Typesetting

Michael Ley

**Katalogtitel, Plakatmotiv, Grafik/
Catalogue title, Poster Motif,
Graphics**

ledesi, Berlin

Übersetzungen/Translations

Rick Fogle, Catherine Johnson,
Barbara Hahn, Catherine Kerckhoff-
Saxon, Katherine Vanovitch

Druck/Printing

Druckhaus Mitte

Repros/Reproduktions

Deutsch-Türkischer Fotosatz

© Copyright by

Mediopolis Berlin e. V. 1997

Jury

Hanno Baethé, Videoschaffender
Kathrin Brinkmann, Redakteurin
arte/Das Kleine Fernsehspiel
Paul Sermon, Multimedia Künstler
Conny E. Voester, Festivalleiterin Viper
(Luzern, CH)
Prof. Thomas Born
(bildo akademie für medien)

Festivalräume

Podewil

Klosterstr. 68 – 70
10179 Berlin-Mitte
Tel: 24 72 19 07

mit der U2,
U-Bhf. Klosterstraße

Saal:

Großprojektion, Stereo

Monitorraum:

Monitore, Stereo

Cafe:

Monitore

Festival Rooms

Podewil

Klosterstr. 68 – 70
10179 Berlin - Mitte
Tel: 24 72 19 07

with the U2,
U-Bhf. Klosterstraße

Hall:

Video Projection, Stereo

Monitor Room:

Monitors, Stereo

Cafe:

Monitors

Informationen & Kartenverkauf

Podewil

Freitag bis Sonntag
14.00 – 23.00
Montag bis Donnerstag
16.00 – 23.00

Eintrittspreise pro Vorstellung/
DM 12,- / ermäßigt: DM 10,-

Focus:
DM 17,- / ermäßigt: DM 14,-

Ausstellung: DM 5,-

Performance:
DM 20,- / ermäßigt: DM 16,-

Dauerkarte:
DM 140,- / ermäßigt: DM 100,-

Informations/ Ticketsale

Podewil

Friday till Thursday
14.00 – 23.00
others
16.00 – 23.00

Admissions per Presentation:
DM 12,- / reduced: DM 10,-

Focus:
DM 17,-/ reduced: DM 14,-

Exhibition: DM 5,-

Performance:
DM 20,-/ reduced: DM 16,-

Festival Pass:
DM 140,- / reduced: DM 100,-

Programmstruktur

Spot

Medienkritischer Diskurs an ausge-
wählten Tagen, Zeit: 14.00,
Ort: Monitorraum

Focus

Spezialprogramme & Gespräche,
Zeit: 16.00 – 20.00 Uhr, Ort: Saal

Primetime

Internationale Videos, Zeit: 20.30
Ort: Saal, Monitorraum

Nightflight

Ausgefallenes zu aktuellen & besonde-
ren Themen & Performances, Zeit: 22.30
Ort: Saal, Monitorraum

Latenight

Wiederholung ausgewählter Program-
me, Zeit: 0.30

Ort: Hackesche Höfe Filmtheater
Rosenthaler Str 40/41, 10178 Berlin-
Mitte, Telefon Kinokasse: 283 46 03
Andere Eintrittspreise

Medienkunst-Installationen Explore! Multimedia-Ausstellung

Erdgeschoß,
Freitag bis Sonntag 14.00 – 23.00
Montag bis Donnerstag 16.00 – 23.00

Programme Structure

Spot

Critical Discourse on the Media on
selected days, Time: 14.00 – 16.00
Location: Monitor Room

Focus

Special Programmes & Discourse
Time: 16.00 – 20.00 Location: Hall

Primetime

International Videos, Time: 20.30
Location: Hall, Monitor Room

Nightflight:

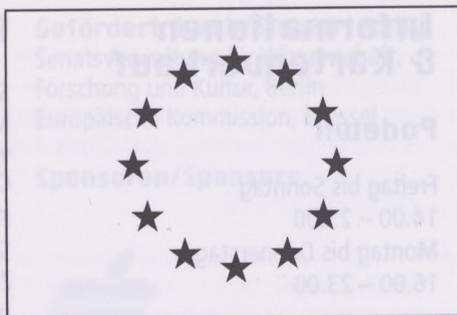
Videos and Performances Time: 22.30
Location: Hall, Monitor Room

Latenight

Repetitions of selected programmes
Time: 0.30 Location: Hackesche Höfe
Filmtheater, Rosenthaler Str 40/41,
10178 Berlin-Mitte, Telephone: 2834603,
Different admissions

Media Art Installations Explore! Multimedia Exhibition

Ground Floor,
Friday till Sunday 14.00 – 23.00
Monday till Thursday 16.00 – 23.00



The European Commission supports audiovisual Festivals

The European Commission, a contributor to the development of European cinema, supports festivals which actively contribute to the promotion of European audiovisual works and their circulation within the Union.

Some fifty festivals throughout all the member States benefit from this financial support. Every year, thanks to the activities of these festivals and the Commission's support, more than 7,500 audiovisual works, illustrating the richness and diversity of European cinema, are screened to a grand public of two million people.

The Commission endeavours, furthermore, to promote cooperation between festivals and the development of joint activities, such as the establishment of a print collection or the development of programmes concerned with significant themes, thus reinforcing the impact of these events to the advantage of the European cinema.

European Commission
Directorate General X
Audiovisual Policy Unit

Die Europäische Kommission unterstützt audiovisuelle Festivals

Die Europäische Kommission fördert die Entwicklung des europäischen Films und unterstützt Festivals, die aktiv zur Förderung audiovisueller Werke in Europa und zu deren Verbreitung innerhalb der Union beitragen.

Über fünfzig Festivals in allen Mitgliedsstaaten kommen in den Genuß dieser finanziellen Unterstützung. Dank der Aktivitäten dieser Festivals und der Unterstützung durch die Kommission können jedes Jahr mehr als 7.500 audiovisuelle Arbeiten, die den Reichtum und die Vielfalt des europäischen Films vor Augen führen, einem 2 Millionen Menschen zählenden Publikum gezeigt werden.

Die Kommission wird versuchen, auch weiterhin die Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Festivals zu fördern und die Entwicklung gemeinsamer Aktivitäten wie die Zusammenstellung einer Kollektion von Kopien oder die Entwicklung von Programmen zu wichtigen Themen zu unterstützen, um so die positive Wirkung solcher Ereignisse auf den europäischen Film zu verstärken.

Europäische Kommission
Generaldirektion X
Abteilung Audiovisuelle Politik

transmedia '97 - 10th VideoFest
transmedia '97 - 10th VideoFest

Zum zehnjährigen Jubiläum tritt das VideoFest unter dem neuen Namen **transmedia** auf. Ein Blick auf die Programmstruktur macht den Namenswechsel augenscheinlich: Multimedia, innovatives Fernsehen und Video bilden zum dritten Mal den Schwerpunkt des Festivalgeschehens. Darüber hinaus werden wir auch in diesem Jahr für diese Medienterritorien relevante technologische Entwicklungen sowie philosophische Diskurse in das Programm einbinden: Hirnforschung und Neuroästhetik, Nanotechnologie und eine durchaus selbstkritische Diskussion um die inflationäre Vielfalt futuristischer Diskurse.

Es wird zunehmend schwieriger, die Flut medialer Entwicklungen und Diskurse im Auge zu behalten und sie auf ihre Eignung für eine Festivalpräsentation zu filtern. Insbesondere wenn man – wie wir – den Anspruch hat, vor allem die Wechselwirkungen und Synergie-Effekte zwischen den einzelnen Medienterritorien ins kritische Blickfeld zu rücken.

Fast scheint es, daß die multimediale Vervielfachung der Ausdrucksformen weniger eine Bündelung von kreativen Kräften nach sich zieht, sondern eine neue Segmentierung in ein weiteres Spezialistentum zur Folge hat. Das bedeutet für uns eine Herausforderung: In erster Linie den „transmedialen“ Blickpunkt einzunehmen und die Territorien übergreifend Diskurse zu initiieren. Um diesem Weitwinkel der Aufmerksamkeit gerecht werden zu können, haben wir schon bei der Konzeptionierung des Programms mit verschiedenen Experten zusammengearbeitet und für die einzelnen Veranstaltungen wieder eine Vielzahl renommierter Fachleute gewinnen können.

Der neue Termin des Festivals ist ein Experiment. Ein Schritt aus dem Schatten der großen Berlinale, zu Gunsten der Besucher, die nun nicht mehr zwischen zu vielen Angeboten auswählen müssen. An drei Tagen während des Festivalzeitraums bieten die Fachmessen Di-

gital Media World und Internet World auf dem Berliner Messegelände den Besuchern Gelegenheit, auch die neuesten Mittel für die Produktion transmedialer Inhalte kennenzulernen.

Bei allen Veränderungen braucht es jedoch auch Konstanten: Zum fünften Male findet das Festival im Podewil statt, das inzwischen auch im Alltag unser Zuhause geworden ist.

transmedia '97 – 10. VideoFest: CD-ROMs, Videos, Internetprojekte, Vorträge, TV-Produktionen, Diskussionen, Werkschauen, Workshops, Experimentelles, Dokumentarisches, Künstlerisches – wir hoffen auf transmediales Interesse und wünschen ebensolches Vergnügen.

*On its tenth anniversary, the VideoFest is changing its name to **transmedia**. A look at the programme makes it obvious why: for the third time running, the festival is focusing on multimedia, innovative television and video. This year, again, we are integrating technological developments and philosophical discourses relevant to these media realms into the programme: brain research, neuroaesthetics, nanotechnology and a (self-)critical debate on the inflationary multiplicity of futuristic discourses.*

It is becoming increasingly difficult to keep track of the surge of media developments and discourses and to filter out what is appropriate for presentation at a festival. Particularly if – like us – you aspire to look primarily at the interplay and synergy effects between the individual media territories in a critical light.

It seems almost as if the multiplication of forms of expression through multimedia has done less to merge creative forces and more to create a new segmentation into yet another specialism.

This poses a challenge for us: to adopt a predominantly “transmedia” perspective and to initiate cross-sectoral discourses. To be able to live up to our aspirations of taking a wide-angled view, we have worked with various experts right from the conception phase of our programme and have once again succeeded in attracting a number of renowned professionals to the individual events.

The new festival date is an experiment: we are stepping out of the shadow of the celebrated Berlin film festival, the Berlinale, for the benefit of our audience, who will now no longer be spoiled for choice because too much is on at the same time. During three of the festival days, the Digital Media World and Internet World trade fairs will be on at the Berlin trade fair grounds, offering visitors the opportunity to become familiar with state-of-the-art equipment for producing transmedia work.

Amid so much change, some things have to remain the same, so for the fifth time running the festival will take place in Podewil, which now houses our daily operations, as well.

transmedia '97 - 10th VideoFest: CD-ROMs, videos, Internet projects, seminars, TV productions, debates, exhibits, retrospectives, workshops, experimental, documentary, and artistic work – we hope for a good response and wish everyone a transmedia time.

Medienkunst Installationen: Vorwort Media Art Installations: Preface

Sie ist kein Vorgriff auf Zukunftsvisionen, sondern bereits alltägliche Gewohnheit: die Suche nach existenziellen Zusammenhängen und damit verbunden die Wahrnehmung einer persönlichen Identität in vielfachen Dimensionen. Es kann eine Art der Selbstfindung durch Selbsterfindung bedeuten, mit den Möglichkeiten neuer Technologien und mit Hilfe anderer Medien. Nicht das Klonen ist die Attraktion der menschlichen Neukonstruierung, sondern, so scheint es, das Entwerfen einer eigenen multivalenten Persönlichkeit, die in allen Räumen gleichermaßen Geltung beweist. In dieser Situation wird durch Aufgabe gewohnter Haltungen und mit kontinuierlich wachsendem Erfahrungspotential ein neues Weltmodell entstehen. Zuerst jedoch erfordert dieser Experimentierraum eine intensive Grundlagenforschung, an welcher sich die vorhandene Kreativität entzünden kann und Reibungsflächen für Visionen entstehen: keine kleine Welt am Draht, sondern die Welt erfassen, so könnte eine Devise lauten.

In genau diesem Spannungsfeld liegen die Installationen, die zum diesjährigen transmedia/10. VideoFest eingeladen wurden und verschiedene Themen der Diskussionsforen im Festivalprogramm aufgreifen.

„Beperkt Houdbaar“ thematisiert als eine der jüngeren Arbeiten Jaap de Jonges den Fortbestand menschlichen Seins als körperliches und geistiges Wesen, auch über den Tod hinaus. Die Installation „Sieben Früchte vom Baum des ewigen Lebens“ von Rotraut Pape repräsentiert ein anderes Universum. Auf ironische Weise markiert der Auf-

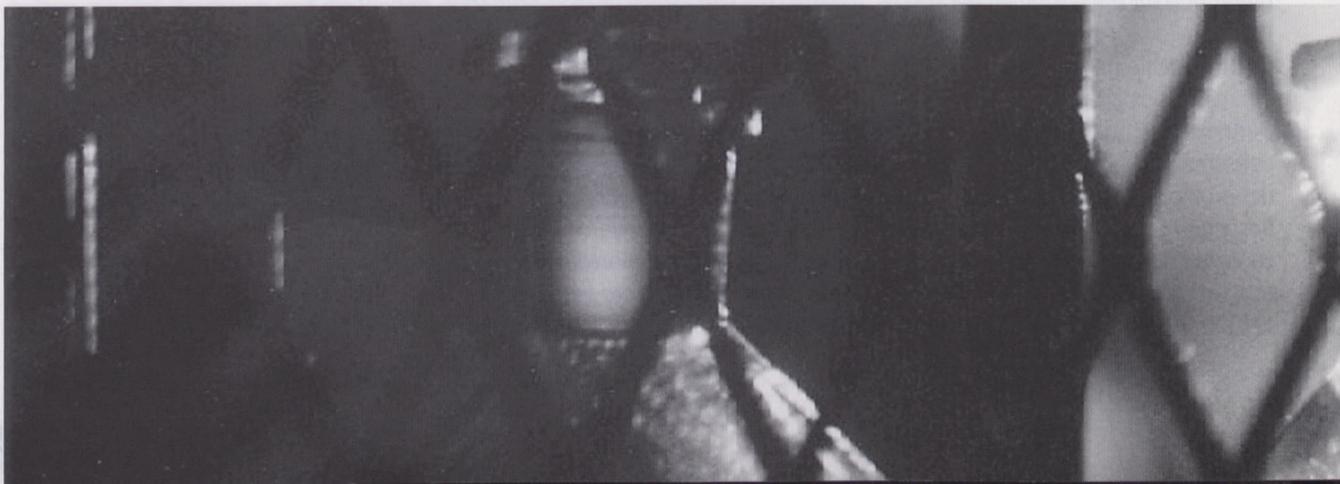
bau eines vermeintlichen Laborversuchs, den Schnitt von organisch Existentem zu medial Rekonstruierbarem. Gleichsam Grenzgänger zwischen Vision und Pragmatismus hält Prof. Dr. Horst Prehn dem Benutzer eigene, unbewußte Gefühlswelten gleich einem Zauberspiegel vor Augen. In seiner biofeedback gesteuerten Installation „Psychophysical Mirror“ verschmelzen medizinisch-wissenschaftliche und künstlerische Erkenntnisse zu einer Psychoperformance. Im Gehänge der „Menagerie“ von Wolfgang Probst und Jörg Niehage entdeckt der Betrachter eine spezielle Form von Flora und Fauna. Abhängig vom „Odem“ ihrer Erfinder entwickeln diese sonderbaren Pflanzen und Kreaturen erstaunliche Entfaltungskraft und vielschichtige Ansichten.

The search for existential connections, and the related perception of a personal identity in manifold dimensions, is not a preview of visions of the future, but already everyday behaviour. It can mean a kind of self-discovery through self-invention by way of the possibilities of new technologies and the aid of other media. In the field of human reconstruction, it is not cloning which is the attraction but rather, it seems, the designing of one's own multivalent personality which proves equally valid in all realms. In this situation, by ridding ourselves of habitual attitudes and having a continually growing potential for experience, a new world model will come into being. Yet first this experimental field requires intensive fundamental research, in order to kindle existing creativity and

create surfaces of friction for visions: the answer here is not the small cabled world, but instead the need to capture and understand the world.

The installations which have been invited to this year's transmedia/10th VideoFest concern themselves precisely with this controversial field. They take up the different issues to be discussed in the forums of the festival programme.

„Beperkt Houdbaar“ (Perishable), one of Jaap de Jonge's more recent works, deals with the subject of the continuation of man's existence as a physical and mental being, even beyond death itself. The installation, „Seven Fruits from the Tree of Eternal Life“ by Rotraut Pape represents another universe. In an ironic fashion, the structure of an alleged laboratory experiment marks the cut between what organically exists and what is medially reconstructable. Like a commuter, so to speak, between vision and pragmatism, Prof. Dr. Horst Prehn holds up the user's own, unconscious emotional worlds like a magic mirror in front of him. Controlled by biofeedback, his installation „Psychophysical Mirror“ merges medical-scientific and artistic knowledge into a psychoperformance. In the creeping vines of the „Menagerie“ by Wolfgang Probst and Jörg Niehage, the viewer discovers a special form of flora and fauna. Dependent on the breath of life received by them from their inventors, these peculiar plants and creatures evolve astonishingly, offering views from all angles.



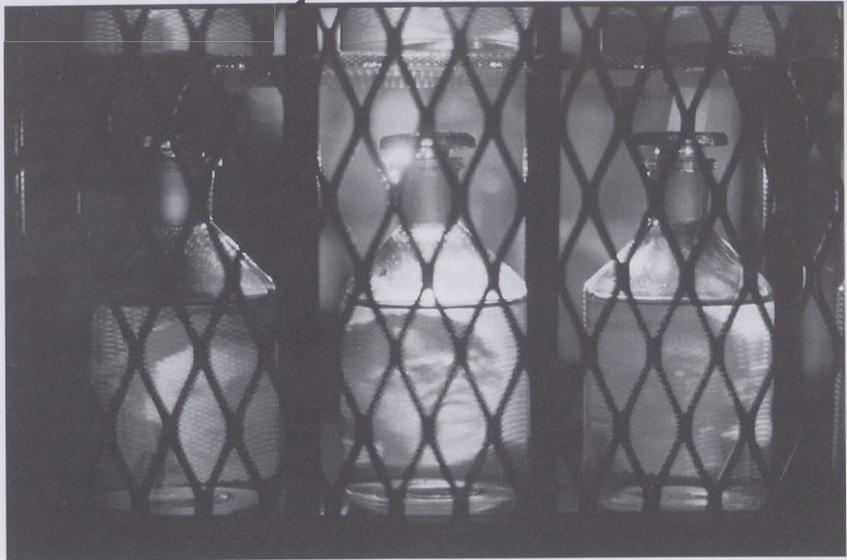
Beperkt Houdbaar/Begrenzt haltbar

von Jaap de Jonge

Der Klang von deutlich vernehmbarem Ein- und Ausatmen schwebt über dem Raum. An der Wand befestigt entdeckt der Betrachter eine Vitrine mit einer einsehbaren Glasfront. In zwei übereinander angeordneten Reihen stehen 16 kleine, mit Flüssigkeit gefüllte Glasfläschchen. Videoprojektionen in den Flaschenbauch hinein zeigen die Gesichter von 16 verschiedenen Personen.

„Begrenzt haltbar“, so der Titel ins Deutsche übersetzt, offenbart die Fragilität dieser fast mystischen Arbeit des Niederländers Jaap de Jonge auf mehrfache Weise. An ein medizinisches Experiment erinnernd, bei dem menschliche Seelen konserviert werden, um eines Tages vielleicht befreit zu werden, stehen die 16 Fläschchen scheinbar gerade aus dem Sektionsraum eines Geheimlaboratoriums geholt, nun zur vorübergehenden Beobachtung in der Laborvitrine. Sie präsentieren alle jeweils das gleiche Präparat, die Köpfe von 16 verschiedenen Personen. Die kleinen Bewegungen zeigen eindeutige Spuren von Leben. Das erstickende Atmen könnte durch Öffnen der Flaschen beendet werden, doch was geschieht wenn Luft an die Asservate gelangt? Der Wunsch, Geist und Gestalt der Menschen mumiengleich über den Tod hinaus zu bewahren, scheint unerfüllbar, denn wie der Künstler seine Arbeit überschreibt, ist alles nur begrenzt haltbar.

Vitrine mit Fläschchen, 2 Videokanäle, Videoprojektion, 2 Audiokanäle

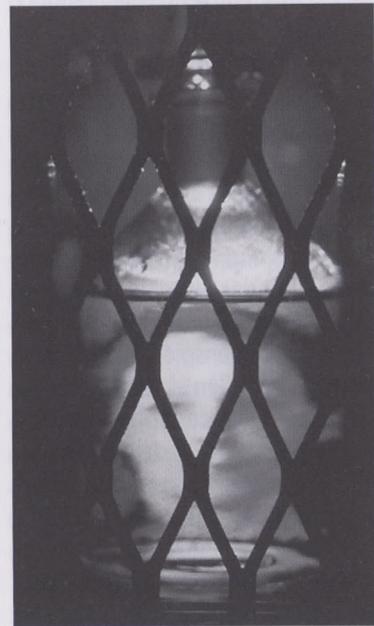


by Jaap de Jonge

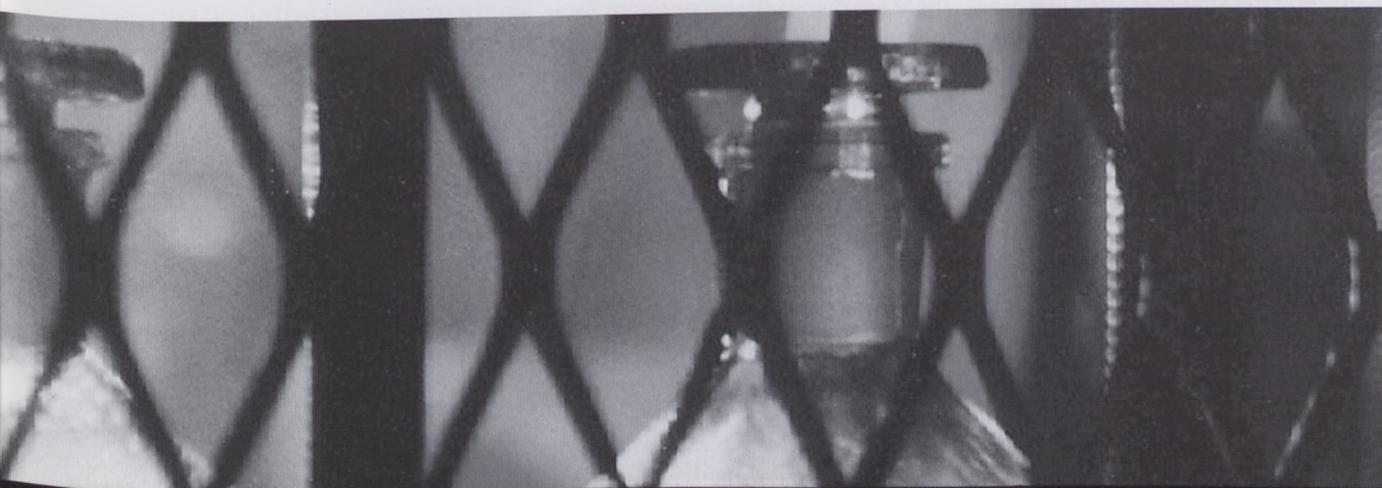
The sound of clearly audible respiration drifts through the room. The observer discovers a glass cabinet attached to the wall. Sixteen small glass bottles filled with a fluid are arranged in two rows, one above the other. Video projections into the contents of the bottles display the faces of 16 different people.

“Perishable”, the English translation of the title, reveals the fragility of this almost mystical work by the Dutch artist, Jaap de Jonge, in several ways. Reminiscent of a medical experiment, to preserve human souls, which may some day be released, the 16 bottles were apparently removed from the dissection room of a secret laboratory to be temporarily observed in the lab showcase. They all display the same contents: the heads of 16 different people. The tiny movements clearly show signs of life. The gasping breathing could be stopped by opening the bottles, but what happens when air hits the contents? The desire

to mummify the mind and body of man beyond death seems cannot apparently be fulfilled. As the title the artist has given his work suggests: everything is perishable.



Showcase with little bottles, 2 video channels, video projection, 2 audio channels



Sieben Früchte vom Baum des ewigen Lebens Seven Fruits from the Tree of Eternal Life

von Rotraut Pape
Sound: Uoov
Kernspintomographien:
Dr. Daniel Heyer

Im Zentrum der Installation liegt auf einem Sockel ein Laib Brot. Links und rechts wird es von einer Auswahl verschiedener Obst-, Früchte- und Gemüsespezies ergänzt, die per Kabel miteinander verbunden sind. Im Hintergrund dieser Versuchsanordnung stehen verschiedene Monitore, welche die jeweils streng grafischen Bilder kernspintomografischer Schnitte eben jener Exponate wiedergeben. Die Szenerie überragend, dokumentieren großformatige Videoprojektionen den gleichen Vorgang am menschlichen Körper.

Schwach beleuchtet mutet der Raum an, wie ein mysteriöses Geheimlabor. Es gibt für den Betrachter viel Unbekanntes zu entdecken. Das Brot, unser allgegenwärtiges Grundnahrungsmittel, von Rotraut Pape eher in Form und Farbe einer Autobatterie angepaßt, speist gleichsam alle vegetativen Zellen mit Energie. Die Spannung zwischen den Polen Plus und Minus generiert und regeneriert das System in jedem Augenblick neu und ermöglicht Reaktionen im Zusammenspiel der kleinsten Elemente. So verteilen sich die scheinbaren Kraftreserven des Sonnenblumen-Kernenergie-Brottes an die anderen Teilchen des Nahrungsmittelangebotes und setzen fast unmerkliche Veränderungsprozesse in Gang. Diese Mutationen dokumentiert die Künstlerin in eigenwilligen Benennungen wie z.B. Mono-lone und Atom-elone oder Protegine und Morf-ine. Zynischer hingegen vertiefen die auf den Monitoren eingespielten Kernspintomographien beim Betrachter Assoziationsketten und Kombinationsmöglichkeiten. So erkennt selbst der ungeschulte Forscherblick, daß der Kern der Dinge nicht zweifelsfrei seiner äußeren Form entspricht: die Audiokassette als Inneres der Melone oder Fischgräten und Computerchips statt des Kerns einer Aubergine. Alles überstrahlend zeigen

die beiden lebensgroßen Videoprojektionen der fast übermenschlich anmutenden Probanden in jedem Vertikalschnitt eine neue Gestalt. Das über die horizontale Kernspintomografie gelegte 3D-Raster der Volumenrekonstruktion dokumentiert dabei einen weiblichen und einen männlichen Repräsentanten selbst als Teil evolutionärer Prozesse. Gleichzeitig versetzt sich die Menschheit selbst in die gewagte Position, in der sie sich Ein- und Zugriffe auf die evolutionäre Entwicklung der Dinge gestattet, bis sie sich selbst und nach ihrem eigenen Bild noch einmal neu erschaffen kann.

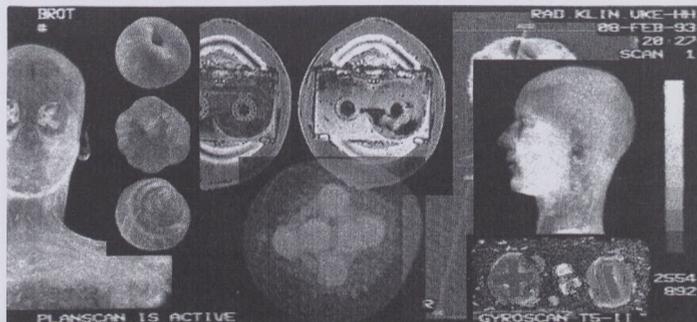
Früchte, Obst, Gemüse, Sockel, 7 Monitore, 2 Videoprojektionen, 9 Video-kanäle, 9 Audiokanäle

by Rotraut Pape
Sound: Uoov
Nuclear Magnetic Resonance Images:
Dr. Daniel Heyer

In the centre of the installation, a loaf of bread is lying on a pedestal. To the right and left of it, there is a selection of different kinds of fruits and vegetables, which are connected to each other by cables. In the background, behind this test set-up, there are different monitors to which the exact, graphic slices of these exhibited objects, as produced by nuclear magnetic resonance imaging (NMRI, computer tomography) have been transmitted. High above this scenario, large size monitors document this same procedure on the human body. Dimly lit, the room strikes the visitor as being a mysterious secret laboratory. There are many unfamiliar things for the viewer to discover. The bread, the most omnipresent of our basic foods, which Rotraut Pape has made to resemble more the form and colour of

a car battery, feeds energy to all the vegetative cells. The potential drop between the plus and minus poles recurrently generates and regenerates the system from one moment to the next, and enables reactions in the interplay of the smallest elements. Hence the apparent power reserves in the sunflower seed – nuclear energy – bread [in German: Kern = seed, core, heart, nucleus/nuclear; hence nuclear energy] distribute themselves to the other particles in the food stuff supply and set off almost indiscernible transformation processes. The artist documents these mutations by giving them very individual names: e.g. Mono-lone and Atom-elone or Protegine and Morf-ine. And even more cynical are the nuclear magnetic resonance images on the monitors which further heighten the viewer's chains of associations and possibilities of combination. Thus even the untrained eye discovers that the heart of things does not unequivocally correspond to its outer form: the audio cassette as the inside of a melon, or fishbones and computer chips instead of the inside of an eggplant. Eclipsing all of these, two life-size video projections of the almost superhuman-looking test persons present a new form in each new vertical slice. The 3D-raster of the reconstruction of the volumes, which has been superposed onto the horizontal NMRIs, documents both a female and a male representative as a component of evolutionary processes. Simultaneously, humanity puts itself in a daring position, allowing itself to make operations and interventions in the evolutionary development of things, until it is able to recreate itself in accordance with its own image.

Fruits, vegetables, pedestal, 7 monitors, 2 video projections, 9 video channels, 9 audio channels



Menagerie Menagerie

von Wolfgang Probst und Jörg Niehage Computing: Christian Müller

An Terrarien einer paläontologischen Abteilung erinnern die Glaskästen, die von der Decke herabhängen. Verbunden mit Kabeln und Schläuchen hat es den Anschein, als befänden sich die Objekte bereits im Würgegriff längst mutierter Schlinggewächse. Diesen Eindruck verstärken noch die merkwürdigen, sich bewegenden Wesen, zusammengesetzt aus den verschiedenen Fundstücken metallurgischen Spürsinns und den urweltlich aussehenden Pflanzen gleichen Materials, welche die Installation noch weiter in den Raum wuchern lassen. Dreiteilig gliedern die Künstler ihr archaisches Biotop in Architektur, Organismen und Flora. Schon der Titel des Gesamtwerkes „Menagerie“ verweist auf einen zoologischen Bereich: das Tiergehege. In dieser Funktion stehen die glasgefüßten Parzellen, die vollkommen transparent sowohl den zögernden Blick von innen nach außen als auch den beobachtenden Blick von außen nach innen ermöglichen. Im Inneren existieren die unterschiedlichen Organismen mittels überwachbarer Lebenserhaltungssysteme wie Druckluft, elektrischer Stromspeisung und speicherprogrammierbarer Steuerungen. Die sonderbare Anatomie entspricht den eingeschränkten Anforderungen an Grundskelett und Wahrnehmungsextre-

mitäten. In dieser isolierten Welt orientieren sich Wesen wie „Monokulus-A“, „Mosquito pneumatic“ oder „Tripod“ mittels optischer und akustischer Sensoren, die ihnen ein Mindestmaß an Bewegungen und kommunikativen Gesten erlauben. Verzweifelt scheinen jedoch gerade die Exemplare ihrer Beschränktheit ausgeliefert zu sein, die zyklonegleich mit dem Auge einer Kleinstvideokamera ausgestattet sind und, um diese Wahrnehmungsebene reicher, noch tiefer im Labyrinth ihrer Scheinwelt aus subjektiver Sicht und Videorückkopplungen gefangen sind. Mimosengleich und dennoch bedrohlich wirken die Pflanzenwucherungen, die als „Hydrotranspiris“ oder „Cortistilis tympanum“ die Architektur umfassende Flora repräsentieren. Scheinbar simpler in Sensorik und beschnittener in Reaktionen, entwickeln sie jedoch ebenso unerwartete Dynamiken, die sich dem Besucher allerdings eher als Verweigerungsgeste offenbaren.

Diese Welt am Draht, dieses agile und spannende Environment regt zum Visionieren über die verschiedenen Phänomene an.

Kinetische Objekte, Glaskonstruktion, Videosystem, verschiedene Sensoren und Interfaces, Computer, Kompressor

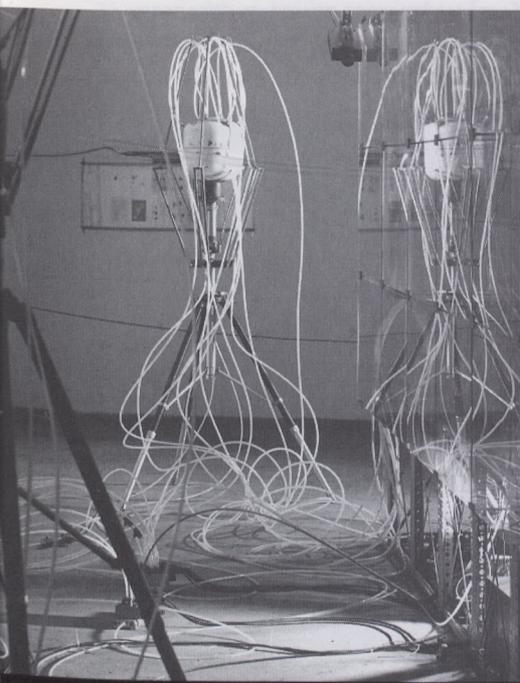
by Wolfgang Probst and Jörg Niehage Computing: Christian Müller

The glass cases hanging from the ceiling recall the terrariums in a department of palaeontology. Connected to one another by cables and tubes, it seems as if the objects have been caught in the strangling hold of creeping vines which mutated long ago. This impression is intensified by the strange, moving beings, assembled from diverse findings made by someone who has a nose for metallurgy. And the primeval-looking plants, which have been made from the same materials, cause the installation to spread even more rampantly through-

out the room.

The artists have structured their archaic biotope in three parts: architecture, organisms and flora. Even the title of the entire work, „Menagerie“, makes reference to a zoological field: the animal compound. This is the function of the glass-enclosed compartments, and hence both the hesitant look from the inside to the outside as well as the observant look from the outside into the inside are absolutely transparent. In the interior, diverse organisms exist by means of life-support systems that can be monitored, such as air pressure, electricity and controls for programming and storing. The strange anatomy correlates to the limited demands which are made on a basic skeleton and perceptual extremities. In this isolated world, beings – such as „Monokulus-A“, „Mosquito pneumatic“ or „Tripod“ - orient themselves via optical and acoustic sensors, which allow them a minimum of movements and communicative gestures. Yet the specimens which seem to be most despairingly at the mercy of their limitedness are those which are equipped, like a Cyclops, with the eye of the smallest video camera. Although, blessed with this extra level of perception, they are caught even deeper in the labyrinth of their illusive world which consists of subjective views and video feedback. Rampant plant growths – named „Hydrotranspiris“ or „Cortistilis tympanum“ and which represent flora which grows to enclose architecture – resemble mimosas and are threatening nonetheless. Seemingly simpler in their sensoria and more limited in their reactions, they develop just as unexpected dynamic forces and yet these tend to manifest themselves to the visitor as a gesture of refusal or denial. This cabled world, this agile and exciting environment, triggers visions on the divergent phenomena.

Kinetic objects, glass construction, video system, diverse sensors and interfaces, computer, compressor



Psychophysical Mirror

von Prof. Dr. Horst Prehn

Mitarbeit/With the assistance of:

Jörn Buchleitner, Sascha Gorissen, Karsten Löffler, Michael Pescheck

Im abgedunkelten Raum befindet sich direkt unter dem Lichtkegel einer Lampe ein bequem anmutender Stuhl, der zum Ausruhen einlädt. Hat der Besucher Platz genommen, sieht er sich einem – auf den ersten Blick unscheinbaren – Spiegel gegenüber. Mehrere um diesen Sitzplatz gruppierte Stative halten verschiedene Messgeräte bereit, die von einem Feedback-Controller bedient werden. Im Hintergrund der Installation befinden sich weitere technische Geräte, welche man nur anhand verschiedenfarbig leuchtenden Displays mit ihren ständig wechselnden Datendiagrammen wahrnehmen kann.

„Face the interface – interface the face“ faßt das Grundprinzip des „Psychophysical Mirror“ von Horst Prehn zusammen und vereint programmatisch einen ausgeprägten künstlerischen Ansatz mit medizinisch-wissenschaftlichen Forschungen. Als lebenswichtige Extremität des Menschen konzentriert der Kopf nicht nur alle Synchronisations- und Steuersysteme in sich, sondern bietet darüber hinaus mit dem Gesicht auch die vielseitigste und interessanteste Kommunikationsoberfläche. Jede Gefühlsregung, jede Stimmung und jede Absicht ist hier ablesbar wie in einem offenen Buch. Von Angesicht zu Angesicht wird der Teilnehmer vor dem Spiegel zum Kronzeugen einer geheimnisvollen Veränderung seines Spiegelbildes. Diese entsteht durch eine Verschaltung der Person mit dem Computer, d.h. es werden Atemfrequenz, Oberflächenfeuchtigkeit der Haut, Hirntätigkeit und Herzschlag des Probanden mittels verschiedener Sensoren abgefragt. Diese Messergebnisse werden qualitativ und quantitativ analysiert und in eine Vielzahl parametrischer Impulse übertragen. Gleichzeitig zeichnet eine Videokamera die reale Physiognomie des Teilnehmers auf, wie

dieser gerade in den Spiegel sieht. Das Videobild dient als Ausgangsmaterial und wird über die Modulationen der Rechnersoftware verändert. Dieses optoelektronische Spiegelbild wird über eine besondere Abbildungstechnik mit dem wirklichen Spiegelbild überlagert, so daß sich ein geschlossener Regelkreis ergibt. Der Betrachter erlebt sich selbst in einer Art „rückgekoppeltem Blick“. Löst man sich schließlich aus der Faszination des gerade Erlebten, fühlt man sich unwillkürlich an das „Spieglein an der Wand“ erinnert und unzählige mystische und mythische Assoziationen steigen in den Gedanken des Rezipienten auf. Halbdurchlässiger Spiegel, Multisensory Psychophysical Interface, Videosystem, Computer

by Prof. Dr. Horst Prehn

In a dimmed room, directly under the cone of light from a lamp, there is a comfortable chair which invites the visitor to take a rest. Once he takes a seat, he finds himself facing a mirror which seems at first glance to be in no way unusual. On several tripods positioned around this chair, there are diverse measuring instruments, which are operated by a feedback controller. In the background, behind the installation, there are further technical apparatuses that the visitor only notices due to the display panels with their multicoloured lights and constantly changing data diagrams. „Face the interface – interface the face“ sums up the basic principle of the „Psychophysical Mirror“ by Horst Prehn, and programmatically unites a distinctly artistic approach and medical-scientific studies. As the most vital of the human extremities, the head concentrates within it not only all synchronisation and control systems, but beyond this

also provides man's most versatile and interesting communication surface: the face. Every emotion, every mood and every intention can be read in it as if in an open book. In front of the mirror, face to face with himself, the participant becomes the principal witness of a mysterious transformation of his own mirror image. This occurs by wiring the person to the computer, i.e. breath frequency, the surface moisture of the skin, brain activity and the heartbeat of the test person are all registered by different sensors. The results are analysed qualitatively and quantitatively and transferred into a large number of parametric impulses. At the same time, a video camera records the actual physiognomy of the participant as he is looking into the mirror. The video image serves as a point of departure and is altered by modulations of the computer software. With the aid of a special reproduction technique, the optoelectronic mirror image is superimposed on the real mirror image, resulting in a closed control circuit. The viewer experiences his reflection in the mirror in a view that has, so to speak, been fed back. When he finally frees himself from the fascination of the immediate experience, he is reminded involuntarily of that „mirror, mirror on the wall,...“, and his mind is filled with innumerable mystical and mythical associations.

Semi-transparent mirror, multisensory psychophysical interface, video system, computer



Internet Projekte Internet Projects

Institute of Contemporary Arts / Sholto Ramsay Art & Innovation

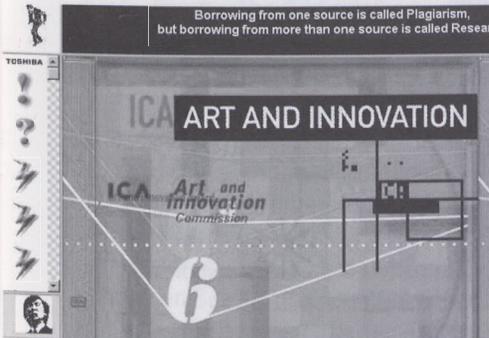
<http://www.illumin.co.uk/ica/innovation/default.html>

**Jeff Instone and Julian Weaver
The Word beyond Speech II: Kiss the Bony Structure**

<http://www.backspace.org/instone/>

**Thomas Balzer
Les Nez de la Nuit / The Noses of the Night**

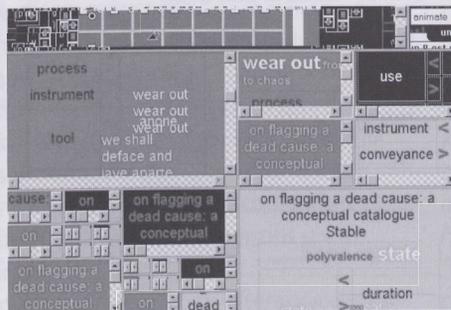
<http://www.azwei.de/balzer/nasenroman.html>



Diese Site spürt den Zusammenhängen zwischen Kunst und dem Mut zur Innovation nach – aktuell und historisch – an Beispielen verschiedener Wissenschaftler und Künstler: „Often these people were thought to be mad, fooling around with crazy ideas, but history taught us that these ‘madmen’ made it.“ Multimediale Künste stehen mehr denn je im Zeichen technischer Neuerungen. Diese Verknüpfung verlangt nach innovativen Wegen der Präsentation und Vermittlung von Kunst. Diese Site spürt den Entwicklungen nach und bietet Beispiele künstlerischer On- und Off- Line Projekte, die durch ihr Design und ihre vielschichtige Verknüpfung bestehen.

Through a complex structure of texts, graphics and a cutting-edge design this site explores the connections of innovative artistic and scientific achievements – past and present. Multimedia-arts are more closely connected to research and scientific innovations than any other art-form before. These connections also ask for new ways of presenting contemporary artworks. This site explores fruitful ways to combine artistic appliances of technological artifacts and vice versa and offers a number of artistic on- and offline projects. A complex site that intertwines mediatheory, history and contemporary artworks.

„Was wird gesehen/gelesen, das über die Struktur des Sehens/Lesens hinausgeht? Dies ist eine noch weiterzuführende Arbeit, die darauf aufmerksam macht, in welcher Weise die Strukturen und Prozesse des Computermediums deren Rezeption und Verständnis manipulieren. Wenn diese Struktur oder dieser Code die Botschaft ist, so ist es ein ganzes Botschafts-Umfeld, das sorgfältig arrangiert wird als eine Reaktion sowohl auf das Internet als Depot für unnütze/nützliche Informationen als auch auf dessen Fähigkeit, eine neue Spracherfahrung jenseits des gesprochenen Worts zu entwickeln. Diese von ‚The Word Beyond Speech‘ aufgeworfenen Fragen wurden in die spezifische html-Form und die technischen Grenzen/Verhältnisse des Web übertragen.“



“What is being viewed/read but the structure of the viewing/reading? This is a work-in-progress that draws attention to the ways in which structures and processes of the computer medium manipulate its reception and understanding. If this structure or code is the message, it is a message-environment carefully arranged as a response to both – the internet as a repository for useless/useful information and to its potential to constitute a new language experience beyond speech. These concerns developed from ‘The Word Beyond Speech’, have been translated to the specifics of html and the technical limits/relations of the web.”



Ein interaktiver Film-Noir-artiger Nasenkrimi. Dem Besucher und potentiellen Fortschreiber des Krimis erwartet ein ganzes Ensemble von Charakteren/ Nasen: Balladeur, der Privatdetektiv „attraktiv, aber mit schlechten Manieren“, der seine Nase überall reinsteckt; Little Cesar, sein erschossener Partner; Blanche, die Nachtclubsängerin, an ihr „zerschellen die Männer wie Tontauben“ ...

Der User-Detektiv muß schon etwas „nosy“ sein, um dieses Labyrinth aus Intrigen, Mord und düsteren Liebesaffären aufzuklären. „Opfer und Täter, Verfolger und Verfolgte – die Minuten verrinnen, das Verhängnis ist nicht aufzuhalten...“

An interactive film-noir-type nose thriller. A motley crew of characters await the visitor and potential sequel-writer: the private detective Balladeur, “attractive but no manners”, who sticks his nose into everything; his dead partner Little Cesar; night-club singer Blanche, who “smashes men like clay pigeons”... The user/detective has to be a bit “nosy” to untangle this labyrinth of intrigue, murder and shady love affairs. “Victim and criminal, hunter and hunted – the minutes tick away, doom is inevitable...”

Internet Projekte

Carola H@usfrauenseiten

<http://www.icf.de/hausfrau/>



Die Site für eine lange mißachtete (Riesen-)Minderheit: die bekennenden Hausfrauen. Wer immer noch denkt, Hausfrauen seien irgendwie uncool, wird hier sein blütenblaues Wunder erleben. Wären nur die Hälfte der Internet-Sites derart witzig, kreativ und vor allem nützlich, der Cyberspace wäre ein schönerer Ort. Das Online-Menü bietet den Wühltisch, Blondinenwitze (kiloweise), Infos zu Küche, Kindern, Handarbeiten, Haushaltstips, Neues von den Männern... Und es gibt den Web-Ring der „Mütter mit Modem“ – der Funke ist auch schon aufs andere Geschlecht überggesprungen – angedockt finden sich die „H@usmännerseiten“.

The site for a long ignored (huge) minority: the confessing housewives. Anyone who still thinks housewives are unsorted has the choice of their lives coming their way. If half the Internet sites were this funny, creative and above all useful, cyberspace would be a nicer place. The online menu offers jumble, dumb blonde jokes (by the kilo), info on cooking and kids, crafts, household tips, new findings about men... And then there's the web ring for "Mothers with Modems" – but the spark has already ignited the other sex – the "H@usmännerseiten" for househusbands have docked on.

Markus Käch Online Institut für Mediale Krankheiten

http://www.moving-art-studio.com/september/media_diseases.html

„Das Aufgabengebiet des Instituts für mediale Krankheiten umfaßt die Erkennung, Behandlung und Rehabilitation von Software-geschädigten Körperpartien und Hautoberflächen...“ – Dr. Käch, der erste (selbsternannte) Medien-Mediziner, hat sich der Bekämpfung und Heilung der sich gravierend verbreitenden Digital-Symptome gewidmet. Er präsentiert Fraktal-Ripple-Pixelbreeze- und eine Vielzahl weiterer Symptome, bietet Beratung und freie Plätze in seinem Hospital an. „Adäquate Therapiekonzepte verhindern das Ausbreiten weiterer virtueller Infektionen und haben das Ziel einer raschen Krankheitsheilung.“ Ein Muß für alle Photoshop-User.



Institut für mediale Krankheiten
Institut pour les maladies médiatiques
Institute for media diseases

Institut
Fallstudien
Aufklärungskampagne
electronic hospital



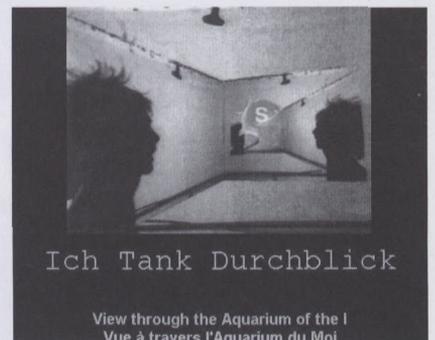
“The tasks of the Institute for Media Diseases include diagnosis, treatment and rehabilitation of bodily parts and skin surfaces suffering from software manipulations...” Dr. Käch, the first (self-appointed) media medic is dedicated to combatting and curing the worrying increase in digital symptoms. He presents fractal-ripple-pixelbreeze and a multitude of other symptoms, and offers advice and free places in his hospital. “Adequate therapy design counters the proliferation of further virtual infections and attempts to heal the disease rapidly.” A must for all Photoshop users.

David Larcher

<http://www.cicv.fr/PAGES/RES/larcher.html>

Die Website des bekannten Experimentalfilm- und Videokünstlers David Larcher. Ein wahres Weblabyrinth, das Larchers Fotoarbeiten mit seinen Texten, Grafiken und oftmals hintergründigen Texten zur Medienkunst sowie seinen anderen (offline) Arbeiten verknüpft. Endlos und leer erscheinende Datenräume führen den überraschten Besucher in Larchers komplexe, poetische Webscapes. Ein Netzwerk aus Texten, Grafiken und Bildern, das ebenfalls vielfältige Bezüge zu Larchers Videoarbeiten (filmयोगرافitti & videoyoyo) herstellt.

The homepage of the experimental film/video director and media artist David Larcher. A true web-labyrinth that combines Larcher's photographic works with poetry, graphics, media critics, irony... Vast dataspaces that appear to be almost empty are leading the unexpected visitor into dense visual webscapes consisting of Larcher's poetical imagery. Informations on his body of work in film and video (filmयोगرافitti & videoyoyo) are creatively interwoven into this hyperlink-maze. This site is no less inventive and unconventional as Larcher's work in film and video. A place to get lost – in the best of all meanings.



Ich Tank Durchblick

View through the Aquarium of the I
Vue à travers l'Aquarium du Moi

Internet Projekte Internet Projects

Merel Mirage The Poem Navigator

<http://art.cwi.nl/stedelijk/capricorn/mirage/start.html>

„Als ich zum ersten Mal den Klang dieses chinesischen Gedichts hörte, erschauerte ich. Ich spürte eine Verbindung, ohne zu wissen warum. Was verbarg sich hinter diesen fremden Wörtern?“

Eine poetisch-ethnographische Untersuchung, die die non-lineare Netzstruktur nützt, um die vielfältigen historischen, kulturellen und poetischen Bezüge und Assoziationen eines alten chinesischen Gedichts zu erforschen: „Jedes der Symbole schien eine eigene Geschichte zu enthalten; von dort startete ich eine Reise, von den kleinsten Details des Gedichts zu den Wurzeln der Buchstaben, dabei die Brücke von einer Sprache zur anderen überquerend.“

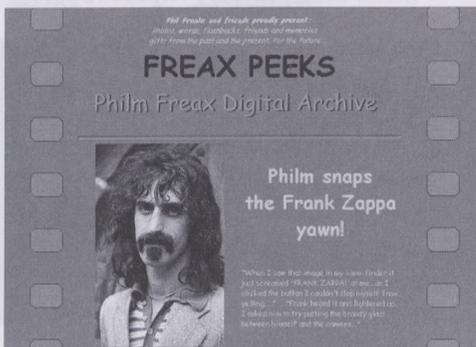


“When I first heard the sound of this Chinese poem, it made my skin shiver. I found myself connected to it without knowing why. What was hidden behind these foreign words?”

A poetic-ethnographic exploration, utilizing the non-linear structure to track down the manifold historical, cultural and poetical relations and associations of an old Chinese poem: “I was thinking of how each of the symbols seemed to be a story in itself, and from there on, I started a journey from the smallest details of the poem to the roots of its characters, crossing a bridge from one language to another.”

Phil Franks / Malcolm Humes The Philm Freax Digital Archive

<http://sunsite.unc.edu/mal/MO/philm/>



Eine lustvolle photo-literarische Reise durch den musikalisch / publizistischen Underground der 60er und 70er Jahre. Ausgangsmaterial sind die Archive und Erinnerungen des Photographen Phil Franks, der lange Zeit für „Rolling Stone“ u.a. Magazine arbeitete. Die kreativen Collagen seiner Fotos mit Interviews und Erinnerungstexten malen ein lebhaftes und humorvolles Bild dieser prägenden Epoche. Eine schier unerschöpfliche Kulturgeschichte – auf web-gemässe Art.

Featuring: Andy Warhol, Nico, Frank Zappa, Woody Allen, Pink Floyd, The Rolling Stones, Hawkwind, Uschi Obermeier, die Geschichte des „Friends/Frenz“ Magazins u.v.m.

An enjoyable photo-literary journey through the music/journalism underground of the sixties and seventies. The material builds on the archives and reminiscences of photographer Phil Franks, who worked for many years for “Rolling Stone” and other magazines. The creative collages of his photos with interviews and textual memories paint a lively, humorous picture of this striking era. An inexhaustible history of culture the web way.

Featuring: Andy Warhol, Nico, Frank Zappa, Woody Allen, Pink Floyd, the Rolling Stones, Hawkwind, Uschi Obermeier, the story of “Friends/Frenz” magazine, and much more besides.



Mark Napier

<http://www.users.interport.net/~napier/index.html>

Napier ist ein Maler, der das WWW als sein ganz eigenes künstlerisches Environment entdeckt hat. Intelligente Verknüpfungen verschiedenster Text- und Bild Collagen sowie eine Vielzahl hervorragender graphisch/narrativer Arbeiten machen diese Site zu einem der kreativsten Webspots. Witzig, nachdenklich und subtil hinterfragt Napier die uns ständig umgebende Bilder- und Ikonenwelt, zerlegt und ironisiert ihre oft versteckten Botschaften – z.B. in der „Distorted Barbie“ Abteilung, der Kreativ-Dekonstruktion einer Global-Ikone.

Napier is a painter who has discovered the WWW as his own completely personal artistic environment. By intelligently linking a great variety of text and image collages as well as a large number of excellent graphic/narrative works, he has made this site one of the most creative spots on the web. With wit, much thought and subtlety, Napier examines the world of images and icons which surrounds us, and ironically dismantles their often hidden messages – e.g. on in his “Distorted Barbie” page, in the creative deconstruction of a global icon.

Joan Heemskerck and Dirk Paesmans

[jodi.org](http://www.jodi.org)
<http://www.jodi.org/>
Beschreibung siehe Seite 82
Workshop: Internet II
See description on page 82

Eva Wohlgemuth und Kathy Rae Huffman

[Face Settings](http://thing.at/face/)
<http://thing.at/face/>
Beschreibung siehe Seite 74
Workshop: Internet I
See description on page 74

DAS KULTURNETZ

www.hermusic.de Musikerinnenfestival
www.mediopolis.de Kammerensemble Neue Musik Berlin
www.adk.de KUNSTHAUS TACHELES
www.kammerensemble.de Videofest/
www.zeitgeist-berlin.de AKADEMIE DER KÜNSTE Zeitgeistgesellschaft Videofest



Contrib.Net®

K u l t u r e l l e s E n g a g e m e n t

Die TCP/IP GmbH als Betreiberin des Contrib.Net ist besonders stolz darauf, ein gern gesehener Partner im Bereich Kultursponsoring zu sein. Neue Medien bedeuten immer auch neue Möglichkeiten des Ausdrucks. Und ein Medium um eine künstlerische Dimension zu erweitern, ist ein qualitativer Gewinn für alle Beteiligten. Aus diesen Gründen fördert die TCP/IP GmbH Künstler, Kulturinstitutionen und Veranstalter, die diese neuen Möglichkeiten nutzen wollen. Events wie die „Piazzetta Virtuale Berlin“ (Documenta IX), X Position '94 oder das Videofest Berlin, Künstler wie Roman Bannejee, Eric Hobeijn, Jim Avignon sowie Institutionen wie die Akademie der Künste Berlin, die ZEITGEIST-Gesellschaft, die Berliner Kulturveranstaltungs- und Verwaltungs-GmbH, das Kulturamt Prenzlauer Berg und das Kunsthaus Tacheles arbeiten mit uns zusammen.

CD-ROMs CD-ROMS

artintact 3 Zentrum für Kunst und Medientechno- logie Karlsruhe Deutschland, 1996

Mac/PC
Cantz Verlag



Ken Feingold, „JCY-Junkman“,
USA, 1996

Eine Bauchrednerfigur wird zu einer Art Meta-Persönlichkeit, die sich durch manisches Klicken entdecken läßt und sich als Internet-Abfallprodukt entpuppt.

Perry Hoberman, „The Sub-Division of the Electric Light“, USA, 1996

Die Geschichte der Bildherstellung durch Licht; zunächst elektrisch, dann elektronisch, führt sie vom öffentlichen zum privaten Bereich und wieder zurück.

George Legrady in Zusammenarbeit mit Rosemary Comella, „Slippery Traces“, USA, 1996

Eine non-lineare Erzählung, durch die der Betrachter navigiert in einer Flut von über 200 untereinander verbundenen Postkarten.

Ken Feingold, „JCY-Junkman“,
USA, 1996

A ventriloquist's doll becomes a kind of meta-personality which may be discovered through manic clicking and reveals itself to be waste matter from the Internet.

Perry Hoberman, "The Sub-Division of the Electric Light", USA, 1996

The story of image production by light, initially electric and then electronic takes one from the public to the private sector and back again.

George Legrady and Rosemary Cornelia, "Slippery Traces", USA, 1996

A nonlinear tale in which the observer navigates through a sea of 200 inter-connected postcards.

Berlin Connection Eku Wand (Screen Design) Deutschland, 1994-96

Mac/PC
Media Sales Buch- und Medienvertrieb
im GeoCenter Verlagsvertrieb GmbH

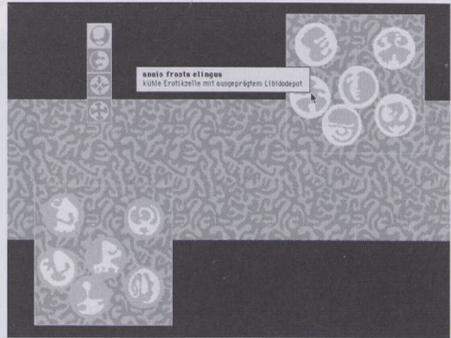
Berlin Connection ist mehr als eine interaktive Fotodokumentation über Berlin und die Geschichte des Ost-West-Konflikts: Eine packende Crimestory, in der sich die Dimensionen von Fiktion und Dokumentation überschneiden. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Protagonisten und muß Indizien sammeln, mit Ganoven verhandeln, Rätsel entschlüsseln und im Berlin der Nachkriegszeit und des Kalten Krieges recherchieren. Eine raffiniert integrierte interaktive Zeitung bildet den dokumentarischen Hintergrund. Sie ist das Interface zu authentischen Reportagen und Interviews, historischen Fotos, Originalfilmausschnitten und Hörfunkaufzeichnungen.



Berlin Connection is more than an interactive photo-documentary of Berlin and the history of the east-west conflict. It is a fascinating crime story in which the dimensions of fiction and documentary overlap. The actor slips into the role of the protagonist and has to gather evidence, deal with crooks, decipher riddles and conduct research in post-war and cold war Berlin. A sophisticated integrated, interactive newspaper provides the documentary background. It forms the interface to authentic reports and interviews, historical photos, original film clips and sound radio broadcasts.

Dagtolyse - the secret beat of cruising in plasma eyeyou and Dag Deutschland, 1996

Mac



Artwork: Dag
Animation: Mina Hagedorn
Sound: Matthias Spreen
Programierung:
Luciana Gavini, Ravin Metha
Directing: Mina Hagedorn

eyeyou und Dag präsentieren einen genetischen Feldversuch mit musikalischen Einzellern. 12 Großstadtamöben mit Charakter bilden das Ausgangsmaterial für ein akustisch-biologisches Experiment. Im digitalen Reagenzglas auf dem Monitor kann der User die Fortpflanzung steuern und gleichzeitig einen urbanen Soundtrack im Drum'n'Bass Stil generieren.

eyeyou and Dag present a genetic experiment with musical one-liners. 12 big city amoebas who have some character are the point of departure for an acoustical-biological experiment. The user can direct their reproduction in a digital Petri dish on the screen and generate an urban soundtrack in drum and bass style, at the same time.

CD-ROMs
CD-ROMs

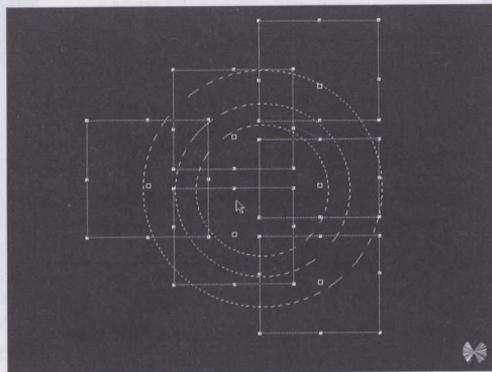
Gelb - Eine interaktive Farbreise
Arne Tympe
Deutschland, 1996
Mac

Die interaktive Farbreise streift verschiedenste Themen: Gelb als Symbol von Neid, als fernwirkende Warnfarbe, als verordnete Kleidungsfarbe der Prostituierten des Mittelalters, Vergilben als Zeichen des Alterns und – separat behandelt – Gelb als Kennzeichen der Verfolgung und Vernichtung. Die natürlich vorhandenen oder geschichtlich gewachsenen Auswirkungen der Farbe Gelb bilden einen vielschichtigen Nährboden für Interaktions- und Gestaltungsideen. Theoretische Hintergründe dazu liefert die Diplomarbeit von Arne Tympe.



The interactive journey through color touches on various themes, such as yellow as the color of cowardice, as a blinking caution symbol, as the required color of prostitutes' clothing in the Middle Ages, yellowing as a sign of aging and, treated, separately, yellow as the color of persecution and destruction. The naturally existing and historically emerging effects of the color yellow provide fertile ground for interactive designs and ideas. Arne Tympe's thesis provides the theoretical background for the work.

ÄON
Frank Krugmann
Deutschland, 1996
Mac

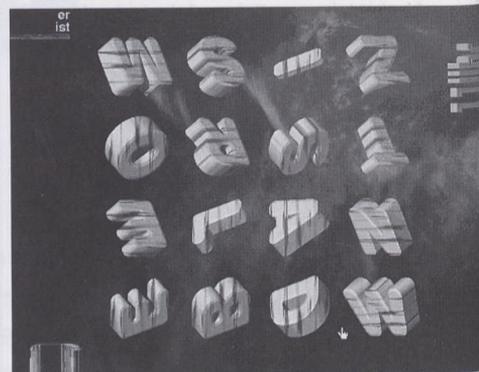


Die Struktur von ÄON ist vergleichbar mit der eines Schwarzen Lochs. Im Zentrum befindet sich die Energie (Hauptauswahl). Sie sorgt dafür, daß das System weder in sich zusammenstürzt, noch daß die Grenzen des Ereignishorizontes überschritten werden und der User unwiederbringlich verlorengeht. Um das Zentrum herum verteilt befinden sich die Photonen (Ereigniswelten), die ihrerseits wiederum derart komplex sind, daß sie ganze Universen bilden. Man wird permanent mit Fragmenten aus den einzelnen Welten konfrontiert und irgendwann wird es unumgänglich, auf sie zu reagieren.

The structure of ÄON is comparable to that of a black hole. Energy is located in the middle (the main choice). Energy keeps the whole system from collapsing and assures that the borders of what is happening are never exceeded, which would mean that the user is irrevocably lost forever. Photons (event worlds) are located around the center which are, in their own right, so complex that they form their own individual universes. The user is constantly confronted with fragments from the individual worlds and it becomes necessary, sooner or later, to react to them.

Ottos Mops [trotzt] - Auf der Suche nach dem Jandl
K.P. Ludwig und Bertram Quosdorf
Deutschland, 1996
Mac/PC
Digital Publishing

Ottos Mops [trotzt] ist ein Spiel - und doch wieder nicht. Jedenfalls keines, wie man es bisher kennt. Es variiert Vorlagen Ernst Jandls, regt zur Nachahmung an, es animiert zum ausprobieren, experimentieren und entdecken – und auch ein wenig zur Auseinandersetzung mit Sprache. Bevor alles losgeht, muß man Name und Geburtsdatum eingeben und von diesem Moment an bis zum Zeitpunkt der Zeugung wird man „niedergezählt“. Es gibt nur eine Chance davor bewahrt zu bleiben und tatsächlich den Jandl und Ottos Mops zu finden: man muß möglichst viele Wörter sammeln.



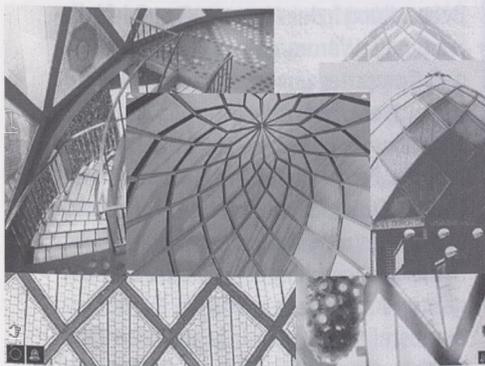
Ottos Mops (trotzt) is a game and yet not really one. At least not a conventional one. It varies themes by Ernst Jandl, encourages imitation, it provides stimulus to experiment and to discover, as well as providing a good base for dealing with language. Before the game begins, you have to enter your name and date of birth and from this moment on up until the point of conception, you are "counted down". There is only one chance to save yourself from this fate and that is to find Jandl and Otto Mops. To do so it is necessary to collect as many words as possible.

CD-ROMs

Bauen im Licht - Das Glashaus von Bruno Taut Arthur Engelbert, Markus Ramershoven, Angelika Thiekötter Deutschland, 1996

Mac/PC

mib GmbH in Zusammenarbeit mit dem
Werkbund-Archiv Berlin



Aus architektonischer Sicht kommt Bruno Tauts Glashaus dem Medium digitaler Rekonstruktion und Dekonstruktion auf besondere Weise entgegen. Auch Tauts Glasbaukasten ist nicht allein ein Spielzeug, sondern ein architektonisches Modell, das alle Bildungsprozesse vom Entstehen bis zur Umwandlung oder Auflösung aufgreift. Dieses Prinzip findet sich auch in der CD-ROM wieder. Ihrem Aufbau liegt Gestalten mit Licht, Farbe und Klang zugrunde. Die drei Bereiche „Rundgang“, „Geistergespräch“ und „Atlas“ visualisieren begehbare, denkbare oder verknüpfbare Räume.

In architectural terms, Bruno Taut's glass house lends itself especially well to the medium of digital reconstruction and disassembly. Taut's glass building blocks are not only toys but an architectural model as well which contains all of the building processes from conception to manipulation to disintegration. This principle is also employed in the CD-ROM. It's design is based on shapes of light, color and sound. The three areas: "Circular Path", "Spiritual Talk" and "Atlas" visualize navigable, conceivable or inter-connectable spaces.

The Great Wall of China Simon Biggs GB 1997

Mac

Film and Video Umbrella/Ellipsis, London

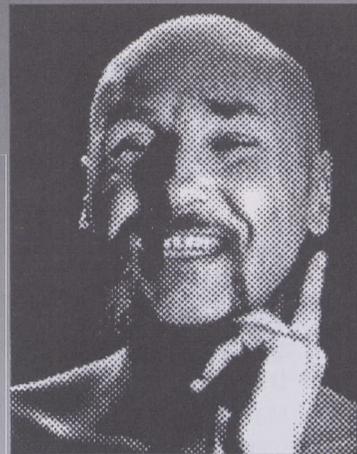
Titel und ein großer Teil der Inspiration für diese Arbeit sind den Schriften Kafkas zuzuschreiben, die uns immer noch sehr metaphorische Einsichten vermitteln in die komplexen, ständig wachsenden Informationsnetzwerke, deren Einfluß auf unser Leben zunimmt. The Great Wall of China ist eine Erzählmaschine: eine Mauer von Worten (alle der Originalvorlage von Kafka entnommen), die sich in ständig wechselnden Konstellationen neu zusammensetzen, während der Leser mit dem Werk interagiert. In manchen Mauerbereichen sind die Wörter als kurze Prosafragmente gestaltet, welche sich interrelational und innerhalb sich selbst entwickeln, so daß sich Themen und Ereignisse herauskristallisieren. Andere Komponenten sind mehr wie Gedichte strukturiert, wieder andere wie koreanische oder chinesische Aphorismen.

The piece takes its title, and much of its inspiration, from the work of the novelist Franz Kafka, whose classic writings still provide us with some of

our most compelling metaphorical insights into the complex, proliferating information networks which increasingly dominate our lives. The Great Wall of China is effectively a story-telling machine: a wall of words (all derived from the original Kafka story), which recombine in everchanging conjunctions as the reader interacts with the work. In some areas of the Wall, words are composed as short prose fragments, which evolve in relation to each other, and within themselves, such that themes and events gradually emerge. Other components are structured more as poems; yet others as Koans or Chinese aphorisms.



Der Clou!!!



Digital-In /Out für
DV-Camcorder
SONY VX 1000,
SONY VX 700,
SONY PC 7

SONY VX 9000 mit
DV & AV-Eingang
und Nachvertonung
auf zweiter Stereospur.
SONY-Garantie

DV-Eingang

im Camcorder erspart
die kostspielige
Anschaffung eines
DV-Recorders.

Ideal in Kombination mit
Casablanca, DV-Master und
anderen Systemen

Preisgünstige Vermietung
von Schnittplätzen und
Betacam-Recordern auch
außer Haus, z.B.:

Casablanca ab 50,- DM

SONY VX 1000 mit
Steadycam Junior
sowie

SONY VX 9000
für 120,- DM pro Tag
& 500,- DM pro Woche

Stonehead Cut

Der gute Schnitt

Eschenstraße 4
12161 Berlin

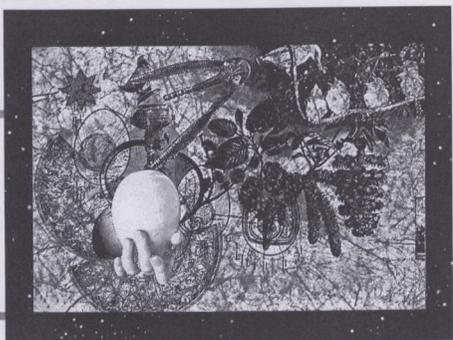
Tel 030 851 29 92
Fax 030 851 64 21

CD-ROMs

ScruTiny in the Great Ground Tennessee Rice Dixon and Jim Gasperini USA, 1995

Mac/PC
Calliope Media

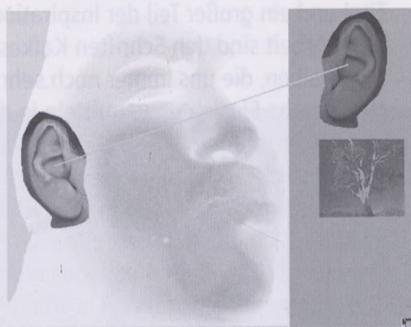
„ScruTiny in the Great Ground“ ist das Ergebnis einer intensiven zweijährigen Zusammenarbeit. Die dem Werk zugrundeliegende Geschichte ist einem Kunstbuch gleichen Titels entnommen, das Tennessee Rice Dixon 1991 geschaffen hat. Durch die Verwendung des Computer-Mediums ist eine vielschichtige, spielfilmlange Produktion entstanden. Der anspruchsvolle Soundtrack von Charlie Morrows und dessen Assistenten Jeff Rabbs trägt zu einer gelungenen interaktiven Collage von Bildern, Klängen und Poesie bei.



„ScruTiny in the Great Ground“ is the result of an intense two-year collaboration. The basic story came from an artist book of the same title created by Tennessee Rice Dixon in 1991. Although this title originated within the artist book tradition, the computer medium enabled the creation of a very different entity. With the sophisticated audio contribution of Charlie Morrow and his assistant Jeff Rabb it has become a feature-length, multi-level, fully scored interactive collage of images, sounds and poetry.

Shock in the Ear Norie Neumark Australien, 1996

Mac



„Shock“ steht sowohl für den Gegenstand der Arbeit als auch für ihr formales Prinzip. Shock gibt im direkten und übertragenen Sinn eine tiefempfundene und schonungslose Beschreibung des physischen, psychischen und kulturellen Wandels: vom Kulturschock zum Elektroschock und darüber hinaus zur Schockästhetik. Anliegen der Arbeit ist es, den Schock für den User auf sinnliche, nicht aber sensationsbetonte Weise erfahrbar zu machen. „Shock in the Ear“ lotet die ästhetische Umsetzung von Interaktivität und Kinetik mit den Möglichkeiten der CD-ROM-Technologie aus. Dies wird durch eine nicht-lineare und poetische Bewegung und durch Umkehren der traditionellen Hierarchie Sehen und Hören erzielt.

Shock is both what the work is about and its formal principle. Shock figures literally and metaphorically to describe deep and abrupt physical, psychic, cultural change: from culture shock to electric shock and reverberating beyond into shock aesthetics. The project of the work is to engage the audience in a sensual but not sensational level with shock as an experience. „Shock in the Ear“ challenges CD-ROM interactives' aesthetics and kinaesthetics. It does this through non-linear and poetic movement and by overturning the traditional hierarchy of vision and sound.

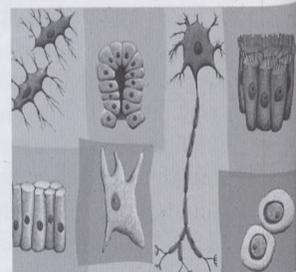
User Unfriendly Interface Leon Cmielewski and Josephine Starrs Australien, 1996

Mac

Dieses interaktive Computer-„Spiel“ stellt das Konzept eines bedienungsfreundlichen Interface auf den Kopf und geht den Weg der „unfreundlichen Behandlung“ des Nutzers. Das wirft die Frage auf: Warum gehen wir davon aus, daß Computer unsere Freunde sind?

Das „User Unfriendly Interface“ soll uns dazu veranlassen, zweimal nachzudenken, bevor wir einem Computer vertrauen. Durch die Nutzung einer Kombination aus unverblühten persönlichen Fragen, langweiligen Grafiken und eleganten Animationen werden Bezüge hergestellt zu: Persönlichkeitstests, Datendiensten, Mißbrauch der Datenbank und Nutzern mit Pawlowschem PC-Syndrom. Es ist ein humorvoller Blick auf die Machtverteilung im neuen Informationszeitalter, auf konspirative Theorien, virtuelle Realität, Roboterrechte, auf die Debatte um männer- und frauenspezifische Räume und Cyberculture ganz allgemein.

This interactive computer „game“ turns the concept of a friendly interface on its head and goes out of its way to be rude to the user, provoking the question: Why do the computers want to be friend with us? „User Unfriendly Interface“ is designed to make you think twice about trusting computers. Using a combination of blunt personal questions, clunky graphics and elegant animation, references are made to: personality testing, dating services, data base abuse and Pavlovian computer users. It is a humorous look at power in the new information age, conspiracy theories, virtual reality, rights for robots, the male versus female space debate and cyberculture in general.



Die Region Berlin-Brandenburg

The Berlin-Brandenburg Region

23.5.
Freitag
14.00

TV - Video - Digital Cinema

Die momentane Verschmelzung von Medien-, Computer- und Telekommunikationstechnologien und ihrer Märkte verstärkt die Bedeutung von digitalen Produktionsformen im Film- und Fernsehgeschäft. Um der Konkurrenzsituation unter den TV-Anbietern gerecht zu werden, versuchen die Fernsehsender immer mehr Elemente digitaler Ästhetik bei Produktionen einzubinden und zu interaktiven Formaten überzugehen. Bei Filmproduktionen ist die digitale Bildbearbeitung kaum noch wegzudenken. Nicht zuletzt um auch den ständig steigenden Erwartungen des Publikums gerecht zu werden, müssen immer aufwendigere Effekte produziert werden, die das technische und logistische Potential der digitalen Dienstleister auf die Probe stellen.

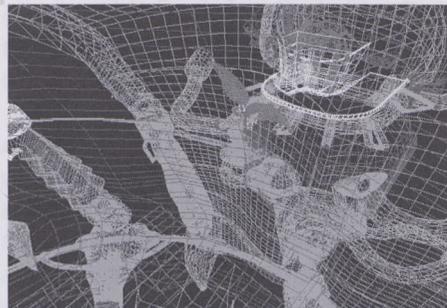
Seit 1992 entwickelt die Euromedien GmbH das Babelsberger Gelände zu einer international konkurrenzfähigen Medienstadt. Obwohl das High Tech Center Babelsberg erst Ende 1997 seinen Betrieb offiziell aufnehmen wird, werden bereits jetzt Dienstleistungen angeboten. Das High Tech Center setzt auf einen kompletten Re-Engineering Prozeß in der Film- und Medienproduktion und will vor allem die Infrastruktur für ein digitales und vernetztes Produktionsumfeld zur Verfügung stellen. Zukunftsweisend dürfte auch die Ansiedlung des ARD-Programmmentrums für Digital Video Broadcasting in der Medienstadt sein.

Welchen Stellenwert die Region Berlin-Brandenburg im Vergleich zu anderen nationalen oder internationalen Produktionszentren einnimmt, wie der Standort für die digitale Film- und Medienproduktion an Attraktivität gewinnen kann, soll aus Sicht der kreativen Anwender diskutiert werden. Zwei lokale Firmen werden sich vorstellen und Digital-Visual-Effect-Produktionen präsentieren: Die Berliner Firma „Mann im Mond“ und c.o.r.e. aus Babelsberg.

The momentary merging of media, computer and telecom technologies and their markets increases the meaning of digital forms of production in the film and TV business. To meet the challenge of competition among TV providers, TV stations try to blend in ever increasing elements of digital aesthetics into their productions and use more interactive forms. Film productions without digital techniques are no longer conceivable. More and more sophisticated effects have to be produced to satisfy rising demands by the televiewing audience. These effects are a real test of the technical and logistic potential for the digital providers.

Euromedien GmbH has been developing the Babelsberg area into an internationally competitive media capital since 1992. Although the High Tech Center in Babelsberg will officially start its operations in the summer of 1997, services are already being offered. The High Tech Center is focused on a complete re-engineering process in film and media production and wants to make the infrastructure for a digital, networked production environment available. The location of ARD's (German TV network)

Programme Center for Digital Video Broadcasting in the media center points the way into the future. The place value of the region Berlin-Brandenburg compared with other national and international production centers and how the location can gain on attractiveness for film and media production should be discussed with regard to the creative users. Two local firms will introduce themselves and present digital visual effect productions. These are: the Berlin company, "Mann im Mond" and "c.o.r.e." from Babelsberg.



Meta-Dramaturgie

Meta-dramaturgy

23.5.
Freitag
16.00

Der Markt von Video- und Computerspielen, die seit einigen Jahren aus dem Bereich der Unterhaltung nicht mehr wegzudenken sind, hat längst ein größeres Volumen als der traditionelle Filmmarkt. Der ökonomische Erfolg beweist, daß „Interaktion“, die Gelegenheit zur (Re)Aktion in einem Spielgeschehen oder gar die Beeinflussung der Bedingungen ein Reiz ist. Die Ansätze der Gestaltung sind mittlerweile vielfältig und weit komplexer als das „Pong“-Spiel, das zu Beginn der Achtziger über die Fernsehbildschirme flimmerte. Es gibt Spiele, die auf fortgeschrittenen Programmier- und Spiellernaive des Users ein Spektrum an Erfahrungen bieten, da er selbst die Bedingungen festsetzt wie z.B. „Sim City“. Oder es werden Spiele produziert, die aufwendige Videosequenzen enthalten, die der Herstellung eines Films in Nichts nachstehen, aber auch einen anderen Eindruck der Interaktion erzeugen: zum Beispiel die „Wing Commander“-Serie. Diese beiden Spiele stehen für die beiden Pole, die in Computerspielen (und anderen neuen Medienformen) ausbalanciert werden müssen: das Geschichtenerzählen, die imaginäre Teilhabe des Users an einem vordefinierten Geschehen mit Charakteren, Umgebung usw. und die Interaktivität, die direkte Teilnahme, wobei das Ergebnis der „Handlung“ abhängig vom Tun der User ist. Eine Gratwanderung zwischen einer zu vermittelnden, sich schließenden dramatischen Erfahrung und der Offenheit eines Spiels mit vielen Parametern. Das beinhaltet einige Fragen: Könnte es sein, daß es keine Geschichte mehr gibt, wenn der User mit Figuren usw. wechselwirken kann? Inwieweit ist eine interaktiv offene Dramaturgie möglich, das heißt, läßt sich eine Geschichte multilinear erzählen? Die „richtige“ Interaktivität soll sich von bloßer Auswahl unterscheiden: Das Kriterium ist, inwieweit es gelingt, in der Interaktion eine Erfahrung zu schaffen, die einzigartig ist. Das schließt die Gestaltung eines Prozesses ein: zwischen verschiedenen Spielern, aber auch zwischen Spieler

und Maschine. Als Ideal der interaktiven Unterhaltung gilt der Dialog. Neue Interfaces sollen dafür entstehen, die ein „Partner“ für die User sind und die es ihnen ermöglichen, daß sie ihre eigenen Geschichten erzeugen können, im gleichen Moment, in dem sie diese erfahren. Es ist klar, daß die Medien eine hohe „Elastizität“ brauchen, um diese Vorstellung zu erfüllen. Abgesehen davon, ob solche Experimente mit multilinearem storytelling und interaktiven Eingriffen gelingen, entsteht ein Freiraum der Gestaltung. Dies ist ein Raum, in dem das Denken der Betrachter sich frei bewegen kann. Der User hat ein „set“ von Elementen zur Verfügung, die er nach seinen Interessen zusammensetzen kann. Hinzu kommt die inhaltliche Dimension: Inwieweit haben Geschichten, die offenbar keinen konventionellen Plot-Regeln folgen, eine Attraktion? Ein Beispiel ist das CD-ROM Spiel „Myst“, bei dem der User eine fremde Welt betritt, zu der es keine Einführung gibt, keine „Erklärung“ eines Plots. Erst nach und nach, durch Vortasten in dieser fremden Szenerie, entsteht ein Überblick. Läßt sich diese Form als eine Art „Meta-Dramaturgie“ beschreiben? Es ist mehr die Darstellung von Stimmungen, Szenen, zu denen jeder nach seinen Interessen assoziieren kann, und die diverse Elemente aus älteren Medien vereinen. Im Vordergrund steht das Erzeugen eines imaginären Raumes, wobei es keine Sinn-Vorschreibung gibt, aber durchaus Sinn-Elemente zitiert werden. Die Frage ist, wie sich die Erzählungen ändern, wenn die Formen gesellschaftlicher Kommunikation sich neu zusammenschalten. Einige behaupten, daß in Zeiten einer zunehmenden gesellschaftlichen Konfusion, in denen sich die Kultur mehr und mehr in Technologien und globalen Phänomenen verstricke, die Erzählung (in Literatur, Film, u.s.w.) nötiger denn je sei, um ein Bild der Wirklichkeit zu gewinnen. Erzählung sei gewissermaßen eine Grundbedingung der Verständigung, um zu einem gemeinsamen Sinn zu kommen. Andere meinen gerade, daß die Zeit des

epischen Erzählens heute vorbei sei. Die neuen Generationen seien durch andere Ästhetiken, etwa die der Musikvideos, beeinflusst und würden weniger für Inhalte, denn für Effekte aufmerksam sein.

Werden die Fähigkeiten des Erzählens überhaupt durch die neuen Technologien beeinflusst? Welche Versuche gibt es, zu neuen Erzähl- und Ausdrucksweisen in den Medienkünsten zu kommen, die einer veränderten Wahrnehmung des Publikums und einer veränderten kulturellen Situation gerecht werden? Es wird schwieriger, künstlerische Repräsentationen für die hochstrukturierten, technisch vermittelten Zusammenhänge, die nicht direkt wahrzunehmen sind, zu finden. Die Literatur der (Post)Moderne beispielsweise ist „metafiktional“: Sie erzählt nicht länger eine Geschichte, eine kausal sich entfaltende Handlung, sondern setzt einen Text aus Bruchstücken fragmentarisch zusammen, in dem die Erzählperspektiven wechseln und Motive sich durch die Fragmente ziehen, ohne ausgeführt zu sein.

Es bilden sich verschiedene Arten einer neuen Dramatisierung heraus, die eine Meta-Ebene, eine Struktur verstärkt berücksichtigen. Der User wird auf neue Art in die Räume einbezogen, um neue Stufen der Phantasie zu erreichen. Die interaktiven Medien werden eigene Methoden des Entertainment entwickeln, die nicht vorherzusehen sind. Und möglicherweise haben sie Implikationen einer Verständigung, die weit über das Spielen hinausgehen und langsam ins kulturelle Bewußtsein eindringen.

Wolfgang Neuhaus

Meta-Dramaturgie

Meta-dramaturgy

23.5.
Freitag
16.00

The video and computer game market, without which it is no longer possible to imagine the field of entertainment, has today a greater sales volume than the traditional film market. Its economic success proves that "interaction", with the possibility to (re)act to what is happening in a game or even to influence its conditions, is appealing. Meanwhile, approaches to designing these games have become diversified, and they are now much more complex than the "Pong" game which flickered across TV-screens at the beginning of the Eighties. There are games which are based on advanced programming techniques, offering users a spectrum of experiences depending on their mood and in which they can determine the conditions themselves, as e.g. in "Sim City". Then there are games which contain elaborate video sequences, that are in no way inferior to film production, and which create a different impression of interaction: for example, the "Wing Commander" series. These two games represent the two poles which have to be balanced in computer games (and other new forms of media): storytelling with the imaginary participation of the user in predefined events with characters, settings, etc., and interactivity with direct participation, in which the outcome of the "story" depends on the user's actions. It is a tightrope walk between a mediated, self-contained dramatic experience, and the openness of a game with many parameters. This situation gives rise to several questions: Does a story still exist when the user can interact with figures, etc.? To what degree is an interactively open dramaturgy possible, i.e., can a story be told multilinearly? "True" interactivity is supposed to differ from mere choice-making: the criterion is to what extent unique experience can be successfully induced by interactivity. This entails the designing of a process: between different players, as well as between player and machine. The ideal of interactive entertainment is the dialogue. Hence, new interfaces

are to be developed which are the "partner" for users and which allow them to produce their own stories at the very moment they are experiencing them. It is obvious in this context, that the media requires great "elasticity" to be able to fulfil these expectations. Irrelevant to whether such experiments with multilinear storytelling and interactive interventions succeed, it means generating a freedom of design, which allows the viewer's thoughts to move freely. The user has a "set" of elements at his disposal that he can combine at will.

And then there is the dimension of content: to what degree are stories attractive that to all appearances do not follow conventional plot rules? An example of such a CD-ROM game is "Myst", in which the user enters an unfamiliar world, to which there is no introduction and no "explanation" of plot. Gradually, by groping his way through this strange scenery, the user learns his way around. Can this form be described as a kind of "meta-dramaturgy"? It is rather the representation of moods and atmospheres, scenes to which each user can associate according to his interests, and which pools diverse elements from older media. Emphasis is on the creation of an imaginary space in which there is no prescribed meaning, yet which does indeed cite elements of meaning.

The question is how stories change when the forms of social communication are re-linked. Some claim that in times of increasing social confusion, in which culture is ever more entangled in technologies and global phenomena, storytelling (in literature, film etc.) is needed more than ever to achieve a picture of reality. Storytelling is, so to speak, a basic prerequisite of communication, required to arrive at common meaning. Others believe that it is precisely this era of epic narration which is over and done with. New

generations are influenced by different aesthetic qualities, for instance those of music videos, and they pay more attention to effects than to contents.

Are storytelling skills influenced in any way by these new technologies? Are attempts being made in the media arts to arrive at new means of narration and expression that do justice to the audience's altered perception and to an altered cultural situation? It is becoming increasingly difficult to find artistic representations for the highly structured, technically mediated contexts, which are not directly perceptible. The literature of (post)modernism is, for example, "meta-fictional": it no longer tells just one story with a plot which unfolds causally, but puts together a text out of bits and pieces, in which narrative viewpoints vary and motifs run through the fragments without ever been executed.

Different kinds of new dramatisation are emerging that increasingly bear in mind a meta-level, a structure. In a new manner, the user is integrated into spaces which allow for new stages of fantasy. The interactive media will certainly develop its own methods of entertainment, but these are at present not foreseeable. And these methods may have implications for a communication which goes far beyond the playing of games, and may gradually penetrate cultural consciousness.

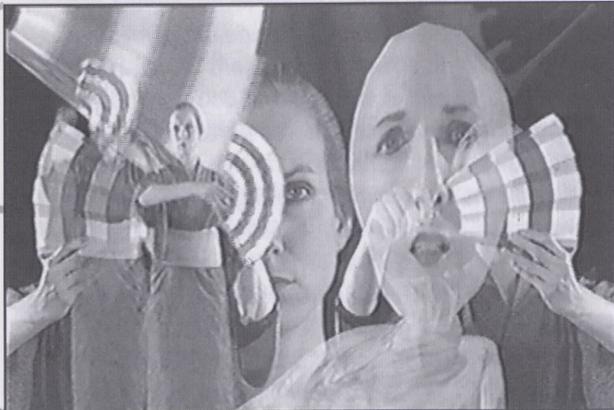
Wolfgang Neuhaus

23.5.
Freitag
16.00

Meta-Dramaturgie

„The Telepathic Motion Picture of THE LOST TRIBES“ wird eine elektronisch produzierte Arbeit von der Länge eines Spielfilms sein, die moderne computer-gestützte Produktionsmethoden und Nachbereitungstechniken nutzt. Erzählt wird eine komplizierte, vielfach ver-

synthetic mental reality. *“The Telepathic Motion Picture of THE LOST TRIBES“ will be a historical narrative, though set in a world with a history and physics somewhat different than our own. I will be organizing the narrative around the conventions of*



the alternate history story, a common form in science fiction and mystery writing.

In this new production, I will be paying strong attention to the narrative possibilities of internal montage provided by new computer technologies. A

multimedia version of the project, for both portable and networked media, is under parallel development.

David Blair

schlungene Story. Der Film setzt ganz auf eine Gruppe von Schauspielern, die in eine emotionsgeladene, skurrile und graphisch synthetische geistige Wirklichkeit gestellt werden.

„The Telepathic Motion Picture of THE LOST TRIBES“ wird eine historische Geschichte sein, auch wenn sie in einer Welt spielt, deren Geschichte und materielle Gestalt sich etwas anders darstellen als die unseren. Für die Erzählung werde ich die Konventionen der „Alternativgeschichte“ benutzen, eine in der Science Fiction- und Kriminalliteratur gebräuchliche Form.

In dieser neuen Produktion will ich den erzählerischen Möglichkeiten der internen Montage, die uns die neuen Computertechniken bieten, besondere Aufmerksamkeit widmen. Eine Multimedia-Version des Projekts für vernetzte und portable Medien wird parallel dazu entwickelt.

“The Telepathic Motion Picture of THE LOST TRIBES“ will be an electronically produced feature length narrative work, making use of advanced computer-based production and post-production techniques to tell a complex, multi-threaded story. The film will depend upon an ensemble of actors, who will be injected into an emotional, fantastic, and graphically

Interaktives Geschichtenerzählen ist quasi wie Schach spielen. Es macht nur dann wirklich Spaß und kann eine gewisse Spannung hervorrufen, wenn man als Gegenüber in den Handlungsprozess integriert ist und in Folge dessen selbst aktiv werden muß, um das Handlungsgeschehen voranzutreiben. Dabei wird die Linearität des klassischen Erzählplots zwangsläufig durch ein multilineares Erzählgerüst aus Handlungsversatzstücken abgelöst, deren zeitliche Abfolge mitunter nicht festgelegt ist. Die Kunst des Multimedia-Regisseurs oder Autors besteht nun darin, durch einen intelligenten Regelmechanismus möglichst unterschiedliche Verknüpfungen mit logischem Ablauf und entsprechender Dramaturgie voranzuplanen und zu inszenieren, durch die sich für den Betrachter oder Spieler Handlungsziele definieren und interaktiv erspielen lassen.

Der Ausgang einer inhaltlichen, folgerichtigen Geschichte wird im Vergleich zum Schachspiel jedoch meist mit einer überschaubareren Anzahl an Variationen auskommen müssen. Den Aktions-

radius, den wir in unserer realen Umwelt in Anspruch nehmen, nachzuempfinden, stellt dabei sicherlich nur eine Möglichkeit dar, Interaktivität ins Spiel zu bringen, wengleich dadurch allein noch keine Geschichte erzählt wird. Interaktivität und logisches Geschichtenerzählen verhalten sich grundsätzlich konträr zueinander. Dieser Tatsache kann man sich nicht entziehen, will man Geschichten interaktiv und spielerisch erzählen.

Interactive storytelling is rather like playing chess. You only experience the fun and excitement if you are integrated into the process as a player and have to act yourself to propel the plot forwards. Inevitably, this forces the linearity of the classical narrative plot to yield to a multilinear scaffolding built of plot components whose time sequence is not always pre-determined. The craft of the multimedia author or director is to devise an intelligent mechanism of rules, planning in advance as many different permutations as possible, all of them with a logical development and appropriate dramatic enactment, enabling the spectator or player to identify action targets and join the interactive game.

Compared with chess, however, the outcome of a story with consistent content will usually be confined to a manageable number of variations. Limiting the radius of action we expect of our real environment is no doubt only one way to introduce interactivity into the game, although in itself it does not produce a story. Interactivity and logical storytelling are diametrically opposed modes of conduct. This fact cannot be ignored when seeking to tell entertaining interactive stories.

Eku Wand

Meta-Dramaturgie

Meta-dramaturgy

23.5.
Freitag
16.00

Mein Hintergrund ist meine Arbeit als Regisseur und Produzent von Tanz-Filmen, speziell für das Fernsehen. Diese Arbeit hat im Kontext der Faszination an zeitgenössischen Tanz- und Ballettproduktionen Elemente des „Narrativen“ in ihnen untersucht. Kürzlich habe ich eine Gruppe von Choreographen ermutigt, sich mit digitalen Künstlern zusammenzutun und Gemeinschaftsprojekte zu entwickeln, in denen das „digitale dancing“ die interaktiven Medien nutzt. Es ist wohl keine Überraschung, daß die erzählerischen Elemente für diese neuen Projekte eine zentrale Rolle spielen, insbesondere wenn es darum geht herauszufinden, wie sich der interaktive Nutzer in Interaktion mit einem digitalen Tanzstück „durch die Zeit bewegt“. Das bedeutet, daß ich eine Arbeit im Kontext von Strategien und Infrastrukturen betrachten kann.

Man kann über die neuen Möglichkeiten der Medien sagen, was man will, es bleibt die Frage nach den beruflichen Möglichkeiten. Wenn wir eine Idee für die Produktion eines neuen Fernsehprogramms oder Films haben, haben wir eine zusammenhängende Vorstellung von dem Kontext und von unseren Erwartungen im Hinblick auf den Beruf und den Status, auf Gerichtsverfahren, Verträge, Ratenzahlungen, die Eignung eines TV-Genres gegenüber einem anderen, die allgemeinen Erwartungen an die Technik usw. In einem interaktiven Medium hingegen existiert von alledem (noch) nichts. Deshalb meine Frage: Wie errichten wir solch eine Infrastruktur? Wer sind die Beteiligten? Ist dieses neue Baby, das „Multimedia“ genannt wird, das Kind des Fernsehens? Soll es unabhängiger sein, das Nest verlassen und seinen eigenen Weg finden? Und wenn dem so ist, wie wird es überleben?

I have a background in directing and producing Dance films, specially for TV. This work has explored notions of "narrative" in the context of Contemporary Dance's and Ballet's fascination. More recently, I have encouraged a group of choreographers to link with digital artists to

form collaborations to make "digital dancing" using interactive media. Unsurprisingly, notions of narrative are central to these new projects – in particular – how the interactive user "passes through time" in interacting with a digital dance piece. This means that I can look at the work in the context of strategies and infra-structure.

We can talk all we want about new media opportunities – but where are the professional possibilities? When we have an idea to make a TV programme or film – we have a shared sense of context and expectations, in terms of: professionalism, status, legal procedures, contracts, rates of pay, the appropriateness of one TV genre versus another, public expectations of technology, etc. etc. However, in Interactive Media none of that exists (yet). So I ask: How do we establish such an infra-structure? Who are the participants? Is this new baby called interactive media the child of TV? Does it need to be more independent – leave the nest and find its own way? and if so, how will it survive?

Terry Braun

Die Entdeckung, wie multimediaspezifisch überzeugend erzählt werden kann, steckt aus wirtschaftlichen und technologischen Gründen in den Anfängen. Solange nicht klar ist, was dieses Erzählen besonderer Weise auszeichnet, wird es ein bescheidenes Wiederholen und Adaptieren bekannter Wirkungselemente aus Videoclip, Film und Fernsehen bleiben: eher aus Not als aus Tugend wird dem Anwender ein Stoff zur Selbstmontage angeboten. Worin besteht der Vorteil, eine Geschichte nicht sukzessiv linear zu erzählen, sondern in Episoden und Sprüngen aufzuteilen und den Anwender zum Dramaturgen zu machen? Eine Frage, die sich auch im Internet stellt, siehe Eastgate-Hypertexte oder „Autobahnwelt“ von Ilya Trojanow.

For economic and technical reasons, we have only just begun to find out how to tell multimedia stories convincingly. Until we understand the specifics of this type of narration, it will be no more than a modest repetition and adaptation of familiar elements from videoclips, cinema and television. Through necessity rather than virtue, the user is offered material for do-it-yourself assembly. What is the advantage of dividing a story into episodes and leaps, rather than telling it in linear succession, and why turn the user into a dramatist? The question has been raised in the Internet, too (see Eastgate hypertexts or Ilya Trojanov's "Highway World").

Ingolf Bannemann

Moderation/moderator:
Thomas Feibel

brass of the moving image

23.5.
Freitag
20.30

video project 01 Visuelles Konzert

„brass of the moving image“, die Blechbläser der Jungen Deutschen Philharmonie, nehmen ihren Namen wörtlich. The moving image – das sich bewegende Bild – das bisher programmatisch für die unterschiedlichsten Projekte stand, wird jetzt im Wortsinn eingelöst.

Ein auflösendes Virus zieht sich durch den Abend. Der Bogen des Programmes spannt sich vom Gesamtwerk (Flowers) zu einer statisch poly-rhythmischen Studie mit vier Diaprojektoren und klar zugeordneten Musikern (London Poems); Video- und Tonband-Einspielungen zu einer improvisatorisch entdeckenden Musik (die rückwärtsgesprochenen) bis zur sich selbst auflösenden interaktiven Komposition (TeeWeeDee), bei der die Musiker und ein Tänzer Musik und Bild durch ihre Bewegung steuern. Das Werk als Ausgangspunkt wird im Verlauf des Programmes immer weiter demontiert. Die visuelle Hauptschicht wird durch eine rein musikalische Schicht mit elektronischer Musik von Herbert Eimert unterbrochen und durchbrochen. Sie ist optischer Ruhepunkt und Rückbesinnung, da sie in völliger Dunkelheit abläuft.

„brass of the moving image“ hat durch seine Herkunft aus der ideellen Sphäre der Jungen Deutschen Philharmonie schon seit Beginn der Zusammenarbeit eine besondere Affinität zu neuen Strömungen in der Kunst und zur Neuen Musik: 1996 werden die „Fanfares from Heaven“ des japanischen Komponisten Toru Takemitsu und „Heilige Zeichen“ des Tschechen Petr Eben in Deutschland erstaufgeführt. 1997 erhält das Ensemble zwei Kompositionsaufträge des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst des Landes Baden-Württemberg.

Auf Einladung des Auswärtigen Amtes, des Goethe Institutes und des Deutschen Musikrates spielt „brass of the moving image“ die Eröffnungskonzerte der Kulturwochen der Bundesrepublik Deutschland 1996 in Kasachstan, Usbekistan, Tadschikistan und Kirgisistan.

Die Brass Academy Friesland ernennt „brass of the moving image“ zum „Ensemble in Residence“ für 1996 und 1997.

video project 01 Visual Concert

„brass of the moving image“: the brass musicians from the Junge Deutsche Philharmonie take their name literally. The moving image, which had until now stood programmatically for a wide range of projects, has been realised here in accordance with the very meaning of the words.

A virus which causes decomposition permeates the evening. The broad sweep of the programme takes the audience from a complete work (Flowers) to a static poly-rhythmic study with four slide projectors to each of which a musician is clearly assigned (London Poems); from video and tape recordings which are played into an improvisational exploratory music (die rückwärtsgesprochenen), to a self-decomposing interactive composition (TeeWeeDee), in which the musicians and a dancer control the music and images via their movements. The work which served as the point of departure is dismantled further and further in the course of the concert.

The visual main layer is interrupted by a purely musical layer of electronic music by Herbert Eimert. Performed in total darkness, it is an optical point of rest and recollection.

Due to its origin in the ideas of the Junge Deutsche Philharmonie, „brass of the moving image“ has had a special affinity to recent trends in art and new music since its start. In 1996, „Fanfares from Heaven“ by the Japanese composer Toru Takemitsu and „Heilige Zeichen“ by the Czech composer Petr Eben were premiered in Germany. In 1997, the ensemble was commissioned by Baden-Württemberg's Ministry for Science, Research and Art to compose two works.

On invitation of the Foreign Office, the Goethe Institute and the German Music Council, „brass of the moving

image“ performed the opening concerts at the official cultural festivals of the Federal Republic of Germany in Kazakstan, Uzbekistan, Tadjikistan and Kirghizia in 1996. The „Brass Academy Friesland“ appointed „brass of the moving image“ „ensemble in residence“ for 1996 and 1997.

1

Media Arts Trio
Michael Petry (* 1960)
John Powell (* 1964)
Gavin Greenaway (* 1964)
Flowers (1997)

für drei Blechbläser und Video
für three brass musicians and video

Herbert Eimert (1897 – 1972)
Klangstudie I (1952)
Elektronische Musik/electronic music

Rochus Aust (* 1968)
London Poems II (1997)
für vier Spieler und Diaprojektoren
für four musicians and slide projectors

Herbert Eimert (1897 - 1972)
Epitaph für Aikichi Kuboyama (1962)
Elektronische Musik/electronic music

2

Herbert Eimert (1897 – 1972)
Glockenspiel (1953)
Elektronische Musik/electronic music

Markus Aust (* 1967)
Christoph Uhles (* 1963)
die rückwärtsgesprochenen (1997) ein Klangraum nach einem Text von Paul Celan – für drei Blechbläser, Marimba, Klangregie und Video
a sound space based on a text by Paul Celan for three brass musicians, marimba, sound mix and video

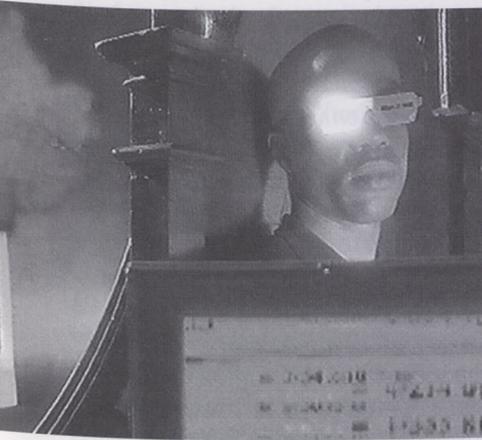
Herbert Eimert (1897 – 1972)
Selektion I (1959)
Elektronische Musik/electronic music

Han de Groot (* 1963)
TeeWeeDee - turn the world upside down (1997)
für interaktives Ensemble und Diaprojektionen / for an interactive ensemble and slide projections

Gefördert von/Sponsored by:
Siemens Kulturprogramm

Music, Metal and Space

23.5.
Freitag
22.30



The Last Angel of History

John Akomfrah

GB/D, 1996, 45 Min.

Black Audio Film, London

Ein musikalisch-kultureller Essay, der auf experimentelle Weise überraschende Perspektiven auf die „schwarze Identität“ eröffnet. Ein „Datendieb“ spürt der Vergangenheit und Zukunft dieser Identität nach. Beginnend mit dem Urkern „schwarzer Technologie“: dem Blues – der wiederum den Jazz, den Soul und Hip Hop zeugte. Eine Kultur/Technologie, die sich aus jener Entfremdung speist, die Grundlage vieler Science Fiction Bücher ist. Verschleppung in die Sklaverei, Raub der Sprache, Religion und Familienstruktur – das ist die reale „Alienation“, eine konkrete SF-Historie. Musiker wie George Clinton, Lee Perry und Sun Ra setzen auf neue Technologien. Sie sind überzeugt, daß sie aus dem Weltraum kommen - dem Raum der Zukunft. Ihre musikalischen Projektionen kreisen um die Raumfahrt, SF und neue Technologien. Diesen musikalisch/kulturellen Identitätsspuren, die weit in die Zukunft reichen, spürt der „Datathief“ bis zu den aktuellen Entwicklungen in der Techno- und Jungle-Szene nach. Musik als Zukunftsforschung. Der Weltraum als Heimat.

A musical/cultural essay with an experimental approach which opens up surprising perspectives on "black identity". A "data-thief" follows the traces of this identity into the past and

future, beginning with the very seed of "black technology", the blues, which in turn generated jazz, soul and hip-hop. A culture/technology nourished by the same alienation on which so many science fiction books are based. To be deported into slavery, to be robbed of language, religion and family patterns – that is real alienation, concrete SF history. Musicians like George Clinton, Lee Perry and Sun Ra have faith in new technologies. They firmly believe they come from outer space, the realm of the future. Their musical projections focus on space travel, SF and new technology. These musical/cultural identity trails stretch far into the future. The "data thief" pursues them up to present developments in the Techno- and Jungle-scene. Music as exploration of the future. Outer space as home.

In a Metal Mood

Henning Lohner

D, 1996, 106 Min.

LOHNER RANGER FILM + MUSIK
PRODUKTION, Wiesbaden

Pat Boone, herausragender Vertreter amerikanischer Schmalzmusik, entschließt sich, eine Platte mit „Heavy Metal Classics“ aufzunehmen. Klingt so seltsam, wie das Ergebnis. Eben diese abstruse Kombination bildet die Klammer für Lohner's umfassenden Überblick auf dieses nicht-tot-zu-kriegende Genre der Männer in Leder, Nieten und Patrongurten. Genau jene Stereotypen aber durchbricht diese ironisch verschachtelte Collage. Blicke hinter die Kulissen und in das Privatleben berühmter langhaariger Familienväter geben erstaunliche Perspektiven frei. Und Lohner hat die Crème der Schwermetaller versammelt: Ozzy Osbourne, Motörhead, Metallica, Venom, Sepultura u.v.a. Sie sprechen mit viel Humor über ihre Auffassung von HM, das Showbiz, ihre Wurzeln und oft überraschend hehren Ideale. Erstaunen jedoch bei al-

len, daß gerade DER Pat Boone einen ihrer Songs „auserkoren“ hat, seiner metallenen Stimmung anheimzufallen... Das besondere Bonbon am Ende: Boones Bigband spielt „Smoke on the Water“.

Pat Boone, a prominent American crooner, decides to cut a record of heavy metal classics. The idea sounds as strange as the record. This abstruse combination sets the parameters for Lohner's panoramic insight into an invincible genre personified by men in studded leather and cartridge belts. But the stereotype is subverted by a collage of intricate irony. Glimpses behind the scenes and into the private lives of famous long-haired family patriarchs open up some astonishing perspectives. Lohner assembles the cream of heavy metal: Ozzy Osbourne, Motörhead, Metallica, Venom, Sepultura and many more. They speak with great humour about their views on HM, showbiz, their roots and often surprisingly noble ideals. But they are all stupefied to hear that THE Pat Boone choosed one of their songs to indulge his metal mood... A gem to end: Boone's big band playing "Smoke on the Water".



Basics: Kontrolle der Körper

Basics: Control of Bodies

Kontrolle der Körper Nanotechnologie

Im Forschungsansatz der molekularen Nanotechnologie wird die Produktion von Maschinen angestrebt, die im Nanometer-Bereich operieren, das heißt mit Materie, die nicht größer ist als ein millionstel Millimeter. „Die Nanotechnologie“, schreibt ihr Vordenker Eric K. Drexler, „wird sich auf die Ebene der Moleküle begeben und mit elektronischen Hilfsmitteln arbeiten. Mit Computern und Roboterarmen, die kleiner als eine lebende Zelle sind, wird man fast alle denkbaren Strukturen bauen können, Atom für Atom“. Diese Vision ist nicht unumstritten. Zwar ist es heute möglich, unter besonderen Bedingungen einzelne Atome zu bewegen und Werkstoffe im industriellen Maßstab herzustellen, deren Korngröße nur einige hundert Atome umfaßt, doch die molekulare Ansteuerung aller Dinge ist in weiter Ferne. Die Chance ihrer Verwirklichung ist schwer vorherzusehen, da verschiedene technische Entwicklungen in komplexen Wechselbeziehungen stehen und sich rasche Fortschritte ergeben können. Es gibt die Tendenz zur Miniaturisierung der Technik, zu weiteren Beschleunigungen. In der Mikrosystemtechnik wird man in diese Bereiche vordringen, die eigentliche Nanotechnologie aber, die in der künstlichen Auslösung von genuin biologischen Prozessen der Selbstorganisation besteht, so daß Objekte sich quasi selbst zusammensetzen, befindet sich allenfalls im Experimentierstadium. Die Verwirklichung einer solchen Technologie würde eine kulturelle Transformation nach sich ziehen, die tatsächlich eine „Umwertung“ aller Werte bedeutet. Wenn Objekte beliebig für jeden in einer Art „persönlichem Objektmacher“ hergestellt werden, sind Kategorien wie Arbeit, Besitz, Rohstoff, Energieversorgung, Wachstum u.a. neu zu fassen. Es entsteht ein neues Verhältnis von Kontrolle und Nicht-Kontrolle der Körper, eine neue Dichte der Künstlichkeit: Materie wird in ihren kleinsten Bausteinen ein Feld der Manipulation, was auch bedeuten kann, daß die Be-

ziehung einer „Idee“ zur „Materie“ näher rückt. Was man sich nanotechnologisch an Objekten vorstellt, kann unter Umständen augenblicklich „Wirklichkeit“ werden.

Wolfgang Neuhaus

Dr. Mathias Schulenburg, Autor des Buches „Nanotechnologie – Die letzte industrielle Revolution“ (Insel-Verlag Frankfurt am Main und Leipzig 1995), wird in das Thema einführen.

Control of Bodies Nanotechnology

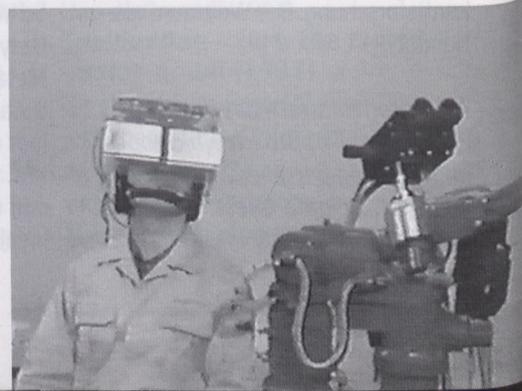
The approach of molecular nanotechnology research is to aim at the production of machines which operate within the nanometric range, i.e., with matter which is not larger than one millionth of a millimeter. "Nanotechnology", its mentor Eric K. Drexler writes, "will one day find its way to the molecular level and work with electronic aids. With computers and robot-arms that are smaller than a living cell, it will be possible to build almost all structures imaginable, atom by atom". This vision is not undisputed. It is, indeed, possible today, under certain circumstances, to move individual atoms and to produce materials on an industrial scale whose size of grain is merely several hundred atoms large. Nevertheless, molecular control of all things is still far off. The odds of it being achieved are difficult to predict, as a variety of technical developments are complicatedly interrelated and rapid advancements might ensue. There is a tendency toward the miniaturisation of technology and toward further accelerations. In the technology of microsystems, progress will definitely be made. However, nanotechnology, in the true sense of the word – i.e., the artificial activation of genuine biological processes of self-organisation, so that objects are able to compose themselves, as it were, on their own – is, at most, still in the

experimental stage.

The realisation of such a technology would result in a cultural transformation which might in fact demand a "re-evaluation" of all values. If objects are produced for each of us at will, in a kind of "personal object-maker", categories – such as work, property, raw material, energy supply, growth – will have to be re-assessed. A new relationship between the control and non-control of bodies and a new density of artificiality will follow: matter, in its smallest components, will become a field of manipulation, which might also diminish the distance in the relationship of an "idea" to "matter". What one envisions nanotechnologically with objects could, under the right circumstances, become "reality" in an instant.

Wolfgang Neuhaus

Dr. Mathias Schulenburg, author of the book "Nanotechnologie – Die letzte industrielle Revolution" (Insel-Verlag Frankfurt am Main and Leipzig, 1995) will give an introduction into this subject.



Code des Bewußtseins Code of Consciousness

Die Frage, wie das Gehirn funktioniert, gilt als eines der letzten großen wissenschaftlichen Rätsel, dessen Lösung auch eine Basis für eine (technologisch bedingte) Verständigung im Verhältnis von Mensch und Maschine bilden kann. Das Gehirn ist eine der komplexesten Strukturen des bekannten Universums. Daß der Mensch sein Gehirn als Raum für Forschung und Eingriffe öffnet, ist in vielfacher Hinsicht eine große Aufgabe. In den westlichen Industrieländern laufen breit angelegte Projekte, die das menschliche Gehirn zu einem Hauptarbeitsgebiet machen – eine Forschung, die zunehmend erfolgreicher ist. Dabei geraten kulturelle Fragen in den Blick.

Es entstehen verschiedene Formen der Neurotechnologie, mit denen man immer differenzierter in die Materie des Gehirns eingreifen kann. Dazu gehört zum einen die Psychopharmakologie, die mit biochemischen Mitteln Effekte der Wahrnehmung auslöst und Gehirn-Substanzen der Informationsverarbeitung beeinflusst. Zum anderen werden seit fast einem Jahrzehnt Hirngewebe-Transplantationen vorgenommen. Ein neuer Bereich ist die Neuroprothetik, die technische Unterstützung von Körper- und Bewußtseinsfunktionen, die sich immer näher an das „Zentrum“ herantastet. Nach Einführung von Ohr-Implantaten, die Probleme des Hörens ausgleichen und den Hörnerv neu stimulieren, wird an speziellen Chips gearbeitet, die Blinden neue Möglichkeiten bieten, indem visuelle Informationen erfaßt, digitalisiert und an das Gehirn weitergeleitet werden.

Als Folge der medizinischen Forschung und Praxis wird das Innere des Bewußtseins sichtbar und – unter Umständen – weitgehend manipulierbar. Würden diese Visionen realisiert, wären die Konsequenzen im kulturellen Diskurs

unübersehbar. Das menschliche Subjekt verliert eine selbstverständliche Bezugsmöglichkeit. Es gibt Denkfunktionen („sich etwas bewußt machen“), die eine Innenschau ermöglichen. Mit dem Begriff Bewußtsein werden individuell erlebbare Zustände beschrieben, die unterschiedlich im Gehirn bestimmbar, lokalisierbar sind. Was wäre unter den Bedingungen von neuen, technisch gestützten Denkfunktionen noch ein Subjekt? Wo endet das Ich, wo beginnt das zusätzliche „Denken“ des Computers? Gibt es einen Verlust der Wahrnehmung von Körperlichkeit?

Die materielle Komplexität des Gehirns bleibt eine natürliche Barriere für allzu optimistische (und dabei technizistische) Phantasien. Aber auch kritische Wissenschaftler stimmen zu, daß es eine Synergie zwischen Neurobiologie und Computerwissenschaften geben wird. Das Gehirn wird diskursiv akzeptiert werden als Organ, das medizinischen Eingriffs- und Zugriffsmöglichkeiten unterliegen kann. Solange der „Code des Bewußtseins“ fehlt, kann aber keine Verbindung mit einem Chip hergestellt werden. Zudem fällt die Vorstellung schwer, daß Individuen nur „Einheiten“ sein sollen, die man einfach technisch aufrüstet, um sie wahrnehmungsfähiger zu machen. Das Bewußtsein ist ein vielfach vermitteltes natur- und kulturhistorisches Produkt, das auch „virtuell“ durch Sprache, Medien vernetzt ist. Ein Neurochip jedoch wäre – egal, ob man es positiv oder negativ werten will – ein anderer qualitativer Sprung in der Entwicklung, die vom heutigen Standpunkt nur ungenau umrissen werden kann und – als Teil einer Cyborgisierung des Körpers – von anderen kulturellen Prozessen eingeraht werden wird.

Doch schon heute ist die Frage akut, inwieweit Kulturphänomene als „Hirn-

phänomene“ interpretierbar werden. Inwieweit wird der Vorgang des Entdeckens neuer Hirnprozeduren daran teilhaben, daß das Individuum ein neues Projekt des „Sich-selbst-Entwerfens“ in Gang setzt? Prof. Dr. Detlef B. Linke meint, daß mit Computer-Tomogrammen eine neue Stufe der Erkenntnisfähigkeit, der Selbstbetrachtung erreicht ist. Die „Anschauungskapazitäten“ des Menschen können selbst anschaulich werden. Daran schließt ein heute relevantes Verständnis von Neuroästhetik an. Wie sehen die neuen mentalen Verarbeitungsstrukturen aus und welche lassen sich absehen? Inwieweit ist es möglich, sie im Gehirn zu lokalisieren? Lassen sich solche Umstrukturierungen bestimmten Medien zuschreiben? Ausgangspunkt der Neuroästhetik ist die Frage, welche ästhetischen Begleiterscheinungen sich beschreiben lassen, wenn „das Gehirn nach der Herrschaft über das Gehirn greift“. Welche neuen Sinneswahrnehmungen es durch neurotechnologische Implantate gibt, ist dabei eine Spekulation. Vorläufig beschäftigt sich die Neuroästhetik mit Fragen der Wahrnehmungsphysiologie und -psychologie, wie sie durch die Mediengeschichte evoziert werden. Ein neuer ästhetischer Raum entsteht am Kreuzungspunkt von Neurowissenschaften und Computertechnik, mit Denk- und Erfahrungsmitteln für zukünftige Dimensionen von Kunst und Wissenschaft, mit vielfältigen Auswirkungen auf Subjektivität und kulturelle Identität.

Wolfgang Neuhaus



24.5.
Samstag
16.00

Code des Bewußtseins Code of Consciousness

24.5.
Samstag
16.00



The question of how the brain functions is considered one of the last great scientific mysteries, whose solution might also constitute a basis for (technologically determined) communication in the relationship between man and machine. The brain is one of the most complex structures of the known universe. In many respects, it is man's great task to make his brain accessible to research and interventions. In Western industrial nations, there are large scope projects underway which have turned the human brain into a main field of study – and with ever increasing success. In this context, cultural issues have come into focus.

Diverse forms of neurotechnology are emerging with which it is possible to intervene in the brain with increasing sophistication. On the one hand, this includes psychopharmacology which can trigger perceptual effects biochemically and influence brain substances of information processing. On the other hand, brain tissue transplants have been being carried out now for almost a decade. Another new field is neuroprosthetics – the technical support of the functions of body and consciousness – which is coming ever closer to the "centre". After the introduction of ear implants, which offset hearing problems and re-stimulate the auditory nerve, special chips are being developed which offer the blind new possibilities by registering, digitalising and passing on visual information to the brain. As a consequence of medical research and experience, the inner-recesses of consciousness are becoming visible and – perhaps – widely manipulable. If

these visions are realised, the consequences in cultural discourse may be immeasurable. Man as subject will lose a possibility of reference which he has taken for granted. Thought functions ("becoming aware or conscious of something") exist which allow us to look inside ourselves. The concept of consciousness describes individually experienceable states, which may be differently determined and localised in the brain. Under the conditions of new, technically-supported functions of thought, what would then be the subject? Where does the self end, and where does the supplementary "thinking" of the computer begin? Is there a loss of bodily perception?

The material complexity of the brain remains a natural barrier for overly optimistic (and hence also technisistic) fantasies. But even critical scientists agree that there will be a synergy of neurobiology and computer sciences. The brain will be accepted in discourse as an organ that is subject to the possibilities of medical operations and interventions. Yet as long as we do not possess the "code of consciousness", there can be no link to a chip. Moreover, it is difficult to imagine that individuals are to be mere "units" that can be simply technically upgraded to increase their perceptual abilities. Consciousness is a multiply mediated, natural and cultural historical product, which is also "virtually" linked via language and media. Just the same, a neurochip would be – whether one assesses it positively or negatively – a qualitative leap in development of another kind, which from today's standpoint can only be vaguely outlined. And – as part of a cyborgisation of the body – it will be accompanied by other cultural processes.

Yet it is imperative even today to ask to what degree cultural phenomena are going to become interpretable as "phenomena of the brain". To what extent will the event of the discovery

of new brain procedures induce the individual to launch a new project of "self-design"? Prof. Dr. Detlef B. Linke believes, that with computer tomograms (MRI), a new level of cognitive skills and self-observation has been reached. Man's "capacities for seeing things" can themselves be seen. And this has been followed by a currently relevant understanding of neuroaesthetics. What do the new mental processing structures look like and which others can be predicted? To what extent is it possible to localise them in the brain? Are such changes in structure to be ascribed to specific media? Neuroaesthetics' point of departure is to ask which aesthetic concomitants can be described when "the brain strives for control of the brain". What kinds of new sensory perceptions might evolve through



neurotechnological implants is mere speculation. For the time being, neuroaesthetics is concerned with questions of perceptual physiology and psychology such as they have been evoked by the history of media. A new aesthetic space is emerging at the cross-roads of the neurosciences and computer engineering. It will have devices for thought and experience for future dimensions of art and science, and manifold effects on subjectivity and cultural identity.

Wolfgang Neuhaus

Code des Bewußtseins

Code of Consciousness

Prof. Dr. Detlef B. Linke meint, daß das Gehirn sich kulturell in seiner Organisation der „Informationsverarbeitung“ geändert hat. Mit Computer-Tomogrammen werde heute eine neue Stufe der Erkenntnisfähigkeit, der Selbstbetrachtung erreicht, die „Anschauungskapazitäten“ des Menschen können selbst anschaulich werden. Dabei werden in dem Maße kognitive Räume eröffnet, in dem geklärt wird, wie das Selbst die Umwelt im Bewußtsein konstruiert und abbildet. Zugleich entsteht in der Perspektive eine neue Freiheit, die das Gehirn selbst und den menschlichen Organismus als „etwas dem freien Entwurf Zugängliches“ konzipiert. Eine der Zeit angemessene

Ethik müsse dies berücksichtigen, ohne von vornherein Möglichkeiten einzuschränken.

Detlef B. Linke believes that the brain has culturally changed its way of organising "information processing". Today, with computer tomograms (MRI), a new level of cognitive skills and self-observation has been reached: man's "capacities for seeing things" can themselves be seen.

As a consequence, cognitive realms are opening up as it is clarified how the Self construes, records and depicts the world around it in consciousness. Simultaneously, this development

promises new freedom, conceiving the brain itself and the human organism as "something accessible to design". Ethics, appropriate to the times, must bear this in mind without restricting the possibilities from the outset.



Von einem künstlerischen Standpunkt versucht Prof. Dr. Horst Prehn, sich der „Neuro-Semiotik“ des Gehirns zu nähern. Bisher gebe es nur einfache Modelle vom Gehirn. Um die „neuroelektrische Schnittstelle“ zu verwirklichen, ist neben einem detaillierten Verständnis der Gehirnprozesse die Nachahmung der mentalen Codes notwendig. Auch fragt er, ob eine „direkte Kommunikation“ mit dem Körper überhaupt möglich ist. In seinen Installationen will er durch „Auto-Interpretation

selbsterzeugter Darstellungen“ auf intuitive Weise erkennen, was diese Codes bedeuten.

Horst Prehn attempts to approach the "neuro-semiotics" of the brain from the artistic standpoint. At present, only simple models of the brain exist. In addition to an in-depth understanding of brain processes, an imitation of the mental codes is required for the realisation of a "neuro-electrical interface". Prehn also questions

whether "direct communication" with the body is in any way possible. In his installations, he strives to discover intuitively, by means of "auto-interpretation of self-generated representations", what these codes signify.

24.5.
Samstag
16.00

Computeranimationen Computeranimations

The Roulette
Nicolas Kalbache,
Nicolas Gautier
F, 1995, 1 Min.
ENSAD/All, Paris



Roulette – man kann gewinnen und verlieren. Russisches Roulette – der Ausgang ist manchmal tödlich. Russisches Roulette beim Sex – ein Spiel der besonderen Art.

Roulette - you can win and lose. Russian Roulette – sometimes turns out fatal. Russian Roulette plus sex – a very special kind of game.

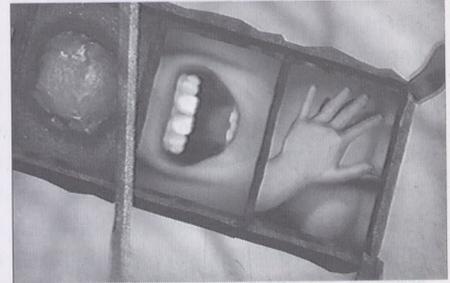
Les dents de la mère
Marc Cuenot
F, 1996, 2 Min.
ENSAD/All, Paris

Mutters Gebiß bekommt während der Nacht ziemlich Hunger und macht sich auf den Weg, den Kühlschrank zu erobern. Keine leichte Sache für so ein Gebiß...

Mother's false teeth feel pangs of hunger during the night and set off to conquer the fridge. Not so easy for dentures...



Riante contrée
François Dogel
F, 1996, 3 Min.
ENSAD/All, Paris



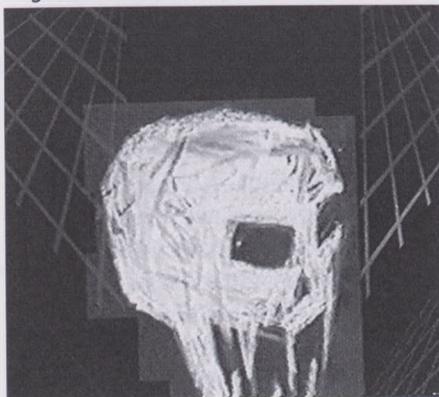
In einem Dschungel-gleichen Geflecht existieren Gestalten, die mutieren und sich gegenseitig Organe ein- und verpflanzen – lebende künstlerische Fabelwesen in einer bizarren Welt.

Figures which mutate and transplant organs exist in a jungle-like intertwining – living, artistic, mythical creatures in a bizarre world.

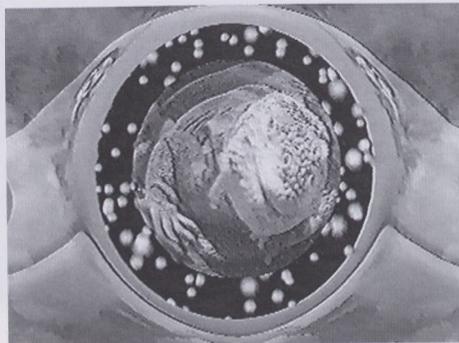
Gridlock
Martyn Pick,
Richard Wright
GB, 1996, 1 Min.
Martyn Pick, New Barnet

Eine Mischung aus Graffiti und Bildender Kunst, in der stilisierte Figuren mit einem Käfig kämpfen – als Spannungsbogen zwischen traditioneller und computergenerierter Animation.

A mixture of graffiti and fine art in which stylized figures tussle with a cage – teasing out the contrast between traditional and computer-generated animation.



KrotoSkobrizmus
Vladimir Kobrin
RUS, 1997, 5 Min.
Vladimir Kobrin, Moskau



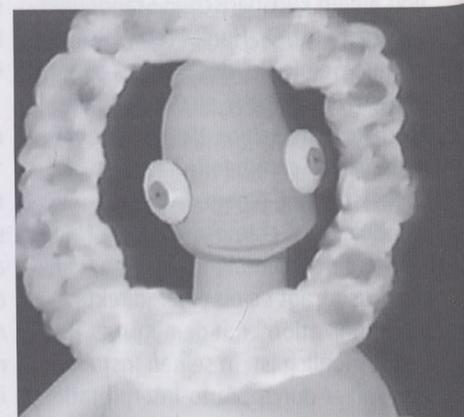
Ein Spiel mit Formen und Körpern, die mutieren, gemorpht werden; eine Verbindung aus Animation und Realbilder. Objekte werden zu Ikonen – ein surrealer Weltblick.

A game with mutating, morphed shapes and bodies; a combination of animation and real images, objects turning to icons – a surreal view of the world.

Law Of Averages
James Duesing
USA, 1996, 15 Min.
VIDEO DATA BANK, Chicago, Illinois

Eine wunderbar dichte, witzige Arbeit über Obsessionen, Tod, Grundbesitz und Technologie in Amerika – in Duesings unvergleichlich surrealem Stil. Seltsam, seltsam...

A wonderfully dense, witty work about obsessions, death, property and technology in America – in Duesing's incomparable surreal style. Very strange...



24.5.
Samstag
20.30

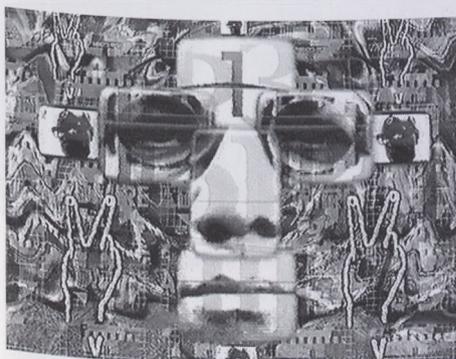
Computeranimationen

Deus ex Machina
René Bosma,
Arno Coenen
 NL, 1996, 16 Min.
 Monte Video, Amsterdam

Harry besteigt eine zweihundert Jahre alte Virtual Reality Maschine. Der Unterschied zu den heutigen Geräten: Die Teilnahme am Visualisierten wird zur gefährlichen Wirklichkeit.
Harry mounts a two-hundred-year-old virtual reality machine. The difference compared with today: taking part in the visualizations becomes a dangerous reality.



Les Zapotres
Olivier Lannaud
 F, 1996, 3 Min.
 Olivier Lannaud, Paris



Der elektronische Gottesdienst beginnt damit, daß die ZAPostel neue Evangelien verkünden. Die aktuelle Religion heißt Multimedia und bringt eine andere Form der Apokalypse mit sich.
The electronic church service begins with ZAPostles announcing the new gospel. The up-to-date religion is Multimedia and brings about another form of the apocalypse.

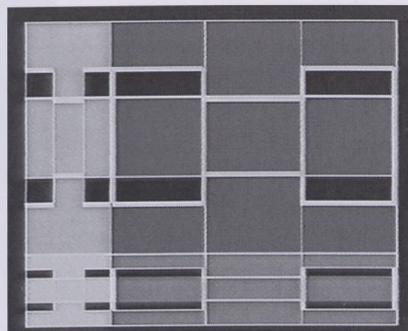
Die Suche
Michael Zamjatnins
 D, 1995, 8 Min.
 Michael Zamjatnins, Lübeck



Mutter Erde schickt ihren Sohn auf den Suchweg nach dem Vater. Drei Suchpfade muß er durchschreiten, bis er sein Antlitz entdeckt. Eine künstlerisch-mystische Arbeit.
Mother Earth sends her son to look for his father. He has to follow three search paths before discovering his face. An artistic, mystic work.

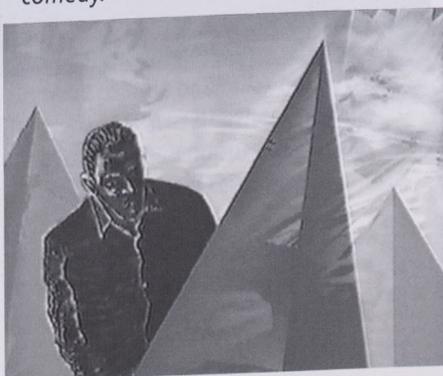
In Progress
Jacek Szleszynski
 PL, 1996, 6 Min.
 Jacek Szleszynski, Wroclaw

Schlichte geometrische Umrisse verändern sich von einfachen Formen zu komplexen Gebilden, abgestimmt mit dem dazugehörigen Sound-Teppich. Eine perfekte Interferenz zwischen Bild und Ton.
Simple geometric outlines are transformed into complex configurations, in co-ordination with the acoustic setting. Perfect interference between image and sound.



Silence Near the Echoes
James D. Gibson
 USA, 1996, 9 Min.
 James D. Gibson, Boulder

Der Mond ist verschwunden - vermutlich in das Land der Schildwache gefallen, vor dem die Winzlinge Angst haben. Werden sie ihn zurückbekommen? Eine aufwendige Narration zwischen Kunst und Comic.
The moon has disappeared - evidently in the Land of the Watchmen, that the Teenie-Weenies are afraid of. Will they ever see their moon again? A spicy narration ranging from art to comedy.



Pilgrimage
Jacek Szleszynski
 PL, 1996, 5 Min.
 Jacek Szleszynski, Wroclaw



Durch eine Schrottlanschaft zieht ein Roboter seinen Weg, ziellos etwas suchend. Eine metaphorische Arbeit, die anklingen läßt, daß es keine Erklärung für die menschliche Existenz gibt.
A robot makes its way through a junkyard, aimlessly looking for something. A metaphoric work which infers that there is no explanation for human existence.

24.5.
 Samstag
 20.30

Computeranimationen Computeranimations

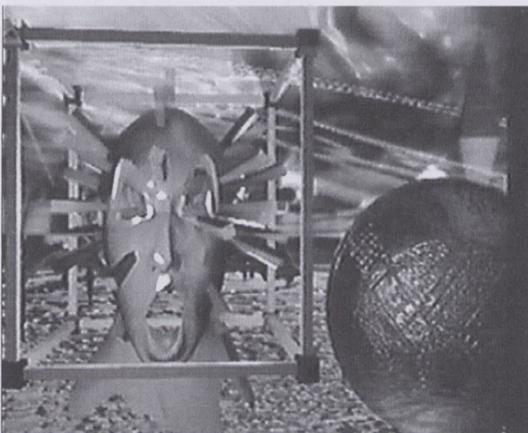
24.5.
Samstag
20.30

Enigma: a Tale of Neuromancery

Glenn Grillo
USA, 1996, 8 Min.
Glenn Grillo, California

Eine verspielte Computeranimation, die eine Phantasmagorie der Formen und Farben bietet, explodiert und implodiert.

A playful computer animation offering a phantasmagoria of shapes and colors, exploding and imploding.



New Adventures of Captain Cardozo Pablo Rodriguez Jauregui, Gabriel Yuvone

RA, 1996, 8 Min.
Pablo Rodriguez Jauregui, Rosario

Captain Cardozo ist die Kultfigur einer argentinischen Fernsehserie (SF-Krimi), die aus einer Mischung von Animation und Realfilm besteht. Drei neue Folgen. *Captain Cardozo is a cult figure from Argentinean television (a sci-fi detective story) which is a mixture of animation and film. Three new episodes.*



Guten Appetit Daniel Binder, Robert Zwirner, Bernd Beyreuther

D, 1996, 4 Min.
Hochschule für Film und Fernsehen
Konrad Wolf, Potsdam-Babelsberg

Für die Kakerlaken ist der offene Kühlschrank ein Schlaraffenland. Draußen muß Kakerlake Vincent Wache schieben – und plötzlich kommt der Koch. Ein erbarmungsloser Kampf beginnt.

An open fridge is heaven on earth for cockroaches. Vincent the Cockroach has to stand guard outside – when suddenly the cook approaches... A merciless battle begins.



Cityscapes
Cityscapes

**Longue Distance -
carnets de voyage -
Philippe Paddeu
F, 1996, 43 Min.**

Heure Exquise!, Mons-en-Barœul

Verschiedene animierte Miniaturen zu Städtereisen – nach St. Petersburg, Wien, Venedig und in andere Städte.

Lebendige Postkarten, mal skurril, mal surreal, die eine eher poetisch, die andere eher amüsant – jede weist ihren eigenen Charakter auf. Eine Mischung aus Realfilm, Zeichentrick und Computeranimation. Die langsame Erzählweise läßt viel Raum, um sich an den Bildern zu vergnügen.

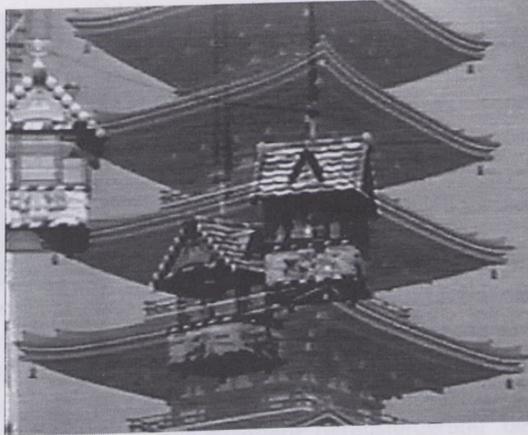
Die Serie – zu jeder Stadt liegt eine etwa fünfminütige, abgeschlossene Folge vor – wurde für Canal Plus produziert. Wir zeigen nicht alle Folgen und streuen sie zwischen die anderen Videos des Programms ein.



Diverse animated miniatures as travelogues of St. Petersburg, Vienna, Venice and other cities. Living postcards, with absurd and surreal touches, here more poetic, there more amusing, each with its own character. A mix of film, cartoon and computer animation. The slow narrative leaves plenty of scope to enjoy the images. The series – self-contained sequences of about five minutes for each city – was produced for Canal Plus. A selection will be dispersed among the other videos on this evening's programme.

**Radio Island
Dan McElwee
USA, 1997, 16 Min.**

Van McElwee, St. Louis



Eine (elektronische) Meditation über Japan. McElwee läßt über ausgeklügelte Montage und intensive elektronische Bearbeitung die Landschaften, Städte und Architektur Japans eine symbiotische visuelle Verbindung eingehen. Prismen- und kaleidoskopartig werden die verschiedensten Motive und Ebenen miteinander collagiert – teilweise in einer derartigen Komplexität, daß aus ihnen eine Art digital-abstrakter Malerei entsteht. Vorangetrieben von einer ebenso dichten Soundcollage, die wie zum Tönen gebrachte Ätherwellen klingt, entwickelt das Band eine ungeheuerere audiovisuelle Dichte und Spannung.

An (electronic) meditation on Japan. McElwee uses cleverly devised montage and intensive electronic processing to create a visual symbiosis of Japanese landscapes, cities and architecture. Like a prism or kaleidoscope, the collage interlaces differing motifs and levels of such complexity that the result is a kind of digital abstract painting. Driven by a sound collage of similar density, like resonant waves of ether, the tape develops tremendous audiovisual compression and tension.

**Palermo
Salvo Cuccia
I, 1996, 16 Min.**

Salvo Cuccia, Palermo

Das Video dient der offiziellen Touristenwerbung von Palermo, doch beschreitet ungewöhnliche Wege. Es wird nicht eine Sehenswürdigkeit nach der anderen gezeigt, kein kommentierendes Wort ist zu hören. Stimmungen werden vermittelt – vom Umland und aus der Stadt. Der Geist der Architektur ist zu spüren, etwas von der Atmosphäre auf Festen, in der Markthalle, auf den Straßen.

Nur bedient der Film keinerlei Klischees – durch eine unkonventionelle Kameraführung und eine kreative

Montage sowie durch Klangteppiche, ist er alles andere als ein üblicher „Touri-Film“. Eher ein grenzgängerisches Werk zwischen Kinematographie, Dokumentation und Videokunst.



The video is an official tourist commercial for Palermo, but its methods are unusual. It does not show a string of sights or provide any verbal commentary, but conveys atmospheres from the city and its surrounds. The spirit of the architecture can be felt, and something of the mood at festivals, at the indoor market, and on the streets.

The film dispenses with all clichés. With its unconventional camera work, its creative montage and its acoustic texture, it is nothing like standard tourist PR. Rather, it shifts across the boundaries between cinematography, documentary record and video art.

24.5.
Samstag
22.30

Cityscapes

24.5.
Samstag
22.30

Cites Anterieures: Brugge Christian Boustani F, 1997, 12 Min.

Heure Exquise!, Mons-en-Baroeul

Ein Porträt der Stadt Brügge – erzählt in einer Folge narrativer Sequenzen, die die Historie der Stadt mit Momentaufnahmen der Gegenwart verbindet. Boustani gelingt eine brillante Verbindung aus inszenierten Szenen in historischem Dekor, mit animierten alten Gemälden, die historische Ansichten Brügges zeigen. Durch eine geschickte elektronische Collagierung verschmelzen die Realbildebene mit den Gemäldestrukturen, werden die historischen Ansichten zum dreidimensionalen Bühnenraum.

Fließend gehen die poetisch gestalteten Sequenzen ineinander über, die Atmosphäre einer ertäumten Zeitreise heraufbeschwörend.

A portrait of Bruges as a chain of narrative sequences which link the town's history to captured moments of the present day. Boustani manages brilliantly to merge enactments against a historical backcloth with animations of old paintings with historical views of Bruges. Skilful electronic collage fuses the real footage with the artistic structures, developing these historical views into three-dimensional stage settings. The poetically devised sequences flow easily together, invoking the dreamlike atmosphere of a journey through time.



Lost Book Found Jem Cohen

USA, 1996, 35 Min.

VIDEO DATA BANK, Chicago, Illinois



Eine Verschmelzung dokumentarischer Aufnahmen aus dem urbanen Leben New Yorks mit einer narrativ-fiktiven Struktur. Ein gefundenes Buch, gefüllt mit Notizen zu Orten, Objekten und Personen der Stadt, entwirft die erzählerische Landkarte, von der aus die oft verborgenen Seiten der Stadt entdeckt werden.

Angelehnt an Walter Benjamins Figur des „Flaneurs“, sammelte Cohen über 5 Jahre hinweg ein komplexes Bildarchiv, das über die scheinbar beiläufige Narration aus dem Off eine enorme poetische Eindringlichkeit gewinnt.

A fusion of documentary footage showing urban life in New York, with the structure of fictional narrative. The discovery of a lost book, full of jottings on places, things and people, provides the narrative map for explorations which often lead to hidden aspects of the city. Drawing on Walter Benjamin's "flâneur", Cohen spent 5 years compiling a complex archive of imagery which, supported by an apparently incidental off-narration, acquires strong poetic force.

Der Cyborg Mythos The Cyborg Myth

Der menschliche Körper ist die letzte Grenze der Technisierung. Viele Entwicklungen deuten darauf hin, daß eine neue Art technischer Umwelt, eine Technosphäre, entsteht, die das Individuum umgibt und möglicherweise rekonstruiert. Welche Konsequenzen ergeben sich daraus, daß – wenn einige technologische Durchbrüche gelingen – die natürlichen Grenzen des menschlichen Körpers überschritten und die Welten des „Mikrokosmos“ menschlicher Manipulation zugänglich werden? Cyborg steht als Begriff für ein tendenzielles Zusammengehen von biologischer Organisation und technischer Kontrolle. Doch welche Grenzen zwischen Mensch und Maschine sollen da genau gezogen werden? Es scheint absurd, das Tragen von Kontaktlinsen oder das Einnehmen von „smart drugs“ allein schon als Cyborg-Eigenschaften zu sehen.

In verschiedenen Bereichen der Wissenschaften wird an einer Verschaltung von Mensch und Maschine gearbeitet. In den Phantasien einiger Wissenschaftler aus Bereichen der Robotik, der Künstlichen Intelligenz-Forschung, wird der Körper in Zukunft neu gestaltet und in Formen und Funktionen vielfältigt. Welche Fortschritte gibt es beispielsweise in der Medizintechnologie, um Operationen durchführen zu können? Die Prothetik, die Ausstattung des menschlichen Körpers mit technischen Hilfsmitteln, wird in den Technowissenschaften positiv gesehen, da sie der menschlichen Erkenntnis und Wahrnehmung zu neuen Dimensionen verhelfen kann. In der Perspektive sollen medizinisch-chirurgische Eingriffe auf nanotechnologischer Basis möglich sein, indem kleinste Maschinen – ähnlich wie weiße Blutkörperchen – in Ge-

webe eintreten und direkt im Körperinneren Reparaturmaßnahmen durchführen, den Körper jung halten, die Mensch-Maschine-Symbiose vollenden. Wenn die angestrebten Erfindungen gelingen, stünde eine elementare Verschiebung von kulturellen Bewertungskriterien in Aussicht: „Leben“, „Körper“, „Natur“, „Mensch“, „Evolution“. In der entstehenden Cyberkultur werden neue Imaginationen der Technik, des menschlichen Körpers und der Gesellschaft gebildet. Eine ganze Reihe von ambivalenten Cyborg-Motiven ist in die populäre Kultur bereits eingedrungen. Wie kann diese thematische Konjunktur verstanden werden? Welche Perspektiven verbergen sich hinter diesen Folien? Die Erstellung von Prognosen ist eine ernsthafte Herausforderung für die Beschreibung kultureller Bedeutungsprozesse und für die künstlerische Auseinandersetzung. Die Meinungen schwanken zwischen den Extremen, daß die Individuen entweder endgültig ein Anhängsel der Technik werden – der französische Medientheoretiker Paul Virilio spricht von einer „Kreuzigung“ des menschlichen Körpers – oder, daß sie konfrontiert werden mit ganz neuen Existenzmöglichkeiten, die die Technisierung des Denkens und des Körpers bereitstellen können. Wird die Rekonstruktion des Körpers, der Objekte zum Bestand einer neuen (ideologischen) „Metaphysik“ als Versuch, das Physische zu überschreiten? Der Mensch läßt seine Existenz als Naturwesen hinter sich und strebt nach seiner technischen (Re)Produktion, nach seiner „Vergöttlichung“. Das ist eine Vision, die von ihren Apologeten zu meist eher ungesellschaftlich artikuliert wird. Die amerikanische Biologin und Historikerin Donna Haraway sieht den Cyborg denn auch als kritische Metapher, als Fiktion, an der sich die Beschaffenheit der heutigen gesellschaftlichen und körperlichen Realität ablesen lasse. Der Körper sei als solcher denaturalisiert, müsse als Konstrukt gesehen werden: „Die gesellschaftlichen Wissenschafts- und Technologieverhältnisse, wie sie in der Elektronik und Biotechnologie sichtbar werden,

sind mächtige Techniken zur Intensivierung des Warencharakters aller Dinge, teilweise durch die Verschiebung und Neuziehung grundlegender Grenzen, durch die die Gegenstände gesellschaftlich konstituiert werden. Zu diesen Gegenständen gehören wir selbst.“ Haraway sieht den Cyborg als ein neues Modell der Interpretation: Die technologisch veränderten Bedingungen berühren Fragen der Identität und der (Selbst-)Definition der menschlichen Kultur.

Ist der Cyborg ein neues Modell für gesellschaftliche Emanzipation, in dem neue kulturelle Lebenschancen, neue Freiheiten des Eingriffs in die Natur eröffnet werden, oder die düstere Ahnung eines neuen „Totalitarismus“, in dem der Körper in einen technischen „Körperpanzer“ gezwungen wird als Teil einer „Informatik der Herrschaft“? Was ein Cyborg im materiellen Sinn sein kann, muß spekulativ bleiben, da die Technologien für Verbindungen von Organismus und Maschine erst in Anfängen existieren, noch weit entfernt von der Machbarkeit eines wie auch immer gearteten Umbaus des Körpers, an dessen Ende die Überwindung des Todes stehen könnte.

Wolfgang Neuhaus



25.5.
Sonntag
14.00

Der Cyborg Mythos

The Cyborg Myth

The human body is the last frontier of technisation. Many developments indicate that a new kind of technical environment, a technosphere, is evolving, which encompasses and possibly even reconstructs the individual. What will the consequences be when – and if a number of technological breakthroughs succeed – the natural boundaries of the human body are transcended and the “microcosmic” worlds of human manipulation become accessible? Cyborg as a concept stands for the tendency of biological organisation and technical control to join forces. Yet precisely what lines are to be drawn between man and machine? It seems absurd to regard the mere wearing of contact lenses or taking of “smart drugs” as cyborg qualities.

In diverse fields of science, work is being done to link man and machine. In the fantasies of some scientists from the fields of robotics and artificial intelligence research, the body will in the future be redesigned and reproduced in its forms and functions. What advances have been made, for example in medical technologies for the execution of operations? Prosthetics, which equips the human body with technical aids, is viewed positively in the technosciences, because it can help human cognition and perception to reach new dimensions. Medical and surgical operations on a nanotechnological basis are said to be in the offing; operations in which the tiniest machines – similar to leukocytes – can be inserted in tissues, and take reparatory measures directly inside the body, to keep the body young and perfect the man-machine symbiosis. If the aspired inventions succeed, an elementary shift of cultural criteria – “life”, “body”, “nature”, “man”, “evolution” – will occur.

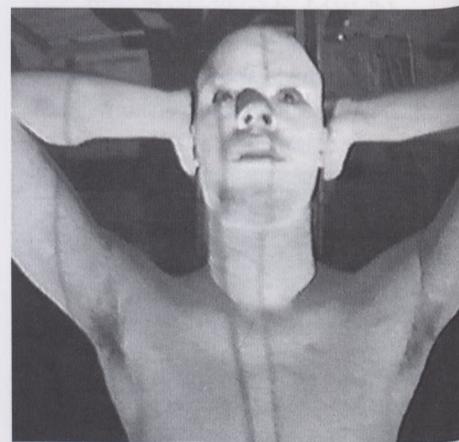
In emerging cyberculture, new fantasies about technologies, the human body and society are surfacing. A whole string of ambivalent cyborg

motifs has already invaded popular culture. How can this thematic boom be understood? What prospects are hidden beneath these models? Making predictions in this context constitutes a serious challenge for the description of cultural processes of meaning and for artistic debate. Opinions vacillate between the extremes: either the individual will become irrevocably an appendage of technology – the French media theorist Paul Virilio speaks here of a “crucifixion” of the human body – or he will be confronted with totally new possibilities of existence, made available by the technisation of thought and the body. Will the reconstruction of the body, of objects, become the stock of a new (ideological) “metaphysics” in the attempt to transcend the physical? The human being is in the process of leaving his existence as a natural being behind him and is seeking his technical (re)production, his “self-deification”. A vision which is for the most part articulated without regard for society by its apologists. The American biologist and historian Donna Haraway considers the cyborg also a critical metaphor, a fiction, from which the nature of contemporary social and physical reality can be read. She believes that the body is as such denaturalised, and must be seen as a construct: Moreover, the scientific and technological circumstances of society, as discernible in electronics and biotechnology, are powerful methods to intensify the commodification of all things. This occurs in part through the displacement and redefinition of the fundamental boundaries by which objects are socially constituted. And we are ourselves such objects. Haraway sees the cyborg as a new model of interpretation: the technologically altered circumstances affect questions of identity and the (self)definition of human culture.

Is the cyborg a new model for societal emancipation in which new cultural chances for life and new freedoms for intervention into nature are opened,

or the dismal foreboding of a new “totalitarianism” in which the body is forced into a technical “body armour” as part of an “informatics of domination”? What a cyborg might be materially speaking must remain speculation. Technologies for linking organism and machine are only in their infancy. They are still far from being able to reconstruct the body, no matter how this may occur, and at the end of which death might be overcome.

Wolfgang Neuhaus



25.5.
Sonntag
14.00

Der Cyborg Mythos

The Cyborg Myth

Das Cyborg-Motiv hat momentan in unterschiedlichen kulturellen Bereichen Konjunktur. Zur Annäherung an dieses Phänomen bieten sich verschiedene thematische Stränge an: 1. Die visuelle Darstellung der Mensch-Maschine-Verbindung in der Popkultur und die Vision eines hybriden Wesens im künstlerischen Schaffen. 2. Cyborgisierung als Metapher für neue Muster des Technologiegebrauchs und neue Erfahrungen der Verkörperung. 3. Der Cyborg als Faktum, der konkrete technische Entwicklungsstand von Mensch-Maschine-Interfaces und ein Ausblick auf technisch Mach- und Denkbare. Andreas Broeckmann, Sabeth Buchmann und Dierk Spreen werden ihre Interpretationen vortragen. Die sich anschließende Diskussion wird von Wolfgang Neuhaus moderiert. Als Opening läuft der von Illuminations Television produzierte Film „Pandaemonium“ von Richard Curson Smith und Leslie Asako Gladsjø.

The Cyborg motif is currently experiencing a renaissance in various cultural areas. Various themes point toward this phenomenon: the visual portrayal of the man-machine connection in pop culture, the vision of hybrids in artistic creations, cyborgization as a metaphor for new patterns of utilization of technology and the embodiment of new experiences, and then, the cyborg as a fact, the concrete man-machine interfaces and a look at what is technical feasible and conceivable. Andreas Broeckmann, Sabeth Buchmann and Dierk Spreen present their interpretations. The subsequent discussion will be moderated by Wolfgang Neuhaus. "Pandaemonium", a film by Richard Curson Smith and Leslie Asako Gladsjø, produced by Illuminations Television will be presented as an opening.

Pandaemonium

**Leslie Asako Gladsjø,
Richard Curson Smith**
GB, 1996, 49 Min.

Illuminations Television, London

Pandaemonium dokumentiert aktuelle künstlerische Konzepte und Projekte die sich auf die Schnittstellen zwischen Mensch und Maschinen, Körper und Technologie konzentrieren. Vorgestellt werden die Arbeiten von David Therrien, Stelarc, Chico MacMurtrie und den Survival Research Laboratories. Ihre Arbeiten umfassen das gesamte Feld der Mensch-Maschinen (Performance)-Kunst: von den gewalttätigen Maschinen-Kriegs-Inszenierungen des SRL, den Maschinen für eine neue „Inquisition“ Therriens bis zu Stelarc's avancierten Verschaltungen technologischer Komponenten mit seinem eigenen Organismus. Künstler, die Grenzbereiche der voranschreitenden Cyborgisierung erforschen, die vielleicht schon bald einen guten Teil der „conditio humana“ radikal transformieren werden.

Pandaemonium explores the spaces where cutting-edge artistic expression, culture and politics converge, generating a creatively contested sociocultural dissent. It examines several new possibilities for the symbiosis of Man and Machine through the work of four artists – David Therrien, Stelarc, Chico MacMurtrie and Survival Research Laboratories – using modern technology and industrial detritus to create avant-garde machine performance art. Within an artistic space both exclusive and infinite, these artists grapple with the technophobic and technophilic aspects of the shifting interrelationship between humans and machines.



25.5.
Sonntag
14.00

Der Cyborg Mythos - Podiumsdiskussion

The Cyborg Myth - Discussion

Die Zukunft jenseits der Zukunft - Die Leere des NEUEN

Podiumsdiskussion mit Dr. Mathias Schulenburg, Prof. Dr. Dietmar Kamper, und Andreas Broeckmann u.a.
Moderation: Wolfgang Neuhaus und Knut Gerwers.

Die Nadel auf dem Kompass gegenwärtiger Diskurse weist zunehmend Richtung Zukunft - stetig angezogen vom ‚N‘ - das für das NEUE steht. Geschichte, Gegenwart und jede noch halbwegs absehbare Entwicklung scheinen dieser allgegenwärtigen Orakelerei hinterherzulaufen. Alles scheint sich an diesem magnetisierenden Sog ausrichten zu müssen.

Die heutigen Diskurse verpflanzen den Menschen in eine Zukunft, von der aus er sein Ebenbild jenseits der Zukunft betrachtet. Technologisch optimiert - befreit von allen Makeln seiner fehlerhaften Vergangenheit.

Diese Ausrichtung der Diskurse manifestiert den Postfuturismus.

Vor allem die Medien-Diskurse beziehen sich zunehmend auf Prozesse des Abwesenden, des nicht Sicht- und Festlegbaren. Diese Harmlosigkeit aus Referenzlosigkeit - gepaart mit der Exotik dieses quasi virtuellen Gedankensports - erklärt sicherlich auch zum Teil den enormen Boom dieser Denk-Richtung.

Wir sehen uns einer Inflation der Maßgaben gegenüber, welche in Form des abgezogenen Interesses für die Gegenwart, für die Langeweile des vielleicht noch Machbaren, ein ungeheures Vakuum produziert, in dem jeder Antrieb zum „sich in-Bezug-setzen“ zur Gegenwart, im Vortex der futurologischen Dauer-Prophetie verschwindet. In diesem Sog lassen sich auch leichten Herzens ethische und moralische Bedenken in Bezug auf gegenwärtige Entwicklungen über Bord werfen. Was in Zukunft machbar sein wird, lohnt keinen Gedanken mehr an die Gegenwart.

Irgendwann wird der Retortenmensch die Norm sein. Irgendwann wird die

Hirnverpflanzung eine Operation wie jede andere sein. Warum sich jetzt noch Gedanken über die gegenwärtigen Konsequenzen machen? Warum jetzt noch eine Diskussion über das Recht am eigenen Bewußtsein, wenn es in X Jahren käuflich aufzurüsten ist?

Doch zwischen dem Jetzt und der Zukunft liegt (noch immer) die Schlucht der Machbarkeit. Vom Sollen läßt sich bekanntlich kein Sein ableiten - von einer imaginierten Zukunft keine reale Gegenwart bauen.

Wird der Mensch zu einem Schöpfer, der sich, mittels der Neuerschaffung seiner verbesserten Version, selbst abschafft? Der Kult des Neuen als technothologischer Kannibalismus.

An jedem Körperteil wird gearbeitet - eine Aufrüstung zum Bestehen der Zukunft. Wir sind nicht (mehr) Tote auf Urlaub, sondern Tote, die vom vollkommenen, endlosen Urlaub träumen.

April '97

Knut Gerwers

The Future beyond the Future - The Emptiness of the NEW

Podiumsdiskussion mit Dr. Mathias Schulenburg, Prof. Dr. Dietmar Kamper und Andreas Broeckmann a.o.

Moderators: Wolfgang Neuhaus and Knut Gerwers.

The needle on the compass of contemporary discussion increasingly points toward the future - attracted by "N" for NEW. Past, present and every halfway foreseeable development appear to chase this omnipresent oracle. Everything appears to be oriented in the direction of this magnetic maelstrom.

The current discussions transpose man into a future in which he sees his own image beyond the future.

Technologically perfect, free of all the shortcomings of his defective past. This course of discussion is a manifestation of post-futurism.

Media discussions are especially increasingly focused on that which is absent, on that which cannot be seen or determined. The harmlessness of referencelessness - couple with the exotic allures of quasi virtual mental sports - is a partial explanation for the boom in this school of thought. We feel confronted with an inflation of assumptions which in the form of lack of interest for the present, for the boredom with that which is feasible produces an enormous vacuum in which every impulse to put oneself into relation with the present disappears in the vortex of an endless, futurological prophecy. In this maelstrom ethical and moral concerns regarding current developments can easily be thrown over board. What will be feasible in the future, makes any thought on the present pointless. Test tube man will become standard. Brain transplants will become an operation like any other. Why even both with thoughts about current consequences? Why even discuss the right to one's own consciousness when it will be commercially upgradable in x years? Yet the abyss of the feasible still lies between now and the future. It is clear that the state of being cannot be deduced from what should be ... no real present may be built on the basis of an imagined tomorrow. Will man become a creator who makes himself obsolescent through the creation of his own new, improved version? The cult of Newness as a techno-theological cannibalism. Progress continues to be made on every part of the body - equipping us to survive in the future. We are no longer the dead on hold, but rather the dead who dream of the perfect, endless vacation.

April 1997

Knut Gerwers

25.5.
Sonntag
18.00

Obsessionen Obsessions

Story Of I Jo Anne Kaplan

GB, 1997, 23 Min.

Jo Anne Kaplan, London

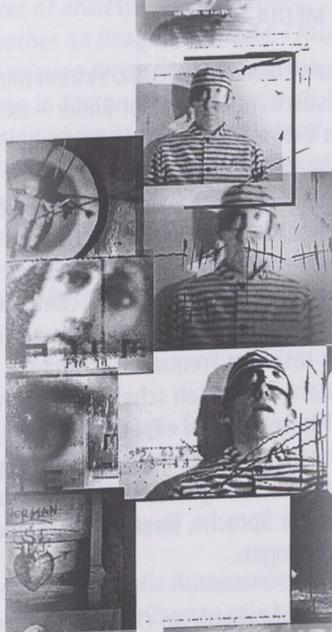
Eine Frau sitzt allein in einem leeren, weiß gekachelten Bad und liest Georges Batailles „Story of the Eye“. Die im Text beschriebenen grotesken Ereignisse rufen eine Reihe von Phantasien hervor, in denen sich der Raum mitsamt seiner Ausstattung in eine Bühne verwandelt und die Frau zur Hauptdarstellerin wird. Als sich ihre Träume entfalten, wird sie zum „Auge“ der Geschichte und ihr eigener Körper zum Objekt ihres Blickes. Mit weiblicher Hand reißt „Story of I“ Batailles zentrale Metapher aus ihrem ursprünglichen Kontext und erfindet seine erotische Vision neu, von innen nach außen. Das Auge in der Vagina, durch Blut, Urin und Tränen hindurch gesehen, blickt auf sich selbst im Spiegel.

A woman sits alone in a bare, white-tiled bath, reading George Bataille's "Story of the Eye". The bizarre events described by the text provoke a series of fantasies in which the room and its accoutrements become the stage and the woman the main player. As her dreams unfold, she becomes the "eye" of the story and her own body the object of its gaze. With a feminine hand, "Story of I" plucks Bataille's central metaphor from its original context and re-invents its erotic vision from the inside-out. The eye in the vagina, seen through blood, urine and tears, looks at itself in the mirror.

Désirs calcinés Herman Weeb

CDN, 1996, 29 Min.

Herman Weeb, Montreal



Eine poetische, narrative Collage in sieben tableauartigen Szenen. Die Akteure scheinen auf der Grenze des Wahnsinns zu wandeln, besessen von sexuellen oder gewalttätigen Obsessionen – nahe dem Irrsinn oder dem Zusammenbruch. Zwischen Wut, Begehren, Lust und Apathie treiben sie durch die düster-romantischen Settings, die auf ausgeklügelte Weise in Szene gesetzt sind. Weeb hat den einzelnen Tableaus durch intensive Nachbearbeitung zu einer komplexen Dichte verholfen, die dieser Arbeit, zusammen mit dem ebenfalls von ihm komponierten Soundtrack, ihre ganz eigene Intensität verleiht. *"A poetic narrative in seven tableaux, inspired by romantic stumblings. This video is a visual poem depicting characters addled by their own emotional disarray and in the process of losing their mental balance. Between seething rage and lovesick docility, between abrupt accelerations and subtle movement, this video is a testament to the struggle of individuals to love each other as they should." Powerful visual collages are blended with an equally imaginative soundtrack – both of them composed by the multidisciplinary artist Herman Weeb.*

Dream Girls Nicola Roberts

GB, 1996, 48 Min.

Illuminations TV, London

Eine Biographie des berühmten (Mode-) Fotografen Guy Bourdin, dessen Fotos für Magazine wie Vogue nicht Mode-untypischer sein könnten. Sieht man die zahlreichen Aufnahmen Bourdins, angefüllt mit sexuellen Obsessionen, mit teils surrealen, teils düsteren Collagen von Glamour, Tod und seiner persönlichen S/M Ikonographie, fragt man sich unwillkürlich, warum Bourdin als Modefotograf gilt.

In einer komplexen Collage verbinden sich unzählige Fotos sowie Super-8 Filme Bourdins mit Interviews von Freunden, Kollegen und Models. Zu Wort kommen u.a. Jerry Hall und Helmut Newton, Bourdins langjähriger Weggefährte bei Vogue.



A biography of the famous (fashion) photographer, Guy Bourdin, whose photos for magazines like Vogue could not be more atypical for the fashion world. When one sees Bourdin's countless shots, which are filled with sexual obsessions, in part surreal, in part gloomy collages of glamour, death and his own personal S/M iconography, one asks automatically why Bourdin is considered a fashion photographer. In a complex collage, innumerable photos as well as 8 mm films by Bourdin are brought together with interviews of friends, colleagues and models. We hear, amongst others, Jerry Hall and Helmut Newton, Bourdin's long-time companion at Vogue.

25.5.
Sonntag
20.30

Angst Inc. Fear Inc.

Häutung des Bewußtseins Börries Müller-Büsching D, 1996, 7 Min.

Börries Müller-Büsching, Köln

Ein audiovisuelles Nachwort zu einem Kurztext von Antonin Artaud:

„Es gibt kein Innen, keinen Geist, kein Außen oder Bewußtsein, nichts als den Körper, so wie man ihn sieht; ein Körper, der ohne Unterlaß lebt, selbst wenn das Auge bricht, das ihn wahrnimmt. / und dieser Körper ist eine Tatsache. / ich.“



An audio-visual epilogue to a short text by Antonin Artaud:

“There is no inner life, no mind, no outer life or consciousness, nothing but the body, just as one sees it; a body, which incessantly lives, even when the eye that sees it bursts. / and this body is a fact. / I.”

The Conversation Raphael Montanez Ortiz USA, 1996, 12 Min.

235 MEDIA, Köln

Ein unverkennbarer Ortiz: extrem minimalistisch im Einsatz der Bilder – extrem exzessiv in ihrer Bearbeitung. Ihm genügen zwei kurze Sequenzen um äußerste Spannung aufzubauen: Zwei Männer, die in ein Wortgefecht verwickelt sind, und eine aufschreiende Frau. Durch einen perfekten, computer-gesteuerten Schnitt, der Bilder und Töne in rasender Frequenz „scratched“, entsteht aus diesen scheinbar so banalen Filmsequenzen eine ungeheure Breite verschiedenster Emotionen und möglicher Bezüge zwischen den Figuren, ihrer Sprache, ihren Schreien und Bewegungen.

It is unmistakably an Ortiz: exceedingly minimalist in its use of images – exceedingly excessive in their arrangement. Two short sequences are all he needs to build up extreme tension: two men involved in a battle of words, and a woman screaming. Through the perfect, computerised editing of the pictures and sound, which are “scratched” at breakneck speed, an immense range of different emotions and of possible references between the figures, their language, screams and movements evolves from these seemingly so trivial film sequences.



Stress Zone 4 Production F, 1996, 12 Min.

Heure Exquise!, Mons-en-Barœul



Cybercity. Der Streß lauert überall, selbst „Mothers Little Helper“ rufen nur noch ein paar müde Halluzinationen hervor, das Dreamland ist weit entfernt.

Der Protagonist quält sich mit Schlaflosigkeit herum, zieht durch die öde Metropole, sucht in der Disco Kontakt, schleppt eine Frau ab, doch selbst was im Bett passiert, scheint nichts als belanglos zu sein. Nervosität und Unruhe bleiben, der Streß ist mental.

„Welcome to Neuromancer“, so zitiert das Video selbst die Quelle seines Ursprungs. Es ist kalt, glatt, unbehaglich, voller Animationen und Effekte. Techno-Musik unterstreicht die Eiseskälte, in der von der Digitalisierung des Ichs erzählt wird.

Cybercity. Stress lies in wait everywhere, even “Mothers Little Helper” cause only a few feeble hallucinations, dreamland is very remote.

The protagonist suffers from insomnia and wanders around the dreary metropolis. He tries to find company at a disco, and does pick up a woman, yet even what happens in bed seems to be of no significance.

Nervousness and restlessness don’t pass, the stress is mental. “Welcome to Neuromancer”, the video itself cites the very source of its origins. It is cold, slick and uneasy, full of animated tricks and effects. Techno music punctuates the icy cold in which this work tells of the digitalisation of the self.

Angst Inc.
Fear Inc.

Flugangst
Antal Lux
D, 1997, 11 Min.
ARTVIDEO A. LUX, Berlin

A. Lux: "While flying to Arizona, I observed various phenomena in the behaviour of people who were afraid of flying: nervous twitches, cramps, states of anxiety. I began to put together an imaginary puzzle. I found the missing pieces in an aeroplane dump in Tucson. The wreckage reminded me of the Second World War in Budapest. We used to play in the wreckage of planes that had been shot down, and we couldn't understand how such huge hunks of metal could stay up in the air."

An experimental examination of the famous psychological MMP test – developed in Minnesota in 1943 – which has found world-wide use as a job applicant test.

Questions and answers from this test form a subtle collage with found footage material: film and advertising clips, sounds from Cronenberg's "Scanners" film, etc. An eerie, almost violent atmosphere is created, which conveys the enormous personal and social pressure under which the job applicants/test persons are put by this initially trivial sounding round of questions and answers.

Minnesota 1943
Toni Serra
E, 1995, 7 Min.

Toni Serra, Barcelona

Eine experimentelle Auseinandersetzung mit dem berühmten psychologischen MMP Test – entwickelt von der Universität in Minnesota, 1943 – der weltweit als Einstellungstest Anwendung fand. Fragen und Antworten aus diesem Test werden auf subtile Weise mit Found-Footage Material collagiert: Film- und Werbeclips, Sounds aus Cronenberg's "Scanners" Film u.a. Eine beklemmende, beinahe gewalttätige Atmosphäre entsteht, die den enormen persönlichen und sozialen Druck transportiert, unter den dieses zunächst banal klingende Frage- und Antwortspiel den Job-Anwärter/Probanden stellt.



Eine dichte Collage verschiedenster Zeit-, Erlebnis- und Erinnerungsebenen zum Thema Fliegen/Flugangst.

A. Lux: „Während ich nach Arizona flog, beobachtete ich verschiedene Phänomene an Menschen, die Flugangst hatten: nervöse Zuckungen, Krämpfe, Angstzustände. Ich fing an, ein imaginäres Puzzle zusammenzufügen. Die fehlenden Stücke bekam ich auf einem Flugzeugfriedhof in Tucson. Die Trümmer erinnerten mich an den 2. Weltkrieg in Budapest. Wir spielten in den abgeschossenen Flugzeugwracks und konnten nicht verstehen, wie so ein großer Apparat aus Metall sich in der Luft halten konnte.“

A dense collage of the most diverse levels of time, experience and memory based on the theme of flying and the fear of flying.

25.5.
Sonntag
22.30

Lydia Schouten SONGS OF INNOCENCE

Exhibition from June 13 - July 26

September 5: **GRAND OPENING**

details to be announced on <http://www.montevideo.nl>

MonteVideo/TBA, the Netherlands Media Art Institute, on the move! As from April 1997 our new address will be

Keizersgracht 264
1016 EV Amsterdam
T +31 20 623 71 01
F +31 20 624 44 23

e-mail info@montevideo.nl
<http://www.montevideo.nl>

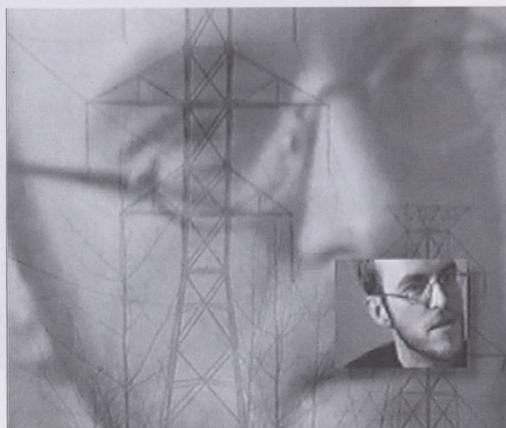


Angst Inc. Fear Inc.

Losing Sleep Doug Porter CDN, 1996, 15 Min.

Doug Porter, Halifax

Das Porträt eines bekennenden Hackers, der an chronischer, sozusagen computerinduzierter Schlaflosigkeit leidet. Die Tag und Nacht fortdauernde Datenflut hat ihn nach und nach in ein wirkliches Cyber-Environment gezogen, das keinen Platz für Schlaf, keine Gelegenheit zum „Abschalten“ läßt. Jede Rückkehr in die Realwelt ist ein Kampf, jedes sich in den Schlaf ergeben gleicht einer Niederlage. Ebenso manisch und überwältigend wie die Datenströme, denen er sich pausenlos aussetzt, brechen die Beschreibungen seiner ganz eigenen, schlaflosen Cyber-Datenwelt aus ihm heraus.



The portrait of a declared hacker who suffers from a chronic, so to speak, computer-induced insomnia. The continuous, day and night flow of data has gradually drawn him into a true cyber environment that leaves no room for sleep and no opportunity to "switch off". Each return to the real world is a struggle, and to succumb to sleep is equal to defeat. In the same manic and overwhelming way that he incessantly exposes himself to the data flow, he gushes out descriptions of his completely personal, sleepless cyber data-world.

O-Zone-Natural Layers

Harri Larjosto FIN, 1996, 27 Min.

Kroma Productions, Porvoo

Gewächshaus-Effekt, Ozon-Loch. Begriffe, die jahrein, jahraus durch die Presse ziehen, alle wissen Bescheid. Und alle wissen, daß nichts oder zu wenig dagegen unternommen wird.

O-Zone ist kein Video, das zum x-ten Mal dieses Thema in einer der bekanntesten Formen aufgreift. Harri Larjosto visualisiert seine eigenen Intuitionen und Visionen zu diesem Problemfeld.

Es geht ihm um Emotionen, nicht um Fakten.

Schwarzer Humor spielt dabei eine große Rolle, ebenso Surrealitäten und Absurditäten. Eine kryptische Arbeit, die dem Zuschauer viele Rätsel aufgibt.

Viel Dada – doch bemerkenswerter Weise ans finnische Fernsehen verkauft.



The greenhouse effect, the hole in the ozone layer: terms that are in the press year-in and year-out, everyone knows already. Just as everyone knows that nothing or too little is being done. O-Zone is not a video which takes up this theme for the umpteenth time in one of its usual forms. Harri Larjosto makes his own intuitions and visions on these problems visible. For him, it is a matter of emotions, not facts. Black humour plays a large role here, as do surrealities and absurdities. It is a cryptic work which poses many puzzling questions to the viewers. There is lots of Dada – yet remarkably enough, this work has been sold to Finnish television.

25.5.
Sonntag
22.30

Die Region Berlin-Brandenburg: Crossover

Grundlehre für neue Medien am Fachbereich 02 der Hochschule der Künste Berlin

Um die unbegrenzten Möglichkeiten von multimedialen Werkzeugen systematisch als Kommunikationsinstrumente einsetzen zu können, bedarf es eines grundlegenden Verständnisses über menschliche Wahrnehmungsformen in den, durch den Fortschritt veränderten Umgebungen. Wir befinden uns auf dem Weg zu einer neuen Grundlehre, die Wahrnehmungslehre sein muß, in ständiger Reflexion über die entsprechende Reizform einer neuen Technologie. Ziel: die Ausarbeitung von neuen Kriterien für die Basis der gestalterischen Arbeit mit nicht linearen Medien. Das bedeutet, Instrumente zu schaffen, um als Mensch souverän mit Information umgehen zu können und setzt die Entwicklung neuer Informationsstrukturen voraus.

Eine Realisierung dieser Zielsetzung fand am Fachbereich 02 „Gestalten mit digitalen Medien“ der HdK im Wintersemester 1996/97 statt. Das Projektthema für alle Studenten war „ortsbestimmung“, die Kommunikation eines Ortes oder Objektes durch multimedial adäquate Umsetzung. Im Grundstudium wurde anhand dieser Aufgabenstellung eine Seminarstruktur festgelegt, die es in kurzen Wochenaufgaben ermöglichte, wichtige Wahrnehmungsaspekte der medialen Arbeit zu erfahren, um sie dann an dem jeweiligen Ort/Objekt festzumachen. Im letzten Teil des Seminars galt es, diese Erfahrungen in einer freien Arbeit weiterzuführen. Jeder Entwicklungsschritt war zu dokumentieren und als Teil des Gesamten zu verstehen.

zeit
raum
farbe
klang
prozeß

Es soll an drei verschiedenen Semesterprojekten aufgezeigt werden, in wel-

cher Form diese Aufgabenstellung umgesetzt wurde.

Claudius Lazzeroni

Basic Theory for New Media at Department 02 of the Hochschule der Künste Berlin

To be able to use the unlimited possibilities of multimedia tools systematically as instruments of communication, it is necessary to have a fundamental understanding of the forms of human perception in environments which have been transformed by advancements. We are on our way to a new basic theory, which is inevitably the basic theory of perception, in constant reflection of the respective forms of stimuli of a new technology. The goal is to develop new criteria as a basis for creative work with non-linear media. Hence, instruments must be created to enable us to cope confidently as a human being with information, and implies the development of new information structures. A realisation of this objective was achieved by Department 02 in the course "Designing with Digital Media" at the HdK in the fall semester of 1996/97. The general theme for the project to be carried out by each student was the "definition of position", the communication of a place or object by adequate multimedia translation. Based on this task, a seminar structure was laid down in the basic course which made it possible to learn important perceptual aspects of media work in short weekly assignments, and then to relate them to the respective site/object. In the last part of the seminar, these experiences were to be taken a stage further in a work of the student's choice. Each developmental step was to be documented and understood as part of the whole.

The goal is to develop new criteria as a basis for creative work with non-linear media. Hence, instruments must be created to enable us to cope confidently as a human being with information, and implies the development of new information structures. A realisation of this objective was achieved by Department 02 in the course "Designing with Digital Media" at the HdK in the fall semester of 1996/97. The general theme for the project to be carried out by each student was the "definition of position", the communication of a place or object by adequate multimedia translation. Based on this task, a seminar structure was laid down in the basic course which made it possible to learn important perceptual aspects of media work in short weekly assignments, and then to relate them to the respective site/object. In the last part of the seminar, these experiences were to be taken a stage further in a work of the student's choice. Each developmental step was to be documented and understood as part of the whole.

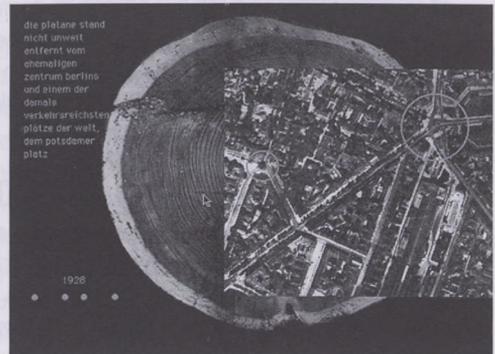
time
space
colour
sound
process

Three different semester projects are presented here to demonstrate the forms in which the assignment was realised.

Projekt 1 - Baum Project 1 - Tree Ralph Ammer

Die älteste Platane am Potsdamer Platz wird interface ihres eigenen medialen Portraits.

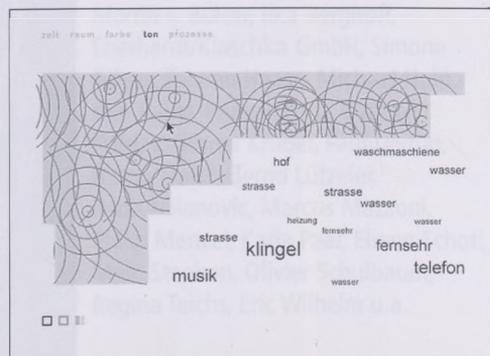
The oldest plane tree at Potsdamer Platz becomes the interface of its own media portrait.



Projekt 2 - Wohnung Project 2 - Apartment Birte Steffan

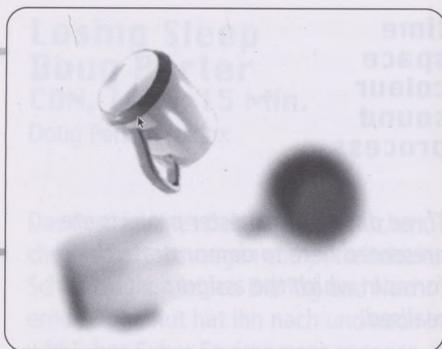
Ein Grundriß des Portraits der eigenen Wohnung wird zur Basis einer Prozeßvisualisierung.

A floor plan which portrays one's own apartment becomes the basis for the visualisation of a process.



26.5.
Montag
16.00

Die Region Berlin-Brandenburg: Crossover



Projekt 3 - Tasse Project 3 - Cup Tobias Schmidt



Dieses Portrait einer Tasse verdeutlicht die Komplexität, ihre virtuelle Erscheinung zu be-greifen.
This portrait of a cup illustrates the complexity of grasping its virtual appearance.

Neue Erzählkonzepte an der Hochschule für Film- und Fernsehen in Potsdam-Babelsberg

Das Thema Neue Medien – Neue Dramaturgien zählt zu den Hauptfächern des Studiums „Diplom-Medienwissenschaftler/in“: Im Umfeld der Film-, Fernseh- und Kommunikationswissenschaft werden parallele Veränderungsprozesse in den digitalen Medien untersucht. Die Seminare setzen sich zusammen aus einer Einführung in medienkünstlerische Konzeptionen, erweitert durch Diskussionen neuerer Medientheorie. Ein Schwerpunkt liegt auf innovativen erzählerischen Strategien. Dazu werden derzeit als kreativ-praktische Ergänzung Projekte im Bereich des Internet/Online Research and Writing erarbeitet. Der Beitrag stellt die folgenden Ergebnisse und illustrativen Seminar-kontexte vor:

New Narrative Concepts at the Hochschule für Film und Fernsehen in Potsdam-Babelsberg

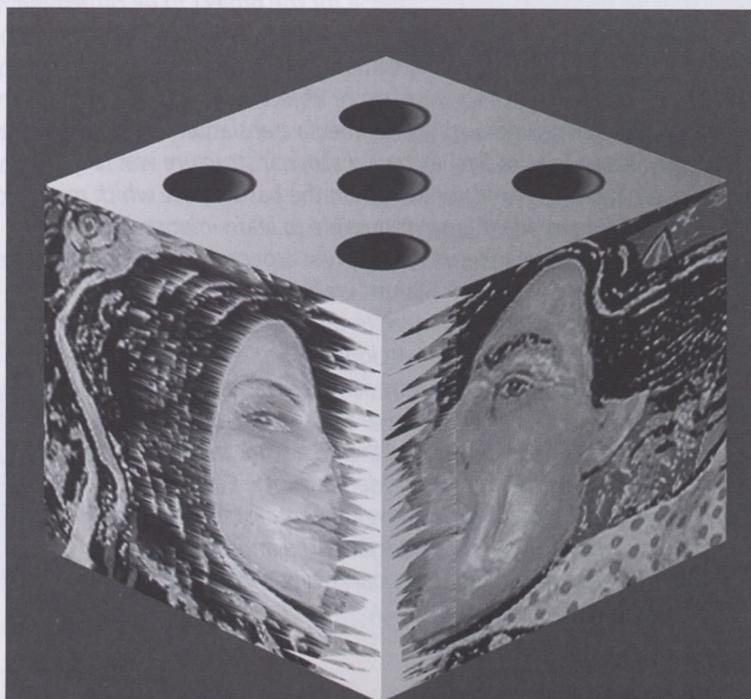
The topic "New Media - New Dramaturgies" is a main subject of the study programme "Media Sciences". In fields related to film, television and communication science, parallel processes of change in digital media are investigated. The seminars include an introduction in artistic media conceptions, and discussions of more recent media theory. Emphasis lies on innovative narrative strategies. For this purpose, creative and practice-oriented supplementary projects in the field of Internet/online research and writing are being developed. This event presents the following results and illustrative seminar contexts:

CD ROM „HFF@home“

Eine multimediale Darstellung der Hochschule als zweisemestriges Projekt des 4. Studienjahres.
A multimedia presentation of the HFF as a two semester project during the fourth year of studies.

Last Entry: 1st of July...

Virginia Woolfs Novelle „Orlando“ (1928) lieferte mit ihren Facetten zu Geschlechterwechsel und Identität als Reise durch Zeit und Raum die Inspiration für diesen fiktionalen Erzählrahmen im Internet: Studenten sowie Teil-



nehmer weltweit sind aufgefordert, vor ihrem individuellen Hintergrund eine Begegnung mit der Netzfigur Orlando zu entwerfen.

Virginia Woolf's novella "Orlando" (1928), with its facets to gender change and identity, provides, as a journey through time and space, the inspiration for this fictional narrative framework on the Internet: students as well as participants world-wide are asked to design an encounter with the Net-figure Orlando based on their individual backgrounds.

Scenario

Aufbau eines Showrooms und Forums im Netz zu Story-Projekten, Essays und Bibliographien als Seminar- und Diskussionsplattform.

The establishment of an Internet showroom and forum on story projects, essays and bibliographies, as a platform for seminars and discussions.

Andrea Zapp

Semesterübergreifendes Multimedia-Projekt an der Hochschule der Künste Berlin

Rotraut Pape und Rike Anders stellen zusammen mit StudentInnen der HdK Berlin/Medienzentrum den „SIXCON-KOSMOS“ vor, ein semesterübergreifendes Multimedia-Projekt des Kernbereichs Technische Bildmedien 1995-1997. Präsentation von ausgesuchten Arbeiten.

A Multimedia Project by Students of Different Semesters at the Hochschule der Künste Berlin

With HdK students from the Berlin/Media Centre, Rotraut Pape and Rike Anders present "SIXCON KOSMOS", a multimedia project by students of different semesters in the field of "Technical Visual Media" from 1995-1997. A selection of works from the project will be shown.

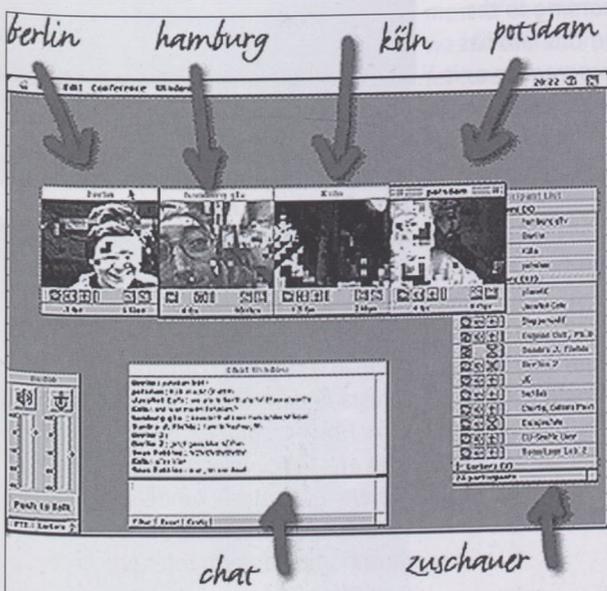


SIXCON-KOSMOS

Der 6. Kontinent wurde schon vor geraumer Zeit entdeckt. Vor kurzem begann ein massenhafter Exodus, eine regelrechte Völkerwanderung in diese teilweise noch völlig unerschlossenen Gebiete. Fruchtbare Oasen entstanden. Mit rechtschaffenen Siedlern kamen allerdings auch viele Blutsauger und Gesetzlose nach SIXCON, die ungeniert ihre Claims absteckten und Terror und Verbrechen verbreiteten. Über Nacht wurden Identität und Kultur ganzer Republiken gelöscht, so

SIXCON-KOSMOS

The sixth continent was discovered some time ago. Recently a mass exodus began, a true migration of people to this, in part, still completely undeveloped region. Fertile oases came into being. Yet alongside law-abiding settlers, a large number of spongers and criminals arrived in SIXCON, too. They wildly staked out claims, and spread terror and crime. Overnight, the identity and culture of entire republics were effaced, so that with time, memories took on ever greater importance, because only a few people still had any. For fear of losing even these through viruses or acts of sabotage, time-honoured methods were remembered and used to conserve personal memories for the future.



Mit Arbeiten von/With works by: Martin v. Bülow, Ilka Berghoff, Eberhardt/Klaschka GmbH, Simone Gilges, Torsten Haase, Michael Hohl, Kim Kahle, Patrick Koch, Carmen Kordas, Gunter Krüger, Paul Leyton, Ninon Liotet, Bernd Lützeler, Rada Milanovic, Marcus Mazzoni, Philip Menzel, Katja Paar, Eliane Schott, Marc Stephan, Olivier Schulbaum, Regina Teichs, Eric Wilhelm u.a.

26.5.
Montag
16.00

New York Stories
New York Stories

**Standpipe Siamese
& The Adventures of
Frost**

Alex Rappoport
USA, 1996, 26 Min.

THE KITCHEN, New York

Die Abenteuer eines wahren Underground – oder besser gesagt: Undercover-Künstlers: Phil Frost. Gedreht in den Straßen Manhattans, die Frost als Lebens- und Ausstellungsraum dienen. Was er tagsüber in seiner Wohnung auf exakt zugeschnittenes Papier malt, kritzelt und sprayt, kleistert er nächtens in Guerilla-Manier an die exponiertesten Plätze der Stadt. Seine ironisch-makabereren Monströsitäten hat schon jeder im Viertel gesehen – die unverkennbaren Frost-Memorials lauern an jeder Ecke, grinsen von jedem Luftschacht. Und nicht zu Unrecht wird Frost als möglicher Nachfolger Keith Harings gehandelt.

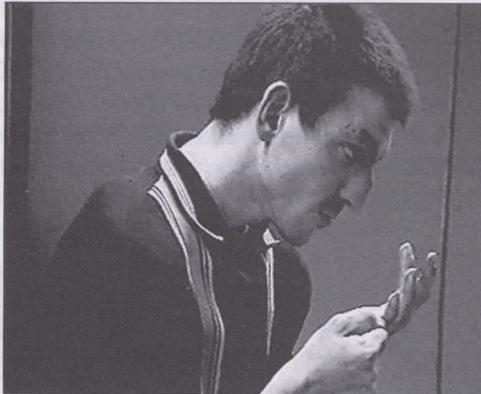


The adventures of a true underground or rather undercover artist: Phil Frost. They have been filmed in the streets of Manhattan, which are for Frost both living and exhibition space. What he paints, scribbles and sprays on paper cut exactly to size in his apartment during the day, he then pastes in guerilla-style at extremely visible spots in the city at night. His ironic, macabre monstrosities have been seen by everyone in town – these unmistakable Frost-memorials lurk around every corner and grin from every airshaft. It is not without reason that Frost is treated as Keith Haring's probable successor.

**Paquito
Frederick S. Abrams**

E, 1996, 4 Min.

Franc Planas, Barcelona



Ein halbblinder Mann in der U-Bahn. Er bettelt, jedesmal wenn ein Zug einfährt, scheint er aufzuheulen. Oder schreit er seinen Bettelspruch? (Aufgenommen in der Metro von Barcelona, während nebenan das Opernhaus zu Boden brannte. Das Band befindet sich in diesem Programm, da es thematisch zur nächsten Arbeit paßt.)

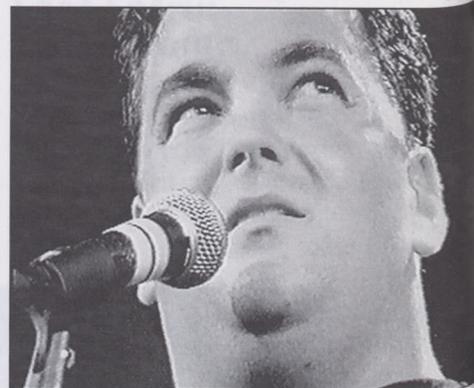
A man who is half-blind is down in the subway. He is begging, and every time a train pulls in, he seems to scream. Or is he just yelling what he says when he begs? (Shot in Barcelona's metro, while the opera house was burning to the ground right next door; this film has been included in this programme as it goes well in content with the next work.)

**Under New York
Jacob Thuesen**

DK, 1996, 55 Min.

Danish Film Institute Workshop,
Kopenhagen

Temporeich und auf vielen Ebenen wird ein Bild von Menschen, die in der New Yorker U-Bahn arbeiten und wohnen, gezeichnet. John Diresta ist ein New Yorker Cop, der in der Subway arbeitet – und er haßt seinen Job. Trotzdem, oder gerade deswegen, wurde er zum witzigsten Bullen New Yorks gewählt. Er steht regelmäßig als Stand-Up Comedian auf der Bühne. Diresta und seine Kollegen treffen jeden Tag auf Jerry Howards und seine unzähligen, ebenfalls obdachlosen Kollegen, die seit Jahren die endlosen U-Bahn Tunnel bewohnen. Welten, Geschichten, Witziges und Abgründiges trifft hier täglich und geballt aufeinander.



Rich in tempo and on a multitude of levels, a picture is given of people who work and live in the New York subway. John Diresta is a New York cop who works in the subway – and he hates his job. Nevertheless, or maybe that's exactly why, he has been voted New York's funniest cop. He is regularly on stage as a stand-up comedian. Daily, Diresta and his colleagues run into Jerry Howards and his countless mates, who are all homeless and have lived in the endless subway tunnels for years. Worlds, stories, amusing and unfathomable, clash intensely here everyday.

26.5.
Montag
20.30

Britcoms: The Pythons in Germany

Das Monty-Python-Team hat zwei komplette Shows für ihre Fans in Deutschland inszeniert, um Kapital aus seiner bundesweiten Popularität zu schlagen. Die wahrhafte Abnormität des ganzen Unternehmens steigert die ohnehin surrealistische Vision des Ensembles. *Capitalising on their popularity in Germany the Monty Python team made two complete shows for their German fans. These are true oddities and the strangeness of the entire concept adds to the usual surrealism of the team's vision.*



Monty Pythons Fliegender Zirkus (AKA Monty Python in Deutschland)

1971 Bavaria Atelier GmbH München, für den WDR

Konzipiert, geschrieben und inszeniert von Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin.

Regisseur: Ian MacNaughton
Produzent: Thomas Woitkewitsch
Zeichentrickanimation: Terry Gilliam
Conceived, written and performed by Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin.

*Directed by Ian MacNaughton,
Produced by Thomas Woitkewitsch,
Animations by Terry Gilliam*

Dies ist die erste Python-Show des Bavaria-Ateliers. Das Team führte die Sketche deutschsprachig auf – eine Sprache, die sie kaum beherrschten. Daher mußte das Material phonetisch gelernt werden. Die Show wurde komplett auf Deutsch gedreht und beinhaltet:

The Pythons' first show for Bavaria Atelier. The team performed the sketches entirely in German and as their command of the language was somewhat limited they had to learn most of the material phonetically. It was filmed entirely in Germany and features:

Woman announcer / Olympic Torch Runner / Albrecht Dürer / The Merchant of Venice / Torch Runner / Frenchman / Farmer Breeding Doctors / Dürer / The Merchant of Venice / Animal Shakespearean Productions / Little Red Riding Hood / Arab Torch Runner / Olympic Shopping / Silly Olympics / Durer / Stake Your Claim / Lumberjack Song / One-Man Wrestling / Fresh Fruit / Nobleman / Bavarian Restaurant / The History of the Joke / Woman Announcer Again.

Monty Pythons Fliegender Zirkus (AKA Monty Python Blödeln für Deutschland)

1972 Bavaria Atelier GmbH Munich for WDR

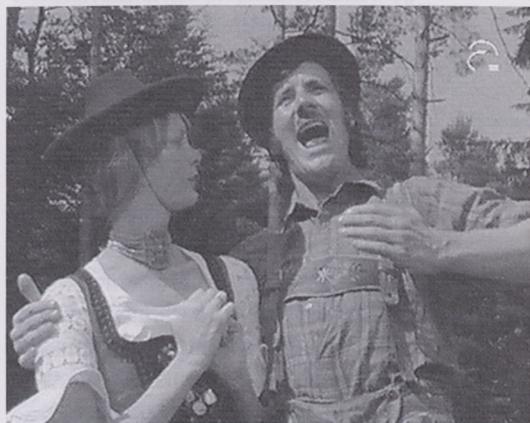
Credits: s.o./see above

Die zweite deutsche Show wurde englischsprachig gedreht und später synchronisiert (zur Erleichterung der Pythons!).

The second German show was shot in English and later dubbed, much to the Pythons' relief.

Sie beinhaltet/It features:

Superbutcher/Linkman / Sycophancy Show / Frank Tutankhamun / Mice / Great Chicken Rush of 49 / International Philosophy / Learning to Swim / International Philosophy Update / Hearing/Contact Lenses / A Fairy Tale (Happy Valley)



26.5.
Montag
22.30

Britcoms

Es mag ja sein, daß Fernsehen ein visuelles Medium ist, sein Vorläufer ist jedoch das auditive Medium des Rundfunks, und zwar in viel stärkerem Maße als das schnell an Einfluß gewinnende visuelle Medium des Films. Die ersten Fernsehstationen in der Welt wurden von den gleichen Gremien organisiert und betrieben wie die Rundfunkstationen, und so war es auch keine Überraschung, daß so manche Rundfunksendung auf den Bildschirm übertragen wurde.

Die BBC begann 1936 mit der Ausstrahlung eines öffentlichen Fernsehprogramms und produzierte in den drei Jahren bis zum Ausbruch des Krieges eine anspruchsvolle Vielfalt von verschiedenen Sendungen, in denen aktuelle soziale Themen, klassische und zeitgenössische Kunst, Sport und Ereignisse, die das Königshaus betrafen, behandelt wurden. TV-Serien wurden jedoch nicht gesendet, Comedy-Sendungen gab es in Form von Alleinunterhalter-Programmen oder aber kurzen Music-Hall-Sketches. Im Rundfunk gab es eine solche Mixtur schon, aber einige frühe Sendungen, vor allem ITMA („Its That Man Again“) behandelten ein wiederkehrendes Thema und brachten jede Woche die gleichen Charaktere. Obwohl sie nach wie vor als Varieté-Show-Programme betrachtet wurden, zeigte ITMA eine ganze Reihe von Wesensmerkmalen einer TV-Serie.

Während des Krieges wurde der Rundfunk zum wichtigsten Medium sowohl für Nachrichten- als auch für Propagandasendungen. Zumindest ebenso wichtig war aber die Tatsache, daß er mit einer Reihe von ungeheuer populären, leichten Unterhaltungsprogrammen (von denen ITMA das erste war) die Bevölkerung bei Stimmung hielt. Während des Krieges sendete das BBC Forces Network für die Truppen, und als die amerikanischen Soldaten nach Europa kamen, sendeten weitere Rundfunksender amerikanische Programme, unter anderem auch einige Comedy-Serien. Viele dieser Serien-Programme waren sowohl bei den Briten als auch bei den amerikanischen Militärangehörigen sehr populär. Nach dem Krieg brachte

der britische Rundfunk ein paar Comedy-Serien, die im großen und ganzen dem US-Modell folgten. Der größte Radio-Erfolg war jedoch die urkomische Goon Show, eine surrealistisch-avantgardistische Comedy-Serie, in der sich die Situationen nicht wiederholten, obwohl jede Woche dieselben Charaktere wiederkehrten. Die Serie „Hancock Half Hour“, ein von Galton und Simpson speziell für das Talent des großen Komikers Tony Hancock geschriebenes Stück, kam diesem Genre noch näher. Die Serien brachten wiederkehrende Charaktere und schilderten wiederkehrende Lebenssituationen, und die Kombination des großartigen Buches mit Hancocks phänomenalem Sinn für richtiges Timing machten die Serie zu einem großen Hit.

Das BBC-Fernsehen experimentierte mit dieser Form der Serien-Unterhaltung während der vierziger und fünfziger Jahre, jedoch nur mit geringem Erfolg. Als 1955 der kommerzielle TV-Sender ITV seine Arbeit aufnahm, enthielt sein Programm zahlreiche aus Amerika importierte Sendungen, unter anderem den großen Serien-Hit „I Love Lucy“ mit Lucille Ball in der Hauptrolle. Der Erfolg dieser Serien spornte die britischen Produzenten an, eine eigene Erfolgsstory zu kreieren, was ihnen schließlich gelang, als „Hancocks's Half Hour“ vom Fernsehen übernommen wurde. Hancock wiederholte im Fernse-

hen seinen Radioerfolg und bewies ein und für alle Mal, daß diese Comedy-Form auch ein britisches Publikum anspricht.

„Hancock's Half Hour“ besetzte von 1956 bis 1961 als TV-Top-Serie den Spitzenplatz, und es ist durchaus folgerichtig, daß der danach kommende riesige Serien-Hit „Steptoe and Son“ ebenfalls von Hancock's Textern Galton und Simpson geschrieben wurde. In den 60er Jahren kam diese Form mit zahlreichen Hits wie „The Likely Lads“, „The Rag Trade“ und dem kontroversen „Till Death Us Do Part“ zur vollen Entfaltung. Die 70er Jahre brachten neue Erfolge: „Man About The House“, „Fawlty Towers“, „Porridge“, „Rising Damp“ usw.

Dieses so dauerhafte Comedy-Serien-Genre zeigt keinerlei Anzeichen von Schwäche. Es erholte sich von einer unproduktiven Zeit Ende der 80er Jahre und drang in den 90er Jahren erneut an die Spitze mit Serien wie „Absolutely Fabulous“, „Man Behaving Badly“ und „Father Ted“.

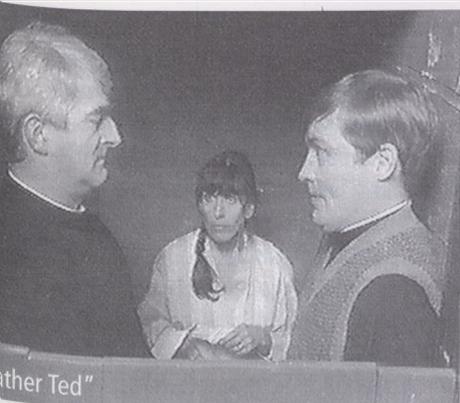
Dick Fiddy



„Porridge“, Sitcom

27.5.
Dienstag
16.00

Britcoms



“Father Ted”

Television may be a visual medium but its antecedent is the aural medium radio, rather than that other all pervasive visual medium cinema. Early television stations across the world were organised and run by the same authorities that ran radio stations, so it was no surprise that many radio formats were translated for the small screen.

The BBC started a public television service in 1936 and for three years, until the start of the war, produced an ambitious variety of programming covering social news, classic arts, contemporary arts, sport and royal events. They didn't however feature any sitcoms, comedy took the form of stand up routines or short music hall sketches. On radio a similar mix existed but some early programmes notably ITMA (“Its That Man Again”) had a recurring theme and featured the

same characters every week. Although still perceived as a variety show, in essence ITMA had many of the ingredients of a sitcom.

During the war radio became the essential medium of both news and propaganda but perhaps equally important, it helped keep up the nation's morale with a number of hugely popular light entertainment programmes (of which ITMA was the number one). Throughout the war, the BBC's Forces network broadcast to troops, and when the Americans came to Europe to join the fight further broadcasts featured American programmes, including some sitcoms. Many of these shows proved popular with the Brits as well as the US servicemen.

After the war, some sitcoms based vaguely on the US model aired on British radio, but the biggest radio success was the zany Goon Show, a surrealistic avant garde comedy which, although featuring recurring characters each week, did not have a recurring situation. Nearer was the series “Hancock's Half Hour”, written by Galton and Simpson and built round the talents of top comedian Tony Hancock. The series featured recurring characters and had a recurring situation of sorts and the combination of great writing and Hancock's phenomenal sense of timing made the



“Steptoe and Son”, Sitcom

Last of the Summer Wine



show a huge hit.

BBC television experimented with the form of sitcom throughout the forties and fifties but with little success. When the commercial channel ITV started in 1955, its schedule featured many imported American programmes including the huge hit sitcom “I Love Lucy” featuring Lucille Ball. The success of these shows spurred British producers on to creating a homegrown sitcom success, something they finally achieved when “Hancock's Half Hour” transferred to television. Hancock repeated his radio success and proved once and for all that the format would work for a British audience.

“Hancock's Half Hour” reigned supreme as TV's top sitcom form 1956 to 1961 and it was fitting that the next huge sitcom hit “Steptoe and Son” was also written by Hancock's writers, Galton and Simpson. The format came into its own in the 1960s with a slew of huge hits including “The Likely Lads”, “The Rag Trade” and the controversial “Till Death Us Do Part”.

The 70's brought new successes, “Man About The House”, “Fawlty Towers”, “Porridge”, “Rising Damp” etc. and the durable sitcom shows no sign of fading, bouncing back from a barren period at the end of the 1980s to strike gold again in the 1990s with such shows as “Absolutely Fabulous”, “Men Behaving Badly” and “Father Ted”.

Dick Fiddy

27.5.
Dienstag
16.00

Werkschau: Daniel Reeves Works by Daniel Reeves

Obsessive Becoming: Die Videopoesie des Daniel Reeves

Daniel M. Reeves, Künstler aus Schottland, hat den unvermeidlichen Zusammenstoß zwischen unerschütterlicher Unschuld und einem kränkelnden Universum erkundet. Reeves, der seit Mitte der Siebziger mit dem Medium Video arbeitet, hat seinen Weg durch die Welt gefunden, der erlösend, atemberaubend und mutig ist. Seine autobiographische Videoarbeit **OBSESSIVE BECOMING** ist eine versöhnliche Rückschau auf die prägenden Erinnerungen, die tief im Inneren eines gequälten Kindes begraben sind. Enthüllungen über Kindesmißbrauch, geisterhafte Eltern und verschollene Geschwister tauchen wie verzerrte Spiegelungen an der Wasseroberfläche auf. Was zunächst die handwerklich hervorragende Aufarbeitung einer gestörten familiären Vergangenheit zu sein scheint, entpuppt sich als viel mehr: ein Blick in den Schatten eines düsteren Vermächtnisses, eine Erbschaft von historischer Dimension. „Die Geheimnisse in unserer Familie waren immens. Die Geheimnisse dieser Welt sind immens.“

Die Familiengeheimnisse in **OBSESSIVE BECOMING** sind real genug. Ein Akt von Gewalt gegen ein Kind, zufällig festgehalten in einem „Home movie“ aus den 50ern, taucht wie ein brutales



Gespens immer wieder auf und verleiht den Worten des Künstlers eine unheimliche Glaubwürdigkeit. Die Konfrontation mit den Dämonen seiner Kindheit hat einen heilsamen Effekt. Die Zuschauer spüren die profunde Befreiung von den erschreckenden Dingen

im Leben von Reeves.

Ein früheres Beispiel des dichterischen Exorzismus, **SMOTHERING DREAMS**, 1981, diente ihm zur Befreiung vom Horror des Vietnam-Krieges. Verletzt im Laufe der Tet-Offensive, verbrachte Reeves viele Jahre mit dem Versuch, die nachhaltigen emotionalen Wunden zu heilen. Schweigen, lernte er, war der größte Feind.

So werden persönliche Offenbarungen und Verwirrungen deutlich verbalisiert. „Ich ziehe es vor zu versuchen, sie beim Namen zu nennen.“

Aber Reeves gibt sich nicht mit seiner persönlichen Erlösung zufrieden. Wie schon in seinen früheren Werken, z. B. im lyrischen Essay **GANAPATI/A SPIRIT IN THE BUSH**, 1986, das das Elend der Elefanten als universelle Tragödie darstellt, hat Reeves stets in der menschlichen Unvollkommenheit nach den Ursachen für das allgemeine Versagen unserer gemeinsamen Geschichte gesucht.

Die Autobiographie als eine reiche und herausfordernde Quelle künstlerischer Inspiration ist keineswegs Reeves Monopol. Was seine Arbeit jedoch so fesselnd macht, ist seine meisterhafte Orchestrierung der vielen Elemente in diesem Medium: Bild, Ton und Sprache.

Als Poet ist Reeves äußerst sensibel in Hinblick auf Rhythmen und Farben. Seine gekonnte Choreographie von Familienfilmaufnahmen, Interviews, Photographien, Reinszenierungen und Wiedergabe von Dokumentarfilmaufnahmen, setzt eine komplex texturierte Montage in Gang, die von der rhapsodiehaften Erzählweise und elegischen Musikstücken ergänzt wird.

In einer erstaunlichen Sequenz werden Porträts von Reeves Ahnen von der einen zur nächsten Generation gemorpht, die die Durchgängigkeit einer Blutlinie und die gemeinsame Geschichte verdeutlichen. Neben der meisterhaften Kolorierung und anderen maltechnischen Elementen, dient der Effekt des Morphings weniger der graphischen Akzentuierung als der visuellen Erkenntnis unserer nahtlosen Verbindung zur Vergangenheit.

In **OBSESSIVE BECOMING** stellt Reeves

die eigenartige und teilweise recht schmerzhaft Geschichte seiner Familie vor den Hintergrund mehrerer grausamer historischer Ereignisse des Jahrhunderts: das Warschauer Ghetto, Hiroshima und der Vietnam-Krieg. Seine Erziehung unter der strengen Hand eines gewalttätigen Vaters, Milton, war eine Miniaturausgabe des Dramas von Clan gegen Clan und Nation gegen Nation. Mitgefühl für Milton zu zeigen, der letztendlich auch ein Opfer des Mißbrauchs in der eigenen Kindheit war, ist über die Wiederholung der Katastrophe zu triumphieren.

„Was wir unterlassen haben in uns selbst zu suchen, kehrt immer wieder zurück, um sich in den Träumen unserer Kinder einzunisten.“ „OB“ ist ein Versuch, diese Versäumnisse zu erkennen und dann, Hoffnung gegen Hoffnung, den uralten Teufelskreis der Grausamkeit zu überwinden.

Steve Seid

(Siehe auch Reeves' Statement zu seiner Arbeit auf Seite 60/ Nightflight)

Obsessive Becoming: The video poetics of Daniel Reeves

*Daniel M. Reeves is a Scotland-based artist who has probed the inevitable collision of unshakable innocence and an ill-tempered universe. Working with video since the mid-70's, Reeves has sought a path through this world that is redemptive, breathtaking and courageous. His autobiographical videowork, **OBSESSIVE BECOMING**, is a reconciliatory return to formative memories buried deep in the marrow of a haunted child. Revelations of child abuse, ghostly parents and missing siblings surface like distorted reflections in water. What at first seems the beautifully crafted unraveling of a family's roiled past becomes much more – a glimpse into the shadows of a dark ancestral legacy, a lineage of historical dimension. "The secrets in our family were immense. The secrets in this world are immense."*

Werkschau: Daniel Reeves

Works by Daniel Reeves

The family secrets in *O.B.* are real enough. An act of abuse captured serendipitously in a mid-50's home movie recycles like a brutish specter, adding a kind of eerie credence to the artist's words. Whether real or imagined, confronting one's childhood demons has its salutary effects. Engaged viewers sense the profound release of terrifying things from Reeves' live. An earlier example of poetic exorcism, *SMOTHERING DREAMS* (1981) served to extricate him from the horrors of the Vietnam War. Injured during the Tet offensive, Reeves spent years trying to heal unyielding emotional wounds. Silence, he learned, was the greatest enemy. And so in *OB*, the personal revelations and bemusements are articulately voiced: "I choose to try and name them." But Reeves doesn't settle for personal salvation. As in earlier works, such as the lyrical essay *GANAPATI / A SPIRIT IN THE BUSH* (1986), which pictures the plight of elephants as universal tragedy, Reeves has always searched man's imperfections for clues to the greater failings of our communal history. Autobiography as a rich and challenging wellspring for artistic inspiration is not exclusive to Reeves. But what makes his works so enthralling is his masterful orchestration of the medium's many elements: image, sound and language. An accomplished poet, Reeves has an acute sensitivity to rhythms and colorations. His charmed choreography of family movies, interviews, photographs, re-enactments

and archival footage sets in motion a deeply textured montage, further animated by rhapsodic narration and elegiac strains of music.

In one stunning sequence, portraits of Reeves' ancestors are morphed, generation to generation, revealing the persistence of a bloodline and a cherished history. Along with keen hand tintings and other painterly treatments, the high-tech effect of morphing finally becomes not so much graphical pizzazz as a visual recognition of our seamless linkage to the past. In *OB*, Reeves backlights his family's peculiar and sometimes painful story with some of this century's more grievous events: the Warsaw Ghetto, Hiroshima, the Vietnam War. Growing up under the stern hand of his ruffian father, Milton, was but a miniture of the high drama that pitted clan against clan, nation against nation. To feel compassion for Milton who, as it turns out, was also an abused child, is to triumph over the catastrophe repetition.

"What we have failed to look for in ourselves will come back again and again to sleep in the dreams of our children." *OB* is an attempt to acknowledge those failings and then, hope against hope, thwart the age-long cycle of cruelty.

Steve Seid
(Read a statement by Reeves on his work on page 60 / *Nightflight Prog.*)

Thousands Watch

USA, 1979, 7 Min.

Daniel Reeves and Jon L. Hilton

Eine spannend verdichtete Bild-Collage:

Bilder vom Militär, Atompilzen und Fernsehausschnitte über einen Selbstmord werden verbunden, um eine beklemmende Vision des zerstörerischen Potentials nuklearer Waffen darzustellen.

A tensely accelerating image-processed collage, integrating images of the military, mushroom clouds, and newsreel footage of a suicide in a chilling vision of the destructive potential of nuclear weaponry.

Smothering Dreams

USA, 1981, 22 Min.
Daniel Reeves with Jon L. Hilton



28.5.
Mittwoch
16.00

Reeves' persönliche Erlebnisse im Vietnam-Krieg bilden den Hintergrund dieser intensiven Arbeit, die Krönung seiner Vietnam-Studien. Eine autobiographische Tonbandaufnahme erzählt von den Mythen und der Realität der organisierten Vernichtung, erlebt in der Phantasie eines Kindes und gesehen durch die Augen eines Soldaten.

„Was ich über mich selbst, die Moral, die Sterblichkeit und die Verantwortlichkeit während meines Jahres an der Front gelernt habe, bildet den Schwerpunkt meines Lebens und der Arbeit meines Lebens.“

Reeves' own experiences during the Vietnam war are the background of this intense work – the summation of his early works addressing Vietnam. An autobiographical tape concerning the

Smothering Dreams



Werkschau: Daniel Reeves

Works by Daniel Reeves

myths and realities of organized violence as experienced through the imagination of a child and the eyes of a soldier.

"What I learned about myself, morality, mortality and responsibility during my year in combat has been the focus of most of my life and life's work."

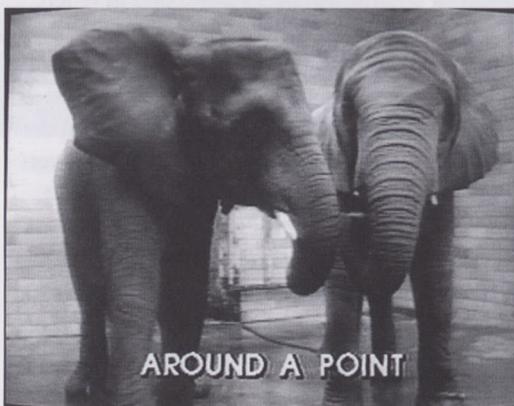
Arches USA, 1982, 6 Min.

Dieses Tape verbindet die atemberaubende Schönheit der Utah-Wüste mit Bildpostkarten, die sie eigentlich darstellen sollten. Dieses Konzept wird durch gesprochenen und scrollenden Text, der auf die lebendige Seele des Landes hinweist, betont.

This tape juxtaposes the stunning beauty of the southern Utah desert with postcards that supposedly "capture" it, a concept refuted by a spoken and scrolling text that alludes to the living spirit of the land.

Ganapati / A Spirit in the Bush USA/UK, 1986, 45 Min.

Ein experimentelles Werk, fokussiert auf den Mythos, die Geschichte und das Leben des Elefanten in freier Natur. Der Film behandelt die Kluft, die wir zwischen uns Menschen und den anderen intelligenten Tieren der Welt durch die Abwertung und absichtliche Ausbeutung anderer Lebensformen geschaffen haben. Verbunden mit der Dichtung von Garcia Lorca, Rilke und Kipling, bezieht Reeves intensive Bildcollage den Zuschauer mit Hilfe von scrollenden Texten mit ein. Die Integra-



tion leidenschaftlicher Ansichten seiner Vietnam-Tapes in die poetische Atmosphäre seines späteren Werkes, bildet eine Elegie an gefangene und geschlachtete Elefanten, die auch durch die schiere Gewalt des Sujets an Kraft gewinnt.

An experimental work focusing on the myth, history and natural life of the elephant, concerning itself with the gulf that we have created between ourselves and other sentient creatures by the devaluation and calculated exploitation of other forms of life. Powered by the poetry of Lorca, Rilke and Kipling, Reeves' procession of charged images involves the viewer through its silently scrolling texts.

Integrating the impassioned stance of his Vietnam tapes with the poetic strategies of his later work, this elegy to subjugated and slaughtered elephants earns its polemical stance by force of compelling subject matter.

Sabda USA, 1984, 15 Min.

Ein Videopoem, das von der Dichtung des nordindischen Poeten Kabir inspiriert wurde. Alle Bild- und Tonsequenzen wurden während einer längeren Reise durch Indien aufgenommen. Die Synthese von Ton und Bild mit ausdrucksvollen poetischen Untertiteln versucht die Welt der Ereignisse und der Erscheinungen zu durchbrechen. Der Titel bezieht sich auf das Wort, den Urton des Lebens.

A video poem inspired by the poetry of praise written by the North Indian poet Kabir. All of the imagery and sound were gathered on an extended trip through India. The synthesis of sound and image with a strong subtext of written poetry attempts to push through the world of events and appearances. The title refers to the word, the original sound of life.

Obsessive Becoming USA/GB, 1990-95, 55 Min. (Ausschnitte)

siehe den Text zu „Obsessive Becoming“ von Steve Seid auf Seite 56
see the text on "Obsessive Becoming" by Steve Seid, page 56



New Works in Progress: One with Everything GB, 1996-97

In diesem fünfzehnminütigen Werk wird eine ikonoklastische, zauberhafte und humorvolle Reise von einem gefallenen Mönch und seinen abenteuerlichen, respektlosen Kameraden – nämlich 49 Gartenzwergbuddhas – durch die Traumfelder des späten zwanzigsten Jahrhunderts unternommen.

This 15 minute work will be an iconoclastic, magical and visually hilarious journey taken by a disgraced monk and his adventurous irreverent companions, 49 lawn ornament Buddhas, through the dream fields of the very late 20th Century.

Perdu GB/F, 1997 - ?

Ein Video in Spielfilm-Länge, das die Geschichte eines Überlebenden aus der Schlacht an der Somme während des ersten Weltkrieges und dessen fortlaufende Versuche, wieder Herr über sein eigenes Leben zu werden, erzählt. A feature length video narrative based on the story of a survivor of the battles of the Somme during the first world war and his ongoing search to reclaim his life.

28.5.
Mittwoch
16.00

Berlin, Berlin Berlin, Berlin

Abducted Jason Spingarn-Koff USA, 1996, 12 Min.

Jason Spingarn-Koff, New York

Eine Hommage an Form und Stil des deutschen expressionistischen Stummfilms. Maria wird von der Jahrhundertwende ins heutige Berlin „entführt“ und zieht durch die Straßen, entdeckt die Stadt.

Eine visuelle Reise mit Bildern aus Berlin, Providence und New York City. Die Stimmung des Films pendelt zwischen historischen Zitaten und Stilelementen des neuen Undergrounds.

Begleitend existiert eine WWW-Seite:
<http://www.modcult.brown.edu/students/DN/jason/shock/achtung.html>
(Shockwave erforderlich)



A homage to the form and style of the German expressionist movies. Maria is "kidnapped" out of the fin-de-siècle to today's Berlin and wanders through the streets, discovering the city. A visual journey with images from Berlin, Providence and New York City. The mood of the film swings between historical quotes and stylistic elements of the new underground.

A website is also available:
<http://www.modcult.brown.edu/students/DN/jason/shock/achtung.html>
(Shockwave is required).

Berlin Retour Gusztav Hamos D, 1996, 7 Min.

LICHTBLICK, Köln



Eine elektronische Film-Zeitreise durch die Geschichte Berlins. Eine Frau, auf der Suche nach ihrem Geliebten, tritt aus dem Berlin der Gegenwart in einen Zeitstrudel, der sie durch 70 Jahre deutscher Geschichte schleudert. Immer wieder begegnet sie dabei ihrem Geliebten – doch ebensooft verlieren sie sich in den Wirren der Geschichte aus den Augen. Durch eine geschickte elektronische Collage treten die Protagonisten in die alten dokumentarischen Bildwelten der Stadt und ihrer historischen Ereignisse ein. Eine narrative, elektronische Hommage an Walter Ruttmann.

An electronic film time travel through the history of Berlin. A woman, searching for her beloved, exits today's Berlin into a time-tunnel which spins her back 70 years through German history. She keeps meeting her lover but losing sight of him again and again, in the chaos of the historical events. A slick electronic collage permits all of the protagonists to appear in old documentaries of Berlin and within various historical events. A narrative, electronic homage to Walter Ruttmann.

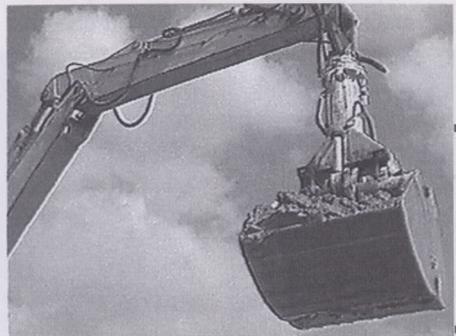
Der Platz Uli M. Schüppel D, 1996, 52 Min.

Schüppel-Produktion, Berlin

Eine subtile, eindringliche Collage über das Berliner Baustellen-Herz, den Potsdamer Platz. In hervorragend fotografierten und montierten Bildsequenzen wird der Platz und die Menschen, die auf und an ihm arbeiten, gezeigt – komplementiert von einem perfekt darauf abgestimmten Soundtrack von F.M. Einheit. Der Platz, den die Kamera nie verläßt, dient zugleich als Bezugspunkt für einen Makrokosmos verschiedenster an-

derer Orte und Plätze, von denen Bauarbeiter des Potsdamer Platzes aus dem Off berichten: Orte, die für sie Heimat, Ruhe oder sogar fast schon das Paradies bedeuten. Der Platz als Fixpunkt verschiedenster Welten.

A subtle, insistent collage about the heart of the Berlin construction sites, the Potsdamer Platz. Expertly photographed and arranged image sequences display the site and the people who work at/on it, complemented by a perfectly tailored soundtrack by F. M. Einheit. The camera never leaves the site which



serves as a macrocosm of the most diverse places which the construction workers on Potsdamer Platz tell about: places which evoke images of home, peace or even paradise. The Potsdamer Platz thus becomes the focal point of various worlds.

28.5.
Mittwoch
20.30

Daniel Reeves: Selected Highlights

ARTISTS STATEMENT

Daniel Reeves

Ich bin mir gar nicht mehr so sicher, was ich mit dieser Arbeit anfangen will. Die Versuchung ist immer groß etwas Bedeutungsvolles und quälend Vollmundiges über die Auswahl zu sagen, die hier in Berlin 10 Tage lang gezeigt wird, an das man sich noch mindestens 1,5 Wochen erinnern wird. Die meisten dieser Filme schreien geradezu danach, vervollständigt zu werden, sie entwickelten ein Eigenleben und zwangen mich, daran zu arbeiten. Die Bänder haben es einfach nicht zugelassen, daß ich aufgebe. Trotz des verhältnismäßigen Erfolges in diesem Bereich, bleiben die meisten dieser Werke marginalisiert, ähnlich der Poesie, die von der Massenkultur verworfen wird. Wir schließen uns diese Woche zusammen, um „Schattenwerke“ zu zelebrieren, Werke, die das einzig Reale sind in einem Zeitalter, in dem alles andere zum Verkauf steht.

Neulich habe ich irgendwo gelesen, daß ein Künstler derjenige ist, der eigentlich nur an einem Werk in seinem Leben arbeitet und schneidet, schnitzt, zeichnet, singt und unentwegt weiter hämmert, bis entweder der Künstler oder seine Kunst stirbt... Ich glaube, das grenzt an die Wahrheit. Ich bin ein Sklave der Virtuosität. Für mich ist meine persönliche Muse, mein Hauptmotiv in all meinem Schaffen das „große Anliegen“ ... d.h. Leben und Tod. Mir ist schleierhaft wie die Menschen Angst vor Erlebnissen nahe dem Tod haben, und ich frage mich, ob unsere Faszination an Glanz, Macht und Entstellung nur eine Reihe lebensnaher Erlebnisse ist, die eine Art „Ersatzleben“ bildet, bis das eigentliche Leben sich in einem Blitz kurz vor dem Eintritt des Todes zeigt.

Ich wünschte, daß mir irgendein Großkonzern ein perfekt ausgestattetes Schnittstudio für ein Jahr zur Verfügung stellen würde, damit ich ca. sechs Filme, die ansonsten wegen meines gegenwärtigen (chronischen) finanziellen Engpasses zu Todeburten werden, beenden kann. Dieser Konzern könnte mein Mäzen sein und seine Einwilli-

gung aus dem Vorstandszimmer her-ausrufen, oder sich schämen, wenn die Aktionäre vorbeikommen, um Tee zu trinken, was immer als erstes geschieht... Ich bin der Meinung des Dalai Lamas, daß im Grunde genommen jeder ein gutes Herz hat. Ich zolle Knut Gerwers und allen bei transmedia meinen Respekt, meine Bewunderung und Dankbarkeit dafür, daß sie nicht aufgegeben haben, dies alles zu ermöglichen, obwohl der Weg teilweise recht hart war. Und übrigens, falls jemand geklont werden sollte – es sollte Frank Zappa sein...

Danke... Daniel

(Mehr Informationen über Daniel Reeves und seine Arbeiten auf Seite 56)

I am not so sure I know what I am doing anymore with this work, the temptation is to try and say something meaningful and excruciatingly resonant about the range of tapes to be shown here in Berlin that will be remembered for at least a week and a half. Most of these tapes clamoured to get done, took on a life of their own and forced my hand. That is to say they would not let me give up. Despite the relative success involved in the field, most of this work remains marginalized in the same way that poetry is subsumed by mass culture. We join together this week to celebrate shadow work which is indeed the real work in a time when everything else is for sale. I read somewhere recently that an artist is in fact given one work to do in her or his life and just keeps cutting, carving, drawing, singing and banging away at this theme, subject, inspiration, concept, motif thing until one or the other of them dies.... I think this is somewhat close to the truth. I am a slave to virtuosity. For me the personal muse cum motif in all of my work is the so-called great matter... that is the matter of life and death. I am puzzled by peoples fear of near death experience and wonder if our fascination with glamour, power and

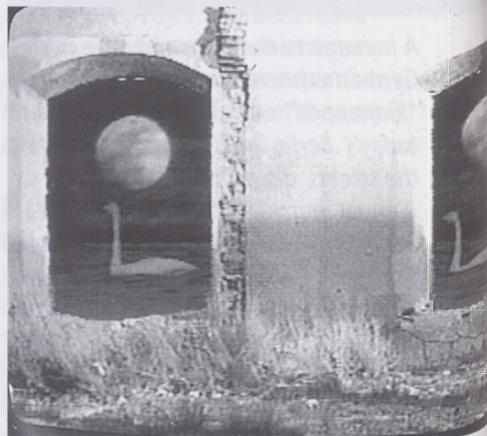
distortion are just a string of near life experiences that serve as ersatz life until the real thing shows up in a flash just before death.

I wish that some big company would loan me a sophisticated non-linear edit suite for one year so I could finish about six works which will be otherwise stillborn due to my current (chronic) financial position. They could pretend to be like my art parents and cluck approvingly from the boardroom or be embarrassed when the stockholders come round for tea whichever comes first...

I give good maintenance and agree with the Dalai Lama that everyone has a basic good heart. Knut Gerwers and everyone at transmedia has my respect, admiration and gratitude for not giving up on making all this happen when the going was rough... and by the way if anyone is to be cloned – it should be Frank Zappa...

Thank You... Daniel

(More informations on Daniel Reeves and his works on page 56)



Daniel Reeves Selected Highlights

Sombra A Sombra

USA, 1988, 15 Min.

Dieses Tape ist eine Elegie der Erinnerung und eine Meditation über die Architektur der Verlorenen, wie sie in den Schriften des peruanischen Poeten Cesar Vallejo lebendig werden. Aufgenommen in den Jahren 1983-87 in Geisterdörfern und verwahten Häusern in Spanien, untersucht der Film jenen Bereich des Menschenherzens, der durch den Abschied von Menschen und Sachen aus dieser Welt geformt wird. Spanische Landschaften, katholische Ikonen, Schattenfiguren und leerstehende Häuser fließen vorbei in einer Bilderprozession der Stille und der Abwesenheit, alles in dem Zauber von Juan Downeys anrührender Lesung von Vallejos Dichtung.



This tape is an elegy of remembrance and a meditation on the architecture of the abandoned as evoked in the writing of the Peruvian poet Cesar Vallejo. Taped from 1983 to 1987 in deserted villages and houses in the mountains of Spain, the tape explores that space of the human heart which is shaped by the departure of the people and things of this world. Spanish landscapes, catholic icons, shadow figures and abandoned buildings flow in a procession of images of quietitude and absence, cast under the spell of Juan Downey's deeply engaged reading of Vallejo's revelatory poems.

A Mosaic for the Kali Yuga

USA, 1986, 5 Min.

Eine unaufhörlich schneller werdende Wiederholung von Medienfragmenten, die blockartig gestaltet die kritische Masse der technischen Gesellschaft versinnbildlichen. Den eigenen Nachruf vorwegnehmend, prophezeit Vishnu Panan die gegenwärtige Verwirrung zwischen dem inneren und dem äußeren Raum. Der Titel bezieht sich auf einen Zustand ohne jegliche Spiritualität, dessen einzige Werte die des Besitzes und des Wohlstandes sind.

A relentlessly accelerating repetition of media fragments laid out in building block succession depicts technological society gone critical mass – succinctly realizing its epilogue, the Vishnu Panan's prophecy foretelling the contemporary confusion of inner and outer realms. The title refers to a state devoid of spirituality, in which all values are attached to property and wealth.

Smothering Dreams

USA, 1981, 22 Min.

Daniel Reeves and Jon L. Hilton

Siehe Kurzbeschreibung im FOCUS-Programm auf Seite 57
see synopsis in the FOCUS –



Obsessive Becoming

USA/GB, 1990-95, 55 Min.

Siehe Text über „Obsessive Becoming“ von Steve Seid / FOCUS Prog./ Seite 56
see the text on "Obsessive Becoming" by Steve Seid / FOCUS Prog./ page 56



28.5.
Mittwoch
22.30

Das Kleine Fernsehspiel

ZDF

das kleine
fernsehspiel

„Das Kleine Fernsehspiel“ behauptet sich seit über 30 Jahren offensiv gegen Quotendruck und Großproduktionen in Fernsehen und Kino. Die Redaktion umfaßt drei äußerst produktive Bereiche, die für unterschiedliche Programme im ZDF-Verbund Hauptprogramm, 3sat und arte verantwortlich sind. Gemeinsam ist allen das „kleine“ Budget, der unangepaßte Blick und die Lust am Experiment.

„Das Kleine Fernsehspiel“ has offensively asserted itself for over 30 years against the pressure of viewer quotas and big productions for television and cinema. The editorial staff has three extremely productive departments which are responsible for diverse programmes in the ZDF working pool for the main programme, 3sat and arte. They all have in common “small” budgets, non-conformist views and the desire to experiment.

Das Kleine Fernsehspiel / ZDF Hauptprogramm

Das Kleine Fernsehspiel betreut jährlich 26 Neuproduktionen und 13 Wiederholungen, die sonntags um 23.00 und montags um 0.00 im ZDF ausgestrahlt werden. Dieser Sendetermin gibt uns – bei allen Nachteilen – eine große Freiheit. Wir produzieren Fernsehspiele, Essays, Dokumentar- und Experimentalfilme und, last not least, Kino. Die Schwerpunkte Neue deutsche Fiktion, Dokumentarfilme und internationale Coproduktionen strukturieren diese Vielfalt.

„Das Kleine Fernsehspiel“ supervises 26 new productions and 13 reruns yearly, televised at 23:00 on Sundays and at 00:00 on Mondays on ZDF. These broadcasting times – despite all the disadvantages – allow us much freedom. We produce television plays, essays, documentaries, experimental films and, last not least, movies. Our focus on new German fiction, documentary films and international co-productions structures the variety.

Videobeispiele aus/ Excerpts of Videos from: Das Kleine Fernsehspiel

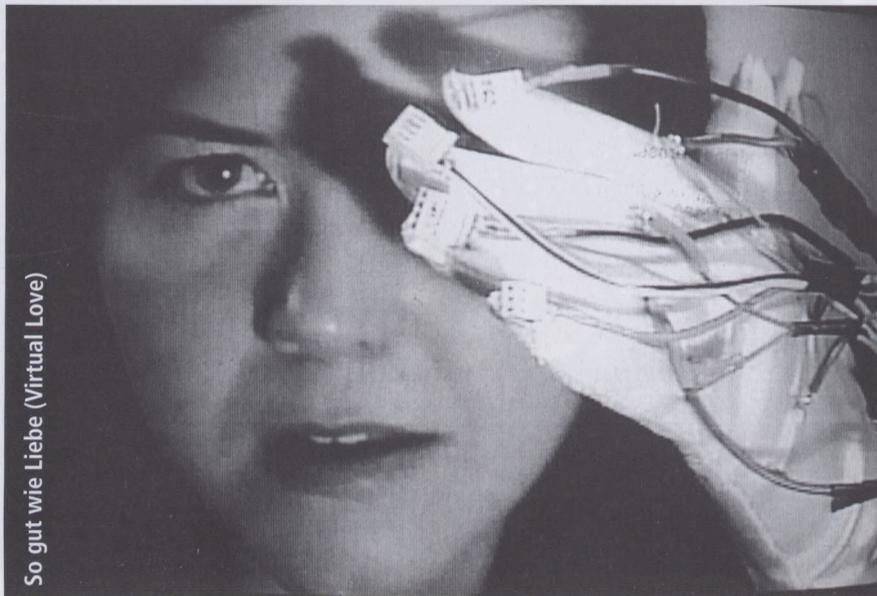
**So gut wie Liebe
(Virtual Love)**
USA/D, 1993, 70 Min.
Lynn Hershman

**Juristische Körper
D, 1995, 50 Min.**
Jörg Heitmann, Philip
Scheffner

**Der letzte Engel
der Geschichte
(The Last Angel of
History)**
GB/D, 1995, 45 Min.
John Akomfrah



Der letzte Engel der Geschichte



So gut wie Liebe (Virtual Love)

29.5.
Donnerstag
16.00

Das Kleine Fernsehspiel

Das Kleine Fernsehspiel: quantum

Seit 1989 entwickelt die von der Redaktion Das Kleine Fernsehspiel im Kulturkanal 3sat gegründete Programmwerkstatt quantum neue fernsehspezifische Formen von der ersten Idee bis zum ausgereiften Prototypen. Neben Einzelsendungen, die das Medium selbst zum Thema machten, entstanden zahlreiche neue serielle TV-Formate: z.B. die „3sat Titeltage“, die für die Themenabende in arte standen, das Frauen-Nachrichtenmagazin „Nova“, die Kurzkrimireihe „Schicksal der Woche“, das Nachtfernsehen „Pudel Overnight“, das Musikmagazin „Lost in Music“ und jetzt die Fernseh-Legende „Deckname Strack“.

quantum-Entwicklungen finden sich in 3sat, ZDF und arte.

Since 1989, the programme workshop "quantum", which was founded for the cultural channel 3sat by "Das Kleine Fernsehspiel" editorial staff, has developed – from the initial idea to a mature prototype – new forms specifically for television. In addition to individual telecasts, in which the media itself was at issue, many new formats for television series have evolved: e.g., the "3sat Titeltage", which was the force behind evening-long topics on arte, the women's news magazine "Nova", the short crime series "Schicksal der Woche", the night show "Pudel Overnight", the music magazine "Lost in Music" and recently the TV-legend "Deckname Strack".

Productions which have been developed by "quantum" are shown on 3sat, ZDF and arte.

Videobeispiele aus quantum:
Excerpts of videos from "quantum":

Cyber City: San Francisco
USA/D, 1995, 59 Min.
Manfred Waffender, Mark Smith

Pudel Overnight: Berlin
D, 1995, 390 Min.
Fritz Brinckmann

Magic Eye: 9 1/2 Finger
D, 1995, 5 Min.
Axel Gaube, Ilana Goldschmidt, Reiner Servos, Valeria Valenzuela

Deckname „Strack“ – Eine Fernseh-Legende
D, 1996, 46 Min.
Carl-Ludwig Rettinger



29.5.
Donnerstag
16.00

Das Kleine Fernsehspiel

Das Kleine Fernsehspiel/arte

Die Redaktion Das Kleine Fernsehspiel/arte ist für jährlich ca. 20 Themenabende auf arte verantwortlich. Dafür steht dreimal in der Woche eine slot-freie Programmfläche zur Verfügung, die große thematische und formale Freiheiten ermöglicht. Für jeden Abend versuchen wir, einen eigenen dramaturgischen Bogen zu finden, die einzelnen Beiträge so zu- oder gegeneinander zu setzen, daß der Themenabend insgesamt mehr als die Summe seiner Einzelteile ist. Die einzelnen Elemente (Neuproduktionen und Ankäufe) können Dokumentar-, Kurz- oder Spielfilme, Essays, aber auch Mischformen sein. Viele Neuproduktionen entstehen in internationaler Kooperation mit anderen Sendern oder Institutionen. Darüber hinaus liefert die Redaktion Kurzfilme (Ankäufe) für die Reihe „Kurzschluß“ zu, coproduziert mit dem ZDF Fernsehfilme für arte sowie Dokumentarfilme mit unabhängigen Filmemachern und Produzenten aus aller Welt.

The editorial staff of "Das Kleine Fernsehspiel"/arte is responsible yearly for approximately 20 evening-long programmes on a specific topic on arte. Three times a week a slot is reserved for a whole evening, consequently allowing for great thematic and formal freedom. For each of these evenings, we attempt to sustain a specific dramaturgy, and to position the individual contributions to supplement or contrast with one another so that the evening, taken as a whole, is more than the sum of its parts. The individual elements (new productions and purchases) range from documentaries, short films or feature films, to essays, or mixtures of these forms. Many new productions are made in international co-operation with other television channels or institutions. Furthermore, the editorial staff supplies short films (purchases) for the programme "Kurzschluß", and co-produces with ZDF television films for arte, as well as documentary films with independent filmmakers and producers from around the world.

Videobeispiele aus Das Kleine Fernsehspiel/arte: Excerpts of videos from Das Kleine Fernsehspiel/arte:

Habillagen/ Habillagen

Beispiele aus verschiedenen arte-Themenabenden
Excerpts from different arte evening-long-programmes

Sex/Maschine - eine Reise ins Reich der Künstlichen Liebe
D, 1994, 60 Min.
Gustav Hamos

Maskerade (Videoessay)
D, 1997, 60 Min.
Manfred Hulverscheidt

29.5.
Donnerstag
16.00



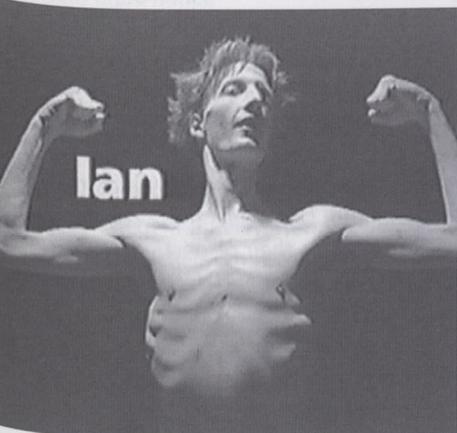
Rio Reisers Totenmaske

Oh Mann
On Man

Heaven or Montreal
Dennis Day

CDN, 1996, 5 Min.
V / TAPE, Toronto

Im Nachdenken über den frühen Tod eines jungen Tänzers und Künstlers stößt der Film auf unvollendete Ideen und zeichnet Konturen der verlorenen Energie und Phantasie. Am Ende faßt er all seine Verzweiflung zusammen und bittet um Ruhe, um zu sprechen und um Stille, um zu tanzen. Ian Middleton, Mit-Autor, starb 1993 an AIDS.



Reflecting on the premature death of a young dancer and artist, *Heaven or Montreal* points to unfinished ideas, creating outlines of lost energy and imagination. As a finale, it summons all its desperation, and asks for silence to speak, and stillness to dance. Ian Middleton, its co-author died in 1993 of AIDS-related causes.

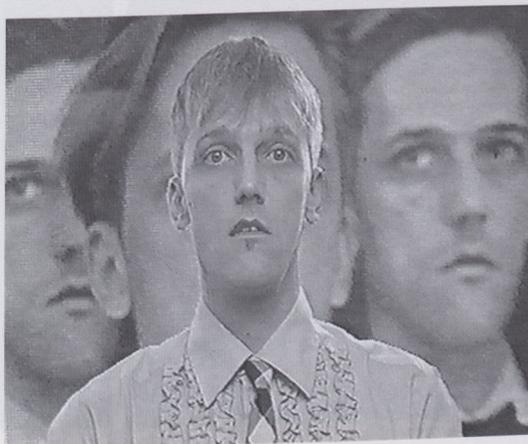
Loverfilm
(eine unkontrollierte Freisetzung von Information/
an uncontrolled release of information)

Michael Brynntrup
D, 1996, 21 Min.

Michael Brynntrup, Berlin

Michael Brynntrups gesammelte Lover, ungefragt vereint in einem Film: „eine unkontrollierte Freisetzung von Information“. Fleißarbeit und Liebesdienst (?) zugleich. Und Brynntrup hat fleißig gesammelt... – da reichen 20 Minuten gerade mal für die Auflistung der Namen und wichtigsten Details. Ohne Rücksicht und Reue rollen die Fotos und Filmschnipsel unzähliger Liebhaber ab, laconisch aus dem Off kommentiert – mit (eher rhetorischen) Warnungen versehen, die den Zuschauer auf seine potentielle Mitschuld am radikalen Bruch der Privatsphäre der Abgebildeten hinweisen.

Michael Brynntrup's collected lovers are gathered together, without having been asked, in a film: "an uncontrolled release of information". It is both an industrious piece of work and a labour of love (?). And Brynntrup has indeed collected industriously... – 20 minutes are only enough to list their names and the most significant details. Without consideration or remorse, photos and film snips of countless lovers are unreel'd, and laconically commented on by a voice off screen – moreover, (rather rhetorical) warnings are given to remind the viewer of his potential complicity in the radical invasion of the privacy of those shown.



Stolen Glimpses
Knud Vesterskov
DK, 1996, 59 Min.

Danish Film Institute Workshop,
Kopenhagen



Eine atmosphärisch dichte Collage nach Texten des Schriftstellers Morti Vizki. Vesterskov entwickelt eine den eindringlichen Texten kongenial entsprechende Mischung aus inszenierten Teilen, Szenen aus anderen Schwulen-Filmen und Spielfilmsequenzen. Eine vielschichtige, teils poetisch, teils sarkastisch-ironische Auseinandersetzung mit schwulen Männern und ihren Beziehungen untereinander – auch eine Rebellion gegen Männerstereotypen und jene Mythen, mit denen sie sich selbst umgeben. Eine provokante Mischung verschiedenster Formen, Stimmungen und Quellen. Einer der eindringlichsten und besten Schwulenfilme seit langem.

In atmosphere, this film is a dense collage based on texts by the writer Morti Vizki. Vesterskov has congenially developed a mixture, that fits these forceful texts, out of enacted passages, scenes from other gay films and feature film sequences. A many-sided, partially poetic, partially sarcastic-ironic encounter with gay men and their relationships to one another – and also a rebellion against stereotypes of men and those myths with which they surround themselves. With a provocative blend of a large variety of forms, atmospheres and sources, it is one of the most powerful and best gay films recently made.

29.5.
Donnerstag
20.30

Lost in Music

„Lost in Music“ ist eine Fernsehserie, die sich mit diversen musikbezogenen Subkulturen in Deutschland befaßt. Die ca. 50-minütigen Episoden des Magazins berichten jeweils von einem musikalischen Genre und der dazugehörigen Szene: den Bands und Musikern, Konzertorganisatoren, Produzenten, Labels, Vertrieben, Redakteuren von Fanzines und – nicht zuletzt – den Fans.

Zum Konzept der Serie gehört, daß auf jeglichen Kommentar „von außen“ verzichtet wird; es sind die Äußerungen der Protagonisten selbst, deren Montage ein Bild der jeweiligen Szene ergibt. Ein weiteres Gestaltungsprinzip ist die Kombination eines dokumentarischen Strangs mit äußerst dichten, artifiziellen Kurzbeiträgen, die sich mit Details des jeweiligen Themas beschäftigen: Kleidung, Instrumente, Rituale...

„Lost in Music“ is a television series which deals with diverse music-related subcultures in Germany. Each of the magazine's approximately 50 minute episodes reports about one musical genre and its scene: the bands and musicians, concert organisers, producers, labels, distributors, editors of fanzines and – last but not least – the fans.

It is part of the concept of the series to do without any commentary "from outside"; by the montage of remarks made by the protagonists themselves, a picture of the respective scene emerges. A further conceptual principle is to combine a documentary strand with extremely concentrated, artificial short contributions which deal with details of each theme: clothing, instruments, rituals...

Die Lost in Music Ausgaben/Lost in Music Episodes:

Techno Trance (11/92) / Hip Hop Hooray! (05/93) / Metalmania (11/93) / Hoch über Hamburg (10/94) / Dancefloor Jazz (11/94) / Reggae Revolution (08/95) / Crossover (11/95) / Out Of Country (04/96) / Electronic-Jam (06/96) / London Jungle (09/96) /

Mutter, Doris und Verwandte (09/96) / Girls, Girls, Grrrls (09/96)

Alle Episoden fanden eine äußerst positive Resonanz bei der Kritik. Lost in Music wurde mit dem „Silbernen Kabel“ und dem „Adolf-Grimme-Preis '94“ ausgezeichnet für seinen „innovativen Stil“ und die „lebendige, unkonventionelle Art und Weise“, in der das jeweilige Thema behandelt wird.

Christoph Dreher, Rolf S. Wolkenstein und Rotraut Pape stellen LiM mit der Folge „Electronic Jam“ sowie einem Querschnitt aus anderen Folgen vor.

All episodes have been received positively by the critics. Lost in Music was awarded the "Silver Cable" and the "Adolf Grimme Prize '94" for its "innovative style" and the "lively, unconventional manner" in which each topic was handled.

Christoph Dreher, Rolf S. Wolkenstein and Rotraut Pape will present LiM by showing the episode "Electronic Jam" as well as a representative sample of other episodes.

Lost in Music: Electronic Jam

D, 1996, 56 Min.
Regie, Buch: C. Dreher,
Realisation: C. Dreher,
R. Pape

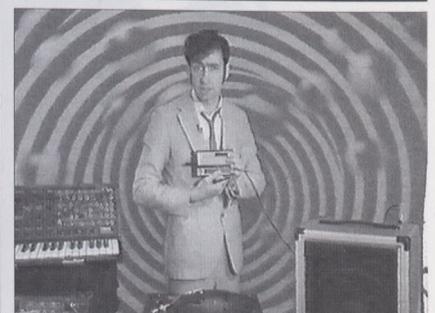
„Electronic Jam“ stellt eine neue Generation elektronischer Avantgardisten vor, die an der Musik des nächsten Jahr-

tausends arbeiten. Abseits des kommerzialisierten Techno- und Rave-Business stellen sie alle bisherigen Kompositions- und Produktionsweisen von Musik auf den Kopf. Auf einem Streifzug durch Deutschland und England trifft LiM diese Rebellen und beleuchtet ihre jeweiligen Theorien, Bildwelten und Dekonstruktionsweisen. Eine Reise durch neue musikalische Welten und das visuell ungewöhnliche Portrait einer Bewegung in ständiger Bewegung.

Die Protagonisten: Robin Rimbaud, Air Liquide, Karl Heinz Stockhausen, Source Records, Robert Gordon, Warp Records, Aphex Twin, Alec Empire, Atom Heart, Oval u.a.

„Electronic Jam“ presents a new generation of electronic avantgardists who are working on the music of the next century. Remote from the commercialised Techno and Rave business, they have upset all previous ways of composing and producing music. On a journey through Germany and England, LiM meets these rebels and illuminates their respective theories, imageries and deconstruction methods. It is a trip through new musical worlds and the visually unusual portrait of a movement that is in constant motion.

The protagonists: Robin Rimbaud, Air Liquide, Karl Heinz Stockhausen, Source Records, Robert Gordon, Warp Records, Aphex Twin, Alec Empire, Atom Heart, Oval and others.



29.5.
Donnerstag
22.30

Workshop: CD-ROM

ÄON oder Der Umgang mit der Zeit Frank Krugmann

ÄON oder auch AION ist der griechisch-lateinische Ausdruck für den Weltengang. Gleichzeitig kann derselbe Begriff auch als Ewigkeit verstanden werden. So gesehen ist ÄON ein Symbol für das Ende der Zeit. So wie die Sterblichkeit des Menschen der Zeit Gewicht verleiht, so verschwindet mit dem Blick in die Ewigkeit gleichsam die Möglichkeit, Zeit auch nur zu denken.

Die Geburt hinter sich und den Tod vor Augen zerrinnt dem Menschen die Zeit zwischen den Händen. Was auch immer er tut: es kostet Zeit und bringt ihn seinem Ende näher.

ÄON erlaubt im Spiel die Umkehrung des Vorgangs: der Anwender sammelt Zeit, statt sie unaufhaltsam zu verlieren. Das zwangsläufige Voranschreiten des Weltengangs wird unterbrochen und neuen Regeln unterworfen.

Die Zeit erscheint in Form kleiner Kugeln, die der Anwender nach eigenem Belieben sammeln, verwerten oder gar verschwenden kann. Es kommt allerdings vor, daß er sich von einem Teil seines

Zeitreservoirs trennen muß, da er sonst unvermeidlich aus der Applikation herauskatapultiert wird und wieder ganz von vorne beginnen muß. Zusätzlich gibt es Nischen, in denen die Zeit einfach stillsteht – und zwar ewig.

Einmal gestartet, kann ÄON endlos gespielt werden. Der User erhält auch an keiner Stelle eine Auswertung seiner Leistung.

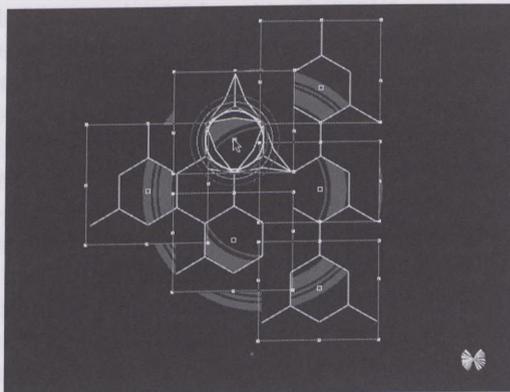
Die Struktur von ÄON ist vergleichbar mit der eines Schwarzen Lochs. Im Zentrum befindet sich die Energie (Hauptauswahl). Sie sorgt dafür, daß das ganze System weder in sich zusammenstürzt, noch die Grenzen des Ereignishorizontes überschritten werden und der User unwiederbringlich verloren geht.

Um das Zentrum herum verteilt befinden sich die Photonen (Ereigniswelten), die ihrerseits wiederum derart komplex sind, daß sie ganz eigene Universen bil-

den.

Man wird in der Hauptauswahl permanent mit Fragmenten aus den einzelnen Welten konfrontiert, und es wird irgendwann unumgänglich, auf sie zu reagieren. Bei jeder Reaktion geht der User erneut ein Wagnis ein, da er nicht weiß, ob er das Gleichgewicht des Systems gefährdet.

Bei ÄON endet jeder Versuch sich aus dem Zentrum des Systems zu entfernen scheinbar wieder dort, wo er auch begonnen hat. In Wirklichkeit hat man jedoch einen Daseinszustand verlassen, und genießt den Einblick in die Umgebung eines neuen, der mit der bekannten Umgebung nicht identisch ist.



ÄON or Time Management Frank Krugmann

ÄON or AION is the Greco-Latin expression for the path of the world. At the same time, the term can also mean eternity. ÄON is thus a symbol for the end of time. In the same way that man's mortality gives meaning to time, a glance into eternity makes it impossible to even think in temporal terms.

His birth behind him, his death on the horizon, time rushes through man's fingers. No matter what he does, it costs time and only brings him nearer to his end.

ÄON inverts the game: the user gathers time instead of incessantly losing it. The compulsory progression of the path of the world is interrupted

and subjected to new rules. Time appears in the form of beads which users can gather, trade or waste as they like. It can, however, occur that the player has to give up a part of his time collection or he is unavoidably catapulted out of the application and has to start again from scratch.

Additionally, there are niches in which time stands still, and forever at that. Once started, ÄON can be played endlessly. The user's performance is also never evaluated.

The structure of ÄON is comparable to that of a black hole. Energy is located in the middle (the main choice).

Energy keeps the whole system from collapsing and assures that the borders of what is happening are never exceeded, which would mean that the user is irrevocably lost forever.

Photons (event worlds) are located around the center which are, in their own right, so complex that they form their own individual universes.

The user is constantly confronted with fragments from the individual worlds and it becomes necessary, sooner or later, to react to them. With each reaction the

user risks endangering the system's balance.

In ÄON, every attempt to move away from the center of the system ends where it began. In reality a state of being has, however, been left behind and the user enjoys insights into the environment of a state of being which is not identical to the old one.

User Unfriendly Interface Leon Cmielewski and Josephine Starrs

Siehe Beschreibung Seite 24
See description on page 24

30.5.
Freitag
14.00

Die Region Berlin-Brandenburg: Multimedia The Berlin-Brandenburg Region: Multimedia

mib

Gesellschaft für Multimediaproduktionen in Berlin m.b.H.

Die mib GmbH ist ein Kulturunternehmen, hervorgegangen Ende der 80er Jahre aus einem Forschungsprojekt der HdK Berlin und dem 1992 gegründeten MedienInstitut am MD Berlin. Man kann die Produktionen der mib aufteilen in Auftragsarbeiten für Museen und Wirtschaftsunternehmen sowie auftragsungebundene Projekte, wobei der Anteil künstlerisch freier Arbeiten künftig mehr Raum einnehmen wird. Weiterhin kennzeichnet die Produktionen, daß sie selbst Etappen in einem dynamischen Technologisierungsprozeß darstellen. So hatte Anfangs die Idee „visueller Argumentationen“ im Vordergrund gestanden, während es heute eher Beiträge zu einem „multimedialen Text“ sind. Formal gewinnen Studien zu komplexen Systemen und zu vereinfachten Visualisierungen, sprich Navigation, an Bedeutung. Inhaltlich ist noch immer der Traditionsbezug für die technologische Ausgestaltung unerlässlich, aber auch hier zeichnet sich eine Eigenständigkeit ab gegenüber dem bildnerischem Know-How der Tradition. Das zehnköpfige Team der mib GmbH setzt sich zusammen aus Künstlern, Geisteswissenschaftlern und Technikern.

Einen Einblick in die Produktionsweise der mib geben:

Prof. Dr. Arthur Engelbert
und Winfried Gerling.

mib Ltd. is a cultural enterprise which developed at the end of the Eighties out of a research project of the HdK Berlin and the Media Institute at the MD Berlin established in 1992. mib productions can be divided into commissioned works for museums and businesses, and independent projects, whereby the amount of artistically autonomous works will be greater in the future. Furthermore, mib productions distinguish themselves in that they are themselves stages in a dynamic process of technologisation. Hence initially the idea of "visual argumentations" had priority, whereas today it is rather contributions to a "multimedia text". Formally, studies on complex systems and on simplified visualisations, i.e. navigation, are gaining importance. In content, traditional reference is still indispensable for the technological makeup, although even here independence from traditional visual know-how is making headway. The ten member team of mib Ltd is made up of artists, scholars and engineers. A look at mib's production methods will be given by:

Prof. Dr. Arthur Engelbert
and Winfried Gerling

im sta(l)

im stall

hält mich die zeit kurz auf
und
berührt mich die sinnlichkeit
und
reizt mich das licht
und
entdeckt mich der raum
und
er läßt mich einschreiten
und
das hören war doch mehr

im stall

gesellschaft für konzeptentwicklung
im bereich neuer medien mbh

in (the) stall

time holds me up briefly
and
sensuousness touches me
and
light rouses me
and
space discovers me
and
lets me step in
but
hearing was more

im stall

company for conceptual development
in the field of new media ltd.

30.5.
Freitag
16.00

Die Region Berlin-Brandenburg: Multimedia

The Berlin-Brandenburg Region: Multimedia



Tivola

Tivola Electronic Publishing wurde 1995 gegründet und hat sich im Bereich der Edutainment-Produktion auf CD-ROM einen Namen gemacht. Tivola setzt auf Serien: zum Angebot gehören Kinder SpielGeschichten, Detektiv SpielGeschichten, Sach SpielGeschichten und SpielSpaß, kleine Denk-, Glücks- oder Geschicklichkeitsspiele für zwischendurch. Tivolas interaktive Stories entstehen in Zusammenarbeit mit erfolgreichen Autoren, Illustratoren, Musikern und Geräuschemachern. Die technische Realisierung wird von erstklassigen Produktionshäusern übernommen.

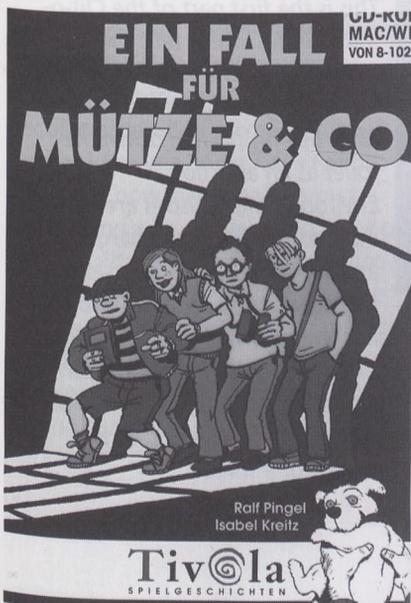
Tivola Electronic Publishing was founded in 1995 and has made itself a name in the field of edutainment products on CD-ROM. Tivola offers series of titles: interactive children's stories, interactive detective stories, interactive factual tales, and short

games to tax you brain, your luck or skill for those moments in between. Tivola's titles are created with the assistance of successful authors, illustrators, musicians and sound effect technicians. First class production companies are responsible for their technical realisation.



TXT wurde ins Leben gerufen, um deutschsprachigen Verlagen kleiner und mittlerer Größenordnung die Möglichkeit zu geben, sich im Netz zu präsentieren. Es soll ein zentraler Webserver (<http://www.txt.de>) aufgebaut werden, in dem die potentielle Leserschaft und die Profis – wie zum Beispiel Journalisten – neueste Erscheinungen in Erfahrungen bringen können, Textauszüge lesen und Autorenlesungen als Audiodateien abrufen können. Erich Maas und Ulf Schleth werden den derzeitigen Entwicklungsstand des Servers vorstellen.

TXT was established in order to give small and middle-size German-language publishers the possibility to present themselves on the Internet. A central web server (<http://www.txt.de>) is to be developed, in which potential readers and professionals – for instance, journalists – can inform themselves about the latest publications, read text excerpts and have access to audio-files with readings by authors. Erich Maas and Ulf Schleth will present the server's current stage of development.



30.5.
Freitag
16.00

Trash unlimited

Pas De Deux
Ron Littke
 USA, 1995, 4 Min.
 Ron Littke, Brooklyn



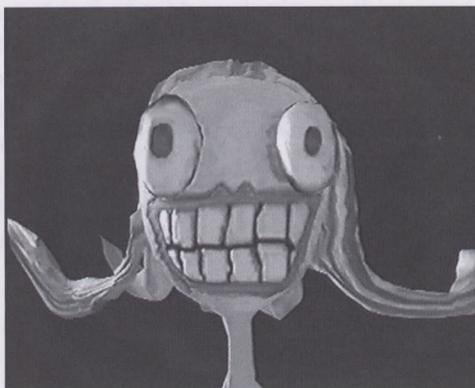
Ob Erbsen dazu taugen, Liebeskummer zu überwinden, sei dahingestellt. Zumindest helfen sie dem Protagonisten, über die verlorene Liebe hinwegzukommen und inspirieren ihn, noch einmal um die Geliebte zu buhlen. Der Autor beschreibt seine Arbeit als minimalistisches, komisches Ballett am Eßtisch. Die Stimmigkeit dessen müssen die Zuschauer überprüfen. Die Musik liefert Tschaiowsky mit „Der Nußknacker“. Ob das eine Anspielung auf die Erbsen sein soll, entzieht sich unserer Kenntnis.

Whether peas help you to get over a broken heart is another matter. But they do at least help the protagonist to get over his lost love and inspire him to make another attempt at regaining his beloved. The author describes his work as a minimalist, comic ballet at the dining table. The viewers have to determine the accuracy of this statement for themselves. Tchaikovsky's "Nutcracker Suite" provides the musical accompaniment. Whether that refers to peas is beyond our knowledge...

Adrenaline
Marine Poirson
Lionel Richerand
Nicolas Gautier
 F, 1995, 2 Min.
 ENSAD/All, Paris

Kreischendes Knochengirl trifft auf wabbeliges Monster. Knochengirl kreischt noch mehr. Rennt wie von Tarantel (oder wabbeligem Monster) gebissen durch die Stadt. Viele Leute, überall. Aber keiner interessiert sich für das Kreischgirl. Also rennt sie weiter – aber Wabbelmonster lauert und labbert hinter jeder Ecke. Doch Knochenkreischgirl hat Glück – der Retter naht auf zwei Breitreifen... und die hinterlassen „Eindruck“ (auf dem Monster).

Bitchy, bony girl meets flabby monster. Bony girl bitches some more, runs through the town as if she were bitten by a tarantula (or the flabby monster). A lot of people, everywhere. But no one is interested in the bony girl. So she continues to run. But the flabby monster lurks and licks his lips around every corner. But the bony, bitchy girl gets lucky, her hero drives up on wide-tread tires and these make an "impression" on the monster...



The Devil Inside
Jennifer Reeder
 USA, 1995, 7 Min.
 Jennifer Reeder, Chicago



Dies ist Teil 1 der „Clit-o-Matic“ Reihe. Erzählt werden die Abenteuer des White Trash Girls. Aufgewachsen ist das WTG in der Kanalisation, nachdem sie als abgetriebenes Baby von der Mutter stante pede in den Orkus befördert wurde. Dort nährte sie sich von allerlei Umweltgiften. Jetzt ist sie, vollgetankt und superresistent, dem Gully entstiegen und hat eine Menge gleichgesinnter Freunde gefunden: Scrapy, Mental Girl, Eddy... – und wehe den blöden Wichsern, die es wagen, sich ihr in den Weg zu stellen. Wer ihr dumm kommt hat ausgeschissen! Macht euch da mal keine Illusionen.

This is the first part of the Clit-o-Matic Series which tells the adventure of the White Trash Girl. The WTG grew up in the sewer after being flushed down the toilet as an abortion. Environmental poisons are her main source of food. Charged up and super-resistant, she rises out of the sewer and has found a lot of similar (weird) friends: Scrapy, Mental Girl, Eddy... and pity the poor asshole who gets in her way! If you "dis" her, your number is up! And that is a promise, not a threat...!

30.5.
 Freitag
 20.30

Trash unlimited

Surprise Pepperone
Matleena Jänis
 FIN, 1996, 15 Min.
 TURKU SCHOOL OF ART AND
 COMMUNICATION, Turku

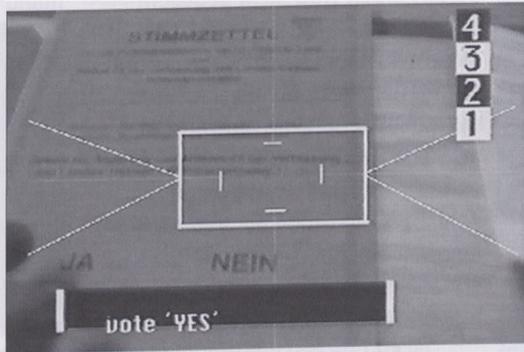


Emma und Kalle. Zwei ganz gewöhnliche Namen. Zwei SCHEINBAR ganz gewöhnliche Finnen. Aber beide erfahren DEN kleinen, aber ganz entscheidenden Unterschied. Emma (eigentlich weiblich) wächst ein Schwanz, Kalle (bisher männlich) wachsen Brüste, und da wo bisher was hing, ist jetzt eine Lücke... Während Emma, recht unbekümmert, mit der Freundin zur kommerziellen Samenproduktion übergeht, hat Kalle doch erheblichere Probleme mit dem Handling seiner ersten Periode...

Emma and Kalle. Two ordinary names. Two APPARENTLY ordinary Finns. But both experience THE small but decisive difference: Emma (actually is a woman) grows a penis. Kalle (who had, until now, been male) grows breasts and a gap develops in place of where a vital part had been hanging... Whereas Emma is untroubled by the development and sets up a commercial sperm production operation with a girlfriend, Kalle has considerable problems in coming to grips with his first period...

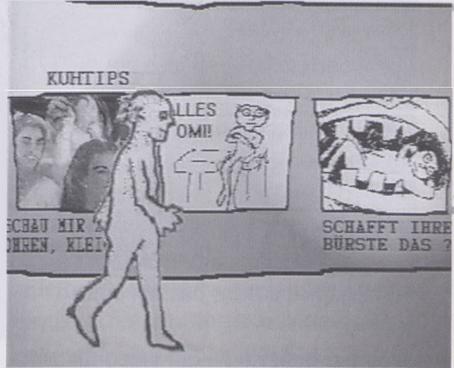
Superwahljahr
Frank Bubenzer
 D, 1996, 5 Min.
 NEUNAUGE VIDEO, Offenbach

Noch immer gibt es kein Wahlrecht für Ausländer... – nun stelle man sich vor, wie Deutschlands Wahlhelfer reagieren, wenn ein Aus-Weltler, ein wirklich Außerirdischer um das Recht seiner staatsbürgerlichen Willensbekundung nachsuchen würde... – genau das tut Frank Bubenzer – alias Prof. Hefinger (Nicht-Außerirdischer). Das heißt, er stellt es sich nicht nur vor, er WIRD (durch unglückliche Umstände) zum Alien und macht die Probe aufs (befremdliche) Exempel. Die Superqual der Wahl im Superwahljahr – doch Deutschlands Urnenwächter bewahren die Contenance, komme was und wer da wolle – woher auch immer.



Foreigners in Germany still have no right to vote. Now just imagine how Germany's election officials would react if an alien, a real extraterrestrial would demand his civil rights... Frank Bubenzer alias Prof. Hefinger (a non-alien) does just that. That is to say he doesn't just imagine what it is like to be an alien. Through a set of unfortunate circumstances, he actually BECOMES one and makes the test into a very uncomfortable example. Then comes the anguish of making a choice and Germany's elections officials don't lose face no matter what or who happens to come along.

Dieter in: Deutsch ist so einfach
Christian Meyer,
Mette Joensen
 D, 1996, 3 Min.
 Christian Meyer, Bremen



Ein Samstagabend im Leben von Dieter (Nichtschwimmer aus Wuppertal). Dieter will eine Frau und findet Lisa und hat damit Schwein gehabt. Die Animation wird von den Autoren als „pädagogisch total wertvoll“ eingestuft und sie haben damit total recht, echt! Sie bebildern nämlich deutsche Spruchweisheiten mit plastischen Bildern, damit alle Ausländer sie verstehen können, etwa solche aus Bayern. Die Arbeit bewegt sich interdisziplinär zwischen Kalauer und Klamauk, sie dient damit der mentalen Hygiene.

A Saturday night in the life of Dieter (a non-swimmer from Wuppertal). Dieter wants a woman and has great luck in finding Lisa. The authors deem their animation as "totally educational" and they are right – really! They graphically display old German folk-sayings so that any foreigner (a Bavarian, for instance!) can understand them. The work ranges from trash to treasures and is a real service to one's mental hygiene.

30.5.
 Freitag
 20.30

Trash unlimited

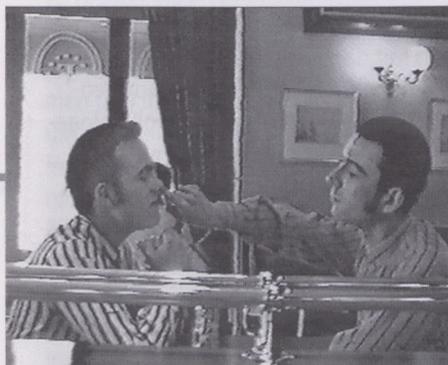
Brise Glace SAM

F, 1996, 21 Min.
SAM, Grenoble

Geschlechtsverkehr mit dem Kühlschrank, ein Popel-Dinner im Restaurant, Luftballons, die per oral eingeführtem Luftschauch auf direktem Wege durch den Hintern aufgeblasen werden.

Fast wie im richtigen Leben... SAM ist kein Einfall zu absurd, keine Idee zu geschmacklos, als daß sie nicht eine schräge Video-Nonsens-Performance daraus basteln könnten.

Seeing is believing – ein Video für Unsinn-Gläubige.



Sexual intercourse with the refrigerator, a greasy dinner, spoon balloons which are inflated with a tube introduced into the mouth and proceeding straight through to the rearend.

Almost like in real life... No idea is too absurd for SAM, no concept too tacky that it cannot be used in a nutty video nonsense performance.

Seeing is believing – a video for aficionados of the absurd.

The Red and the Black

Max K. Grimm
USA, 1996, 15 Min.
Max K. Grimm, Miami



Ja, das Leben eines Folterknechts ist gnadenlos – aber nicht unkomisch. Zwischen zwei herausgezogenen Fußnägeln und einem abgesägten Arm ist immer noch Platz für einen professionellen Ulk. Aber, bei allem Spaß am Beruf, Pardon wird nicht gegeben! Selbst wenn der Kollege Mist baut – in diesem Business heißt es: Auge um Auge, Fußnagel um Fußnagel. Wer nicht mit der Sprache rausrückt, der muß eben ein paar Gliedmaßen dafür eintauschen. Und so schrumpft die Zahl, bzw. die Größe der Angestellten langsam ein. Bei dieser Form der Verschlingung der Belegschaft gilt es, nur nicht den Kopf zu verlieren!

True, the life of a torturer is pitiless, but not without fun. There is always room for a gag or two between pulling out toenails and sawing off arms. But, despite the fun the job offers, it is mercilessly demanding.

Even when the colleagues screw up, in this line of business, the maxim is: An eye for an eye and a toenail for a toenail. He who holds his tongue loses a limb or two. In this way the number, or at least the size, of the personnel slowly shrinks. In this form of lean management, it is very important not to lose your head!

The Ultimate Dive Suzanne Girot

USA, 1996, 22 Min.
Suzanne Girot, Felton

Diese Dokumentation ist eigentlich eine Gebrauchsanweisung für die Kunst und Wissenschaft vom Mülltauchen.

Mülltauchen? Ganz einfach: Kopf über in den Müllcontainer gestiegen, um mit speziellem Werkzeug nach Schätzen zu suchen, die andere Leute wegwerfen. Sei es Essen, Kleidung, HiFi-Geräte etc. pp – der Film beweist, daß ein Leben weitgehend aus dem Müll möglich ist. Selbst Geld läßt sich damit noch

machen. Meistertaucher John Hoffmann gibt wertvolle Tips zu passender Kleidung und notwendigem Arbeitszeug, er vermittelt die notwendigen Techniken. In unseren schlechten Zeiten sollte niemand dieses Video versäumen! *This documentary is actually a handbook to the art and science of garbage diving. Garbage Diving? It is quite simple: you stick your head into a trash can and try to locate treasures which were thrown away with special tools. Whether leftovers, clothes, stereo equipment, or whatever, the film provides that it is very possible to live from trash. You can even make money with it.*

Diving master John Hoffmann gives valuable tips on appropriate attire and equipment and teaches the necessary techniques.

In these hard times, no one should miss this video!



30.5.
Freitag
20.30

Bleibende Werte Remaining Values

Eight Men Called Eugene
Su Rynard
CDN, 1996, 12 Min.
Su Rynard, Ontario

Dieses Werk ist ein hinreißender und geistreicher pseudodokumentarischer Film, der der Arbeit von acht Genforschern nachspürt. Dr. Wanda A. Langton nimmt den Zuschauer mit auf eine kurze Reise, von den stillen Anfängen der Entwicklung dieses Forschungsbereichs bis zu dessen explosiven Implikationen in unserem gegenwärtigen technischen Zeitalter. Sie zieht eine unbequeme Parallele zwischen der eugenischen Vergangenheit und der genetischen Zukunft.

- Eugene Mendel
- Eugene Galton
- Eugene McGirr
- Eugene Campbell
- Eugene Watson & Eugene Crick
- Eugene Genome
- Eugene Columbus



This film is a seductive and witty faux documentary that unravels the work of eight genetic scientists. Dr. Wanda A. Langton takes the viewer on a rapid journey from the field's quiet origins to its explosive implications in our present technological era – creating an uncomfortable parallel between a eugenic past and the genetic future.

- Eugene Mendel
- Eugene Galton
- Eugene McGirr
- Eugene Campbell
- Eugene Watson & Eugene Crick
- Eugene Genome
- Eugene Columbus

Under the Skin Game
Diane Nerwen
USA, 1996, 17 Min.
Diane Nerwen, New York

„Norplant“ ist ein fünf Jahre lang wirksames Empfängnisverhütungsmittel, das Frauen subkutan (also unter der Haut) eingepflanzt wird. Eigentlich eine feine Sache, solange kein Mißbrauch damit getrieben wird. Doch genau den zeigt das Video auf. Dieser dokumentarische Experimentalfilm nimmt

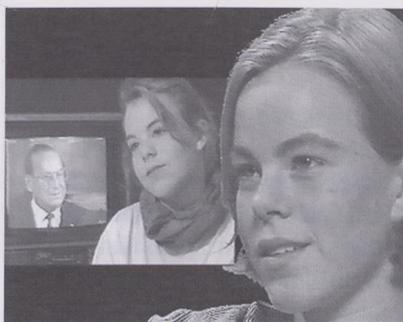
„Norplant“ unter die Lupe und untersucht, wie dieses Verhütungsmittel als Instrument der sozialen Kontrolle und der Geburtenkontrolle in den Händen der Regierung propagiert wird. Dieser Film analysiert „Norplant“ als ein potentielles legislatives Instrument, das gegen die Armen und all diejenigen eingesetzt werden kann, die aufgrund ihres Geschlechts, ihrer Rasse und ihrer Klassenzugehörigkeit zu Opfern der Geschichte wurden.

„Norplant“ is a contraceptive for women that is implanted subcutaneously (under the skin) and remains effective for a period of five years. Actually, it sounds like a great invention, so long as it's not misused. This video shows that this is already the case.

It is an experimental documentary which examines Norplant and how it is being advocated as a device for governmental reproductive and social control. This tape explores Norplant as a potential legislative 'tool' to be used against the poor, and those who have been historically victimized on the basis of gender, race, and class.



Bleibende Werte
Hartmut Jahn
D, 1996, 58 Min.
JAHN VIDEO, Berlin



„Bleibende Werte“ – ein landläufiger Terminus für die Langzeitwirkungen und -schäden radioaktiver Strahlung. Hartmut Jahn begann seine Langzeitstudie 1986. Kurz nach dem Tschernobyl-GAU befragte er verschiedene Berliner Kinder, wie sie die Situation erleben. 10 Jahre später sucht er sie zum dritten Mal auf, konfrontiert sie mit ihren früheren Aussagen und befragt sie nach ihrer jetzigen Lebens-Perspektive. Welche Haltungen, Wünsche und Utopien haben die nun 17-20-jährigen entwickelt, die mit mehr als einer Katastrophe erwachsen wurden? Eine Medien- und Ereignisstudie im Spiegel verschiedener Biographien.

„Bleibende Werte“ (Remaining Values) – an expression used in Germany for the long-lasting effects and dangers of radioactivity. Hartmut Jahn began his long-term study in 1986. He polled various children in Berlin right after the Chernobyl disaster on their views and on their situations. Ten years later he visited them for the third time,

confronted them with their earlier statements and asked them about their current outlooks. What attitudes, desires and utopias have developed for 17 to 20-year-olds who have grown up with numerous catastrophes? A media and case study in the perspective of divergent biographies.

30.5.
Freitag
22.30

Workshop: Internet I

Eva Wohlgemuth und Kathy Rae Huffman stellen ihr Projekt „Face Settings“ vor

“The truth of the millennium will be the up-to-date use of (personal) memory, which is practiced and carried out”.

Lynn Hershman

„Face Settings“ ist ein selbstreflexives Kunst- und Kommunikationsprojekt zwischen Frauen in 5 europäischen Ländern, das reale Kommunikation und Kommunikation im Internet aufbaut. Es vergleicht Kommunikationsverhalten und Selbstdarstellung durch künstlerisch-analytische Vorgehensweisen, bearbeitet und diskutiert sie.

FS ist eine Serie von öffentlichen Events die Information, kreativen Austausch und Kommunikation initiieren – eine Serie von Performances, Videos und Webseiten, die sowohl einen künstlerisch-metaphorischen als auch einen analytischen Info-Pool aufbauen.

FS wird sich voraussichtlich über 3 Jahre erstrecken. „Dinner Events“ mit den Teilnehmerinnen an den jeweiligen Orten, organisierte IRC-Chats und Teleconferencing Sessions bilden den realen Ausgangspunkt.

Kommunikation und aktualisierte Selbstdarstellung ist Grundherausforderung einer anonym werdenden Gesellschaft die sich zwischen „old age bunkering“ und der „GenerationX-Rave-Szene“ festlegt. FS wird diese Fragestellungen im Sinn eines offenen Interfaces unter Einbeziehung aller Beitragenden bearbeiten. Es werden reale Orte und Situationen denen in Mud's (Multi-User-Dungeons) vorgefundenen virtuellen Situationen gegenübergestellt.

FS wird über die Möglichkeiten digitaler Bildbearbeitung eine metaphorische Bearbeitung des entstehenden Materials vornehmen und ein Bild-, Performance- und Tonarchiv aufbauen. In Zusammenarbeit mit Wissenschaftlerinnen wird parallel dazu eine wissenschaftliche Bearbeitung des Materials erfolgen.

FS wird internationale Verbindungen zwischen Frauen herstellen, und Präsenz, Artikulationsmöglichkeiten und Unabhängigkeit von Frauen, speziell im Internet, ausbauen.

Eva Wohlgemuth and Kathy Rae Huffman present their project "Face Settings"

“Face Settings” is a self-reflective project on art and communication between women in 5 European countries. It establishes communication in the real world and on the Internet. It compares communication behaviour and self-presentation using creative, analytical procedures, and then processes and discusses them.

FS is a series of public events that initiate information, creative exchange and communication: a series of performances, videos and web pages, which establish an artistic-metaphorical as well as analytical information pool.

FS has been planned for a duration of 3 years. “Dinner Events” with participants at their respective locations, organised IRCs and teleconferencing sessions are the real points of reference.

Communication and up-to-date self-presentation are a basic challenge of an increasingly anonymous society, which finds itself between old age bunkering and the generationX rave scene. FS will work on these problems as defined by an open interface that includes all contributors. Real places and situations will be contrasted to the present virtual situations in Mud's (Multiuser Dungeons).

By means of the possibilities of digital image processing, FS will carry out a metaphoric processing of the material which has been produced,

and will set up a picture, performance and sound archive. Parallel to this, in co-operation with scientists, the material will be scientifically analysed. FS will establish international contacts between women and will broaden the presence, the possibilities of articulation and the independence of women specifically on the Internet.

31.5.
Samstag
14.00

rotterdam Face Settings Research Dinner²
September 19th 1996
Bar Restaurant "El Tropical"
Nieuwe Binnenweg 42, Rotterdam/NL

GUEST LIST

Aileen McLaugh	director, Arthouse, Dublin
Suzanne Meszoly	director, C3, Budapest
Maria Grizic	artist, researcher Institute of Philosophy, Science & Art, Ljubljana
Maria Pallas	Producer, Metropolis Program, ETV Madrid
Ljudica	

Ilyana: ... even help and establish cooking group
I myself am a very poor cook.
(unstructured talking).

Barbara: ... I learned this very basic kind of cooking with somebody - with women of the family baking, sort of making bread and cakes ...

Kathy: the cooking things are really important they stand for social constructs. hold together our society, bring people together, so that they start to talk.

Cecilia: ... I was fasting ten days once and I realized what crucial things it was.

project description 3D viewing zone Kathy Rae Huffman discussion Eva Wohlgemuth Rotterdam Dinner

Datenraum I Data Space I

Der erste Boom des World Wide Web ist vorüber. Zu Zeiten der großen Netz euphorie erhofften sich viele vom Internet neue Freiheiten durch neue Kommunikationsformen. Diese Hoffnung teilten sich zugleich junge Unternehmen und Kulturinitiativen. Insbesondere entstanden hybride Internetprojekte, die durch eine Mischstrategie Kunst und Kommerz zu verbinden suchten. In der Hoffnung auf Synergieeffekte versuchte man, die neue Präsenz in- und außerhalb des Internets durch Dienstleistungen zu finanzieren. Ein paar Webseiten später aber stellt sich nun die Frage, ob diese Strategien sich als tragfähig erwiesen haben, inwieweit die Ziele erreicht wurden und mit welchen Taktiken es weitergehen soll. Im Zentrum stehen die pragmatische Dimension von content im sozial-kulturellen Kontext einer „Ökonomie der Aufmerksamkeit“ sowie das Ideal der Schaffung von unabhängigen, „taktischen“ Medien.

The first World Wide Web boom is over. When the great euphoria was at its height, many hoped the Internet would offer them new freedoms through new forms of communication. It was a hope shared by young companies and cultural initiatives. There was a sprouting of hybrid Internet projects which sought to operate a combined strategy of art and business. In a quest for synergy effects, services were to finance this new presence in and outside the Internet. However, a few Web pages further on, the question now being asked is whether these strategies have proved viable, whether goals have been implemented, and what tactics should be adopted next. The focal issues are the pragmatic dimension of content in the socio-cultural context of an "attention economy" and the ideal of creating independent "tactical" media.

Send us a dollar if you want to participate in our happiness!

Wolfgang Staehle

Seit das Internet ein offenes Medium geworden ist, in dem die klassischen Behörden und die Regierung nichts zu sagen haben, hat es den Künstlern bis zum heutigen Tag zahlreiche neue Möglichkeiten eröffnet. Das hat sich sehr verändert, seit kommerzielle und öffentliche Aktivitäten die Oberhand über die ursprüngliche Intention von Internet gewonnen haben. Dieser offene Charakter des Internet war es, der es den Künstlern ermöglicht hat, zu arbeiten und ihre Arbeiten uneingeschränkt zu präsentieren.

Vor einigen Jahren noch entschieden sich wenige Künstler selbst dazu, ins Internet zu gehen. Gegenwärtig werden die meisten Künstler im Internet von anderen bevormundet. Unser nächster Schritt wird sein, das Internet nicht mehr für Präsentation zu nutzen oder uns bevormunden zu lassen, sondern ganz neue Kunstwerke zu schaffen. Es ist für Künstler nicht leicht, in diesem Bereich zusammenzuarbeiten.

Die Künstler haben die Domäne ihrer Kunst an Galerien, Museen und Bürokraten verloren. Hier nun bietet sich die ganz andere Möglichkeit der Nutzung des Internet, um neue unabhängige und selbstbestimmte zeitweilige Systeme zu schaffen, die wir für unsere eigenen Intentionen nutzen können, selbst wenn das keiner sehen will. Kunst, die im Internet überleben kann, hängt nicht von einer Einzelmeinung ab, sondern muß weit verzweigte Verbindungen entwickeln, um existieren zu können.

Walter van der Cruijssen

The Internet has offered and still offers many new opportunities to artists, since it is an open environment which lacks classic authorities and government. This has very much changed since public and commercial activities have taken over the old purpose of the Internet. This opening of the Internet has enabled artists to work and present their works freely.

Just a few years ago, few artists made their own choice to go on the Internet. Currently, most artists on the Internet are curated by others. The next step for us will be to use the Internet not to present or curate, but to create new works of art. It is difficult for artists to cooperate or collaborate in this field.

Artists have lost their art domain to galleries, museums and bureaucrats. Here lies the other opportunity: using the net to create new independent, selfgoverning temporary systems, that we can use for our own purpose, even if nobody wants to take a look at. Artworks that can survive on the net are not depending on one single mind, but have to be widely connected in order to exist.

Walter van der Cruijssen

31.5
Samstag
16.00

Datenraum I

Data Space I

Zieh mich schieb mich

Unzufrieden mit der traditionellen Struktur und der angeblichen Autorität der Publikationen im kulturellen Bereich, versuchten sowohl die Verleger von Printmedien als auch die Verleger elektronischer Medien, die dynamischen, stärker durchmischten und instabileren sozialen Mechanismen des Netzes mit einzubeziehen. Dieses vielschichtige, diffuse und kollaborative Verlagswesen kann als der direkte Ausdruck eines Wandels in den kritischen Paradigmen der Objektivität und als ein Weg zur Erprobung der Qualitäten angesehen werden, die den jetzt entstehenden neuen Medien innewohnen. Gleichzeitig müssen die anderen Vertriebskanäle immer einschneidendere Kürzungen hinnehmen. Der britische und internationale Zeitschriftenmarkt ist so aufgebaut, daß alternative oder unabhängige Titel innerhalb weniger Monate wenn nicht sogar Wochen vom Markt verdrängt werden. Die riesige Menge neuer Titel, die einer nach dem anderen auf den Markt kommen, bringen meist nichts Neues und sind politisch konservativ. Die allgemeine Einsicht sagt uns, daß nur das Netz den unabhängigen Verlegern Vielfalt, Verbindungen und Zugang zu den Lesern bietet, die sie erreichen wollen. Doch man sollte schon fragen: Welche Leser? Wohin, warum und wie entwickeln sich Cyberspace und Papier auf ihren getrennten Wegen?

Pauline van Mourik Broekman

Push me Pull me.

Through a dissatisfaction with the traditional structure and assumed authority of cultural publications, both so called "dead tree" publishers and electronic publishers have tried to incorporate the more dynamic, mixed and unstable social mechanisms of the net. This mixing, filtering and collaborative editing can be seen both as a direct reflection of a shift in critical paradigms of objectivity and a way of probing the inherent qualities of the emerging new media. Yet in the meantime, other distribution channels are tightening up. The UK and international magazine market is stratified in a way that can successfully push alternative or independent titles up against the wall in months if not weeks. The plethora of new titles that do succeed are often predictable and politically conservative. Received wisdom now tells us that only the net offers independent publishers the diversity, connectivity and access to readers they require. But one should still ask, which readers? Where, why and how do cyberspace and paper go their separate ways?

Pauline van Mourik Broekman

Moderation/Moderator:
Tilman Baumgärtel

31.5.
Samstag
16.00

Britcoms: Introducing Bob Spiers

Bob Spiers ist einer der produktivsten und erfolgreichsten Comedyregisseure. Beginnend mit ganz traditionellen Produktionen im Music-Hall-Stil wie „It Ain't Half Hot Mum“ und „Dad's Army“ entwickelte sich seine vielgestaltige Karriere bis hin zu solchen Top-Klassikern wie „Fawlty Towers“ und „Absolutely Fabulous“.

Seine Fähigkeit zu wirkungsvoller Behandlung „anspruchsvoller“ Comedystoffe zeigte Spiers zunächst mit seiner Arbeit an dem anarchischen Slapstick-Programm „The Goodies“; aber erst mit „Fawlty Towers“, John Cleese und Connie Booth's Hochgeschwindigkeits-Farce bewies Spiers, daß er spontane Situationskomik ebenso meistert wie Szenen mit rasanten Dialogen.

Spiers bestätigte seine Fähigkeiten mit der sogenannten „alternativen“ Comedy-Gruppe „The Comic Strip“, einer losen Vereinigung gleichgesinnter komödiantischer Talente, die sich vorgenommen hatten, die Hürden zu durchbrechen, die das britische Fernsehen für TV-Serien aufgetürmt hatte. Ihre erste Produktion war das Comedy-Ereignis zur Eröffnung von Channel Four. Dieser Pilotfilm parodiert eine bekannte Serie von gediegenen Kinderbüchern (Five Go Mad in Dorset) und bestimmte den Stil aller künftigen Auftritte der Gruppe.

Spiers hatte oft Gelegenheit, mit den einzelnen Mitgliedern von „The Comic Strip“ zu arbeiten, wobei besonders das Frauen-Duo French and Saunders hervorzuheben ist. Ihre Sketch-Show „French and Saunders“, bei der Spiers die Regie geführt hat, war es auch, die 1990 die aberwitzige und schulemachende TV-Comedy „Absolutely Fabulous“ hervorbrachte. Mit AF mischte Spiers in allen wichtigen Comedy-Bereichen mit, vom exzentrischen Pythonesken Humor der frühen 70er bis zu den ätzend und aggressiv komischen Comedy-Sendungen der 90er. Seit kurzem arbeitet Spiers im Spielfilmbereich und führt die Regie bei „That Darned Cat“ für Disney.

Dies ist eine der seltenen Gelegenheiten, den heute wohl bekanntesten britischen TV-Comedy-Regisseur über seine

Karriere und seine einzigartige Technik sprechen zu hören.
Dick Fiddy

Dick Fiddy wird Bob Spiers vorstellen und mit ihm ein Interview über seine Arbeit und seine Karriere führen, wobei verschiedene Ausschnitte aus Spiers' Arbeiten gezeigt werden.

Bob Spiers is one of the busiest and most successful TV comedy directors. His career has spread from the traditionalist roots of such music hall type ensemble comedies as "It Ain't Half Hot Mum" and "Dad's Army", to cutting edge classics like "Fawlty Towers" and "Absolutely Fabulous". Spiers first demonstrated his ability to effectively handle 'challenging' comedy material with his work on the anarchic slapstick programme "The Goodies", but it was with "Fawlty Towers", John Cleese and Connie Booth's rapid paced farce, that Spiers proved he could handle both – wild visual comedy and scenes involving quick-fire dialogue. Spiers confirmed his abilities with the so-called 'alternative' comedy group "The Comic Strip", an informal gathering of like-minded comic talents who were determined to push back the barriers of British TV comedy. Their first of a series of specials was the comedy highlight of Channel Four's opening night. A spoof of a well known genteel series of books for children "Five Go Made In Dorset", set the style of all the group's future presentations. Spiers was to work often with the disparate members of "The Comic Strip", most noticeably with female double act French and Saunders. It was from their sketch show "French and Saunders" – directed by Spiers – that sprung the 1990's most outrageous and influential TV comedy "Absolutely Fabulous". With AF Spiers effectively had a hand in each of the most

important steps from the zany Pythonesque humour of the early 70s to the caustic and savagely funny comedy of the 90s. Spiers has recently moved into feature films, directing "That Darned Cat" for Disney. This is a rare chance to hear the most important British TV comedy director of recent times talk about his career and unique technique.

Dick Fiddy

Dick Fiddy will introduce and interview Bob Spiers on his work and career alongside the presentation of various excerpts of Spiers' work.

Bob Spiers – Ausgewählte Arbeiten Bob Spiers – List of Selected Works

- That Darned Cat, Feature for Disney, 1996
- Bottom II, BBC, 1994
- French and Saunders, BBC, 1992/93
- Joking Apart, BBC, 1992-94, Bronze
- Rose of Montreux
- Absolutely Fabulous I, II, III, Special '96
- BBC, 1992-94, Int. Emmy Award 1993
- Alexei Sayle, BBC, Producer, Director (One-off)
- Didn't You Kill My Brother?, Comic Strip, starring Alexei Sayle
- Comic Strip Presents, C4, 6 films: War
- Five Go Mad In Dorset, British Press Guild Award, Best Comedy 1982
- Not The Nine O'Clock News, BBC Pilot
- Fawlty Towers, BBC, 6 shows



„Absolutely Fabulous“

31.5.
Samstag
20.30

Blixa Bargeld + Kain Karawahn

7000 Bücherfeuer Bücherbrand zur Erzeugung eines Branttbuches

Auf einer Außenfläche sind mehrere tausend Bücher in Form eines Kegels installiert. Mit dem Entzünden des Bücherbergs wird ein schöner Brand ausgelöst. Von Feuerspringern aus dem Feuer geholte Texte werden fortlaufend ausgewählt, gegen-gelesen, kompiliert und auf eine Monitorwand übertragen.

Am Ende: Asche und das neue Buch.



7000 Bookfires Bücherbrand zur Erzeugung eines Branttbuches

On a surface outdoors, several thousand books are piled up in the form of a cone. This mountain of books is set on fire, causing a beautiful blaze. Non-stop, fire-jumpers pull texts out of the fire, a selection of which is read, compiled and transmitted to a wall of monitors.

In the end: there are ashes and the new book.

31.5.
Samstag
22.30

Gefördert durch/
Sponsored by:



heraus:

einzufragen:

61.001	Seite	1 - 4	(2)
61.000	Seite	1 - 8	(4)
	Seite	29	(1)
	Seite	1 - 8	(4)
	Seite	1 - 6	(3)
	Seite	1 - 2	(1)
	Seite	1 - 2	(1)

61.001	Seite	1 - 5	(3)
61.002	Seite	1	(1)
72.000	Seite	1 - 8	(5)
	Seite	29 - 30	(1)
81.025	Seite	1 - 8	(5)
83.001	Seite	1 - 6	(3)
	Seite	11 - 12	(1)
	Seite	15 - 16	(1)
83.005	Seite	1 - 2	(1)
	Seite	15 - 16	(1)
	Seite	1 - 2	(1)
	Seite	1 - 2	(2)

(167)

23

MONTAG/MONDAY

24

DIENSTAG

25

immermann begegnen, sagte
 außen gewesen und hätten nach
 auch hat die ganze Nacht geheult
 so hingeschwatzt. Er war anderswo
 Unter seinem Hemd pochte das Herz
 aber keiner, kein einziger sollte es je

Weg unter den bergauf. Es
 mern, und der Himmel schimmerte son
 im Weg unter der des Brante Kle
 nem windgeschorenen Erlengebüsch vorb
 den Zweigen und rasche

stehen und
 lag er

...risen
 ...dem Gegenstand
 Namen Palmira trug, genüge
 nebelhafte Zustand des chinesische
 geeignet, das Gesicht jener Frau zu h
 geistigen Augen im Licht und in der
 Liebe erschien. Er hatte bereits besch

...ange zu
 ...im Gemü
 Es gibt was zu sehen
 die Leute!
 nicht wieder an, öffnet
 ten in die Küche. Nur
 de der Kellner klopf
 Yuccawurzeln

...er
 es holt
 voran; für
 verrostetem
 kaum peini
 vermindert
 wälder sä
 ten deutli
 Hannas S
 und die v
 sagte das
 chen und
 stracks cre
 schwankt
 und herab
 wie der
 strunk.
 sträubte
 rutschte
 Schwer
 Von all
 rin Ka
 es z

«Willkommen!» steht auf dem großen
 and, als es das Auto die Haarnadelkurve
 der südindischen Ebene hinter sich und
 schreckende Kühle gebracht hat» (M
 s, Ooty Preserved)

Balkon meines Zimmers aus hatte ich
 auf Accra, die Hauptstadt von Ghana
 (Which Tribe Do You Belong To?)

...auf die ich weder in diesen no
 Büchern eine Antwort finde, lau
 dahin gekommen?« Auch wenn
 einem ein Prolog sehr recht, d
 faszinierend wie die Ankunft.
 der Aufenthalt als Luxus gil
 uns angewöhnt, das I
 von Siegen und
 Mitteilenswerte
 unteren Häng

...m
 ...en Flur zu regeln
 ...are Jian schau sich
 ...ndete sich eine X
 ...während ich fegte, nie
 ...ußboden sehe aus wie Sch
 ...Flur mit Schwefelsäure geschrub
 ...klärung zu geben, gab er mir ein
 ...und meinte, ich hätte einen Arsch
 ...und wenn mein Arsch ein Stier w
 ...den Picador spielen.

das erste Mal, daß ein Kerl sich mit
 ...igte, weshalb ich ihn nicht weiter b
 ...egen fertig war, packte er mich bei
 ...eine Knie und wir fielen fast vom
 ...u schwer, und er antwortete, er kö

Berliner Meisterwerke



Berliner Kindl

Das Meisterwerk Berliner Braukunst.

AVID Mediacomposer®
AVR 75 / Version 6.5
45 - 72 GB

Schnittplatz
bis 4 x Betacam SP
Alladin

Aufnahmetechnik

Untertitelung

Kopierstraße

Kreativität kennt keine Grenzen

Ideen, Konzeptionen & Realisationen - **Alles in einer Hand**

Wir verfügen über **umfangreiche Postproduktionserfahrung:**

Sie drehen auf Super 16, 16mm, 35mm, Hi 8, Beta SP -
wir organisieren die Abtastung und die Umspielung.

Völlig **problemlos** können Sie bei uns am **AVID** schneiden & vertonen.

Wir übernehmen die produktionstechnische Vorbereitung für Mischungen auf **AudioVision**.

Es bestehen **langjährige Beziehungen** zu namhaften Kopierwerken.

Wir organisieren Dreharbeiten, verfügen über EB-Teams.

Werbung & Dokumentationen
NiF's & News,

Schneiden, kopieren & konfektionieren.

Auf Wunsch mit begleitender Broschüre,
das Ganze auch in
englisch, französisch, russisch, spanisch, portugiesisch ...

Untertitelung auf Betacam SP

Professionell und kreativ -
für Produktionen,
die sich sehen lassen können.

VIDEOVox
AV · PRODUKTIONEN

VideoVox GmbH
AV - Produktionen

VideoVox GmbH
10783 Berlin

Tel. 030 / 23 55 60 75
Fax 030 / 23 55 60 66

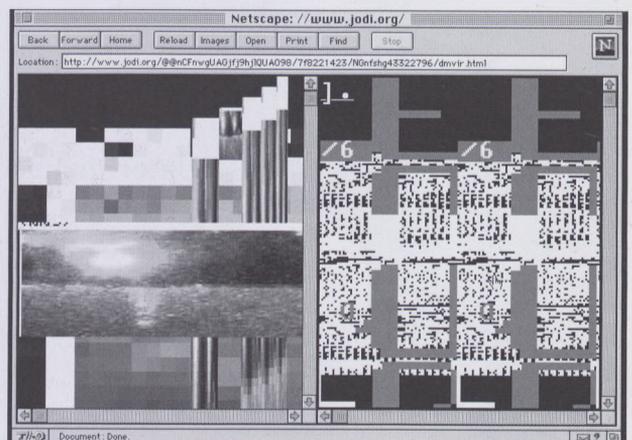
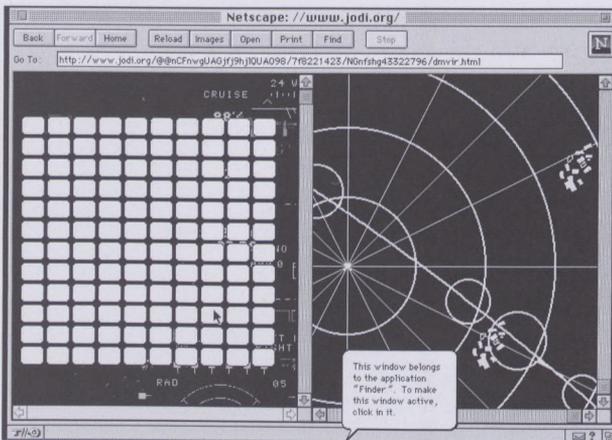
Workshop: Internet II

jodi.org

```
G0060024E714EAC12064ED3F
FE80008(M)9)5L%B1(.THG-
MKOJXS[-L%\0
M@7S6W1,3N<Q$GB*Z306M-
IOMCX0NC=ET^ITYU""ZP.P,CD
+(Z
=S[FN;Y,-
MM?#Y?J:LB[JS;4(X%L1.T)/I-
5.H\p(+9D;3GB<5D6[[,$A0#A
@ :M:NLKJ
M
0P$$ (J?_ ):S(WNU<BTS7&8+
DJ<T:\JM<T[HS0^G-
TP8B'9<>WIH?A>FM^
M
(71;U#.FF NW9"JF"5EC@21
GFN@'B/A7C*:FU:_B4N,3>1;I52
SA0JJ "9
M
)QCDTCCHG^W:EG3W=0S,
2"19FW851@GOUZ2:K<ARH42[
>6Z<>9<$J&'WH
@
M;H/3$]CLIW.XRMP01:1Z@0Q(
'2<?E20T)U2Z$4FXU4$'(L_P
```

```
7K4Z2\UC2ZC4E6!UM;0$
MH-
():01_ $:16N%ROMU][#AREA@J
-
Q'P)CONTPINNCHEM^(66=FY<J
!TN-NIP
MM?#Y?J:LB[JS;4(X%L1.T)/I-
5.H\p(+9D;3GB<5D6[[,$A0#A
@ :M:NLKJ
M
0P$$ (J?_ ):S(WNU<BTS7&8+
DJ<T:\JM<T[HS0^G-
TP8B'9<>WIH?A>FM^
M
(71;U#.FF NW9"JF"5EC@21
GFN@'B/A7C*:FU:_B4N,3>1;I52
SA0JJ "9
M
)QCDTCCHG^W:EG3W=0S,
2"19FW851@GOUZ2:K<ARH42[
>6Z<>9<$J&'WH
@
M;H/3$]CLIW.XRMP01:1Z@0
Q('2<?E20T)U2Z$4FXU4$'(L_P
.U1U^U%[6
```

```
MM?#Y?J:LB[JS;4(X%L1.T)/I-
5.H\p(+9D;3GB<5D6[[,$A0#A
@ :M:NLKJ
M
0P$$ (J?_ ):S(WNU<BTS7&8+
DJ<T:\JM<T[HS0^G-
TP8B'9<>WIH?A>FM^
M
(71;U#.FF NW9"JF"5EC@21
GFN@'B/A7C*:FU:_B4N,3>1;I52
SA0JJ "9
M)
QCDTCCHG^W:EG3W=0S,
2"19FW851@GOUZ2:K<ARH42[
>6Z<>9<$J&'WH
@
M;H/3$]CLIW.XRMP01:1Z@0Q
('2<?E20T)U2Z$4FXU4$'(L_P
.U1U^U%[6
MRU00ZD.5&URW!QQ[TR^07EC
> WEM^(66=FY<J!T^)--IK)):-
@ON(%Z]N#+@
MNO=ULS!%))+8F
<_6G+EE/*ME%87/+4NS1MEE"
```



```
.U1U^U%[6
M>TK>(6=/<4JX=4,Q,[HY$T!@6
T%\R6"UG;)[ "GV7_P"_(T!0NH"
@-WW?I2=U
```

```
MRU00ZD.5&URW!QQ[TR^07EC
> WEM^(66=FY<J!T^)--IK)):-
@ON(%Z]N#+@
```

```
MB03U]JXS[-
L%\0L.5#*8N8S)YKNQ92[HDT5
.OEWGB"t;5"[A/OZ15TH;L%3=
```

```
MNO=ULS!%))+8F
<_6G+EE/*ME%87/+4NS1MEE"
```

```
M>TK>(6=/<4JX=4,Q,[HY$T!@6
T%\R6"UG;)[ "GV7_P"_(T!0NH"
@-WW?I2=U
```

```
MRU00ZD.5&URW!QQ[TR^07EC
> WEM^(66=FY<J!T^)--IK)):-
@ON(%Z]N#+@
```

```
MB03U]JXS[-
L%\0L.5#*8N8S)YKNQ92[HDT5
.OEWGB"t;5"[A/OZ15TH;L%3=
```

```
MNO=ULS!%))+8F
<_6G+EE/*ME%87/+4NS1MEE"
7K4Z2\UC2ZC4E6!UM;0$
```

7K4Z2\UC2ZC4E6!UM;0\$

```
<!--This file created
30/3/97 8:49 PM by JODI->
<!--www.jodi.org /
Joan Heemskerk and
Dirk Paesmans-->
```

Datenraum II Data Space II

Das World Wide Web ist eine europäische Erfindung. Mit Beginn der 90er Jahre wurden von CERN (European Laboratory for Particle Physics) die technischen Standards für das WWW entwickelt. Popularisiert, vermarktet und ge-hyped wurde das Web jedoch in den Vereinigten Staaten. Cyberspace-Lobbyisten wie das kalifornische Wired Magazine propagieren eine techno-kulturelle Legitimation des Neoliberalismus und die damit einhergehende Ausweitung und Verdichtung des globalen Marktes durch Telekommunikation. Das Internet gilt als Synonym für Globalisierung. Doch die Frage besteht, wie sich kulturelle Differenzen, Minoritäten und lokale Subjektivitäten durch das WWW erhalten und verbinden lassen. Was bringt das Internet für Europa? Gibt es bereits eine europäische Netzkultur? Oder müssen wir gar ein europäisches Intranet, eine digitale Festung Europa befürchten?

The World Wide Web is a European invention. The technical standards for WWW were developed in the early nineties by CERN (European Laboratory for Particle Physics). But it was in the United States that the Web was popularized, marketed and hyped. Cyberspace lobbyists such as California's Wired Magazine champion this techno-cultural legitimation of neo-liberalism and, along with it, the broader, denser global market induced by telecommunication. The Internet is seen to be synonymous with globalization. However, the question is how cultural difference, minorities and local subjectivities can be preserved and networked by WWW. What has the Internet brought Europe? Has a European Net culture evolved yet? Or should we fear a European Intranet, a digital Fortress Europe?

Bigwig und Raprabbitt diskutieren über Europa

Bigwig: Europa muß in unserer Themenliste an erster Stelle stehen. Selbst in der undurchsichtigen neuen Medienlandschaft. Die Europäer müssen ihren eigenen Medienraum bestimmen, sonst wird er seine Identität und ökonomische Kraft verlieren.

Raprabbitt: Aber Europa ist eine Bürokratie. Nicht mehr und nicht weniger. Seine Existenz wird von Brüssel und von seinen Gegnern bestimmt. Warum sollten wir uns in dieser eindimensionalen und defensiven Struktur engagieren?

Bigwig: Weil das Europa, an dem Dir nicht gelegen ist, die Macht hat und die Regeln für den Medienraum, in dem alle Europäer leben, festlegt. Warum willst Du Dich vor Deiner Verantwortung drücken? Warum hegst Du so leidenschaftlich Deinen Kalifornischen Traum und ziehst Dich gleichzeitig aus der Diskussion über Dein eigenes geographisches Umfeld zurück?

Raprabbitt: Weil Du die Leute nicht erreichst, mit denen Du all das wirklich besprechen müßtest. Sie verbarrikadieren sich in bürokratischen Festungen. Europa ist ein bewegliches Ziel. Mit den Leuten, die ich respektiere und mit denen ich mich assoziiere, diskutiere ich lieber über produktivere Themen.

Bigwig: Damit versteckst Du Dich vor der Realität. Die Industrie reagiert da ganz anders. Warum versuchen gerade die taktisch versierten Medienleute wie Künstler und Funktionäre, sich die Hände nicht schmutzig zu machen und ganz in der utopischen Cyberspace-Ekstase aufzugehen?

Raprabbitt: Ich kann es mir nicht leisten, in dieses verfilzte Knäuel, das Europa heißt, Zeit zu investieren. Ich bin gerade dabei, den neuen Medienraum aufzubauen, von dem Du ständig sprichst. Laß mich mit meiner Verantwortung in Ruhe.

UND WÄHREND BIGWIG UND RAPRABBITT IHR KONSTRUKTIVES GESPRÄCH FORTSETZTEN, WURDE EUROPA ÜBER NACHT AN DIE BANKER VERKAUFT.

Marleen Stikker

Bigwig and Raprabbitt Discussing Europe:

Bigwig: Europe needs to be number one on our list of topics. Even in obscure new media gatherings. The Europeans have to design their own media space or else it will lose its identity and its economic strength.

Raprabbitt: But Europe is a bureaucracy. Nothing more, nothing less. Its existence is defined by Brussels and its enemies. Why should we engage ourselves with this one dimensional and defensive structure?

Bigwig: Because that Europe you dislike is in power and is determining the rules for the media space where all Europeans live under. Why do you want to hide for your responsibility? Why are you passionately flaming the Californian Dream and at the same time withdrawing from the discussions concerning your own geographical surroundings?

Raprabbitt: Because you can't reach the people with whom you really need to discuss this. They hide in bureaucratic castles. Europe is a moving target. With the people I respect and associate myself with, I rather discuss more productive aims.

Bigwig: So you are hiding for reality. The industry doesn't! Why should specially the tactical media people, like artists and activists, try to keep their hands clean and dissolve in the utopian ecstasy of cyberspace.

Raprabbitt: I can't afford to put time in the deadlock called Europe. I'm in the middle of building the new media space you are constantly talking about. Don't haunt me with my responsibilities.

AND SO WHILE BIGWIG AND RAPRABBITT CONTINUED THEIR CONSTRUCTIVE TALK, EUROPE WAS SOLD OVERNIGHT TO THE BANKERS
Marleen Stikker

Datenraum II Data Space II

Netz und Ambivalenz

Technik und Politik in Europa

Der Vortrag wird berichten von zwei unterschiedlichen Bereichen des Netzes: a) den Vorbereitungen für den Euro-Gipfel in Amsterdam, Mitte Juni 1997 b) der Art und Weise, wie ein nicht-national bezogener Widerstand gegen Brüssel im Netz aktiv ist und werden könnte (z.B. mit den Mitteln von realaudio, gemeinsamen Datenbanken) und der dazugehörigen Bandbreitendiskussion über die Alternativen von „push media“. Der andere Bereich wäre die Lage in Ost-Europa. Gelten dort wirklich nur die Amerikanischen Modelle von Kommunikation und Organisation? Wird der Börsenspekulant und Philanthrop George Soros der einzige bleiben, der bestimmen wird, wie der kulturelle Sektor der Netzarchitektur im Ostteil Europas auszusehen hat? Europa versinkt langsam in kläglicher Selbstreferenz. Sind Brüssel und Soros in dieser Situation geeignet, als imaginäre Gegner für die Formulierung von Alternativen in der Netzpolitik? Können soziale Bewegungen nur noch in professionellen NGO-Strukturen operieren und ist die „nicht-kommerzielle“ Firma europaweit das einzige Modell in dem sich die Utopien von *Universal Access* realisieren lassen?

Geert Lovink

Net and Ambivalence

Technology and Politics in Eurospace

The paper will address two different aspects of the Net: a) preparations for the Eurosummit in Amsterdam in mid-June 1997 b) how non-national resistance to Brussels is active in the Net and how this happened (e.g. using real audio, shared databases), and the accompanying bandwidth discussion about push media alternatives. The other aspect is the situation in Eastern Europe. Is it really dominated exclusively by American models of communication and organization? Will stock exchange speculator and philanthropist George Soros be alone in moulding the cultural sector of Net architecture in the east of Europe?

Europe is sinking slowly into a wretched state of self-reference. In this situation, are Brussels and Soros suitable imaginary adversaries when it comes to formulating alternative Net policies? Can social movements only operate now through professional NGO structures? And is the "non-commercial" company the only model throughout Europe for implementing utopias of universal access?

Geert Lovink

Das Netz in Amerika steht kurz vor einer Implosion. Von der sinkenden Rentabilität, der Erschöpfung des Beteiligungskapitals und der ausgesprochenen Seltenheit ausgereifter Ideen bedrängt, den unablässigen Angriffen durch die Gesetzgeber des gesprochenen Wortes ausgesetzt und durch die immer rascher einander ablösenden Innovationen entmutigt, ist das Netz zu einer allgemeinen Quelle von übertriebener Publicity geworden und hat sich mit einer Bedeutungsaura umgeben, die in dem lächerlichen Begriff „Zufriedenheit“ zusammengefaßt ist. Die jüngsten Versuche zur Legitimation des Web zielten in der Tat auf die Ausrottung jeglicher Art von Unterschieden (Rasse, Alter, Geschlecht, Behinderungen usw.), in der Vorstellung, die geistige Verbundenheit könne sich über die Bedrängnis internationaler Krisen hinwegsetzen und zu einer Sphäre psychischer Subjektivität führen, eine Vorstellung, die ganz offensichtlich utopisch und äußerst pathetisch ist. Andy Grove, Generaldirektor von Intel, brüskierte führende Schweizer Geschäftsleute auf einer Zusammenkunft mit der Behauptung, daß sich in der langsamen Assimilation der Computer und Networks in Europa eine kulturelle Krise ausdrücke. Hinter seinen grundfalschen gleichmacherischen Intentionen steckt der ganz und gar nicht subtile Imperialismus, der in der amerikanischen und nicht weniger in der kalifornischen Ideologie wurzelt, die Ideologie des global village.

Ganz sicher verweist Grove's kulturlose Bemerkung auf mehr als nur schlecht gehende Geschäfte, sie ist Ausdruck für sein völlig konzeptionsloses Verständnis des Netzes als kaum mehr denn ein weiterer Marketing-Trick für Europa, Osteuropa, Lateinamerika oder Afrika, nachdem der gesättigte amerikanische Markt in Erwartung der nächsten Runde eine Pause eingelegt hat. Mit einem Wort, die Flitterwochen sind endgültig vorbei. Die Push-Medien haben es geschafft, angebliche Zufriedenheit auf die Bildschirme zu bringen und ein Publikum zwangszuernähren, das ausgehungert ist, bevor es überhaupt Hunger verspürte. Die Gegenreaktion nimmt zu, während die Generaldirektoren ihre Suppe für andere Märkte kochen. Die „anderen“ sind nicht so entgegenkommend, sie haben ein Medienverständnis entwickelt, für das Utopien Nonsense sind, dessen Geschichte nicht so bequem ist und dessen intellektuelle Strenge und politischer Verstand die klaren Marktsegmentierungen zugunsten des Diskurses und des Widerstehens unterlaufen.

Timothy Druckrey

The net in America is on the verge of implosion. Hounded by a failure of profitability, the exhaustion of venture capital, a resounding scarcity of developed ideas, incessant attacks by the legislators of speech, and by a daunting acceleration of innovations, the net has become a ubiquitous source of hype surrounded by an aura of meaning subsumed in the ludicrous notion of 'content'. Indeed, recent attempts to legitimate the web have focused on the eradication of differences of all kinds (race, age, gender, infirmities, etc.) suggesting that the linking of minds somehow leapfrogs over the urgency of international crises and can find a sphere of psychic subjectivity that is resoundingly utopian and ultimately pathetic. Recently, Andy Grove, CEO of Intel rebuked a meeting of business

Datenraum II Data Space II

leaders in Switzerland by informing them that there was a crisis of culture in the slow assimilation of computers and networks in Europe. Beneath his deeply flawed corporate intentions was the not so subtle imperialism that so roots the American, no less Californian, ideology, that of the global village.

Surely Grove's deculturalized remarks signify more than disappointing sales, but reflect an utterly unconceptualized understanding of the net as slightly more than another marketing ploy for Europe, Eastern Europe, Latin America, or Africa, after the saturated American market pauses to await the next round. All in all, the honeymoon is over. Push media are arriving to drive so-called 'content' onto screens and to force-feed a public starving before they are hungry. The backlash is growing while the CEOs are cooking up the menu for the other markets. Yet the 'others' are not so compliant and have developed an understanding of media whose utopias are nonsense, whose histories are not so cushy, and whose intellectual rigor and political savy undermines insipid market segmentations in favour of discourse and resistance.

Timothy Druckrey

Ein Euro-Intranet ist nichts, wovor man Angst haben müßte. Noch vor ein paar Jahren sah man im Internet weithin ein Gegenmittel gegen eine globale Medienkonvergenz, einen großen Gleichmacher, der Millionen und eines Tages vielleicht Milliarden Menschen zu Wort kommen läßt, die sonst nie gehört werden würden. Jetzt geht es vor allem darum, ob sich das Netz als etwas nicht viel anderes darstellen wird als nur eine Randfigur in einer scheinbaren Nonstop-Jagd nach einem einzigen, allgegenwärtigen Top-down-Medium oder nicht. Es ist durchaus denkbar, daß das Netz gespalten und von den voraussichtlich vorhandenen Techniken, vor allem vom Fernsehen (die Zukunft des Web?) und vom Telefon (email) vereinnahmt wird.

Es kommt entscheidend darauf an, die Zukunft des Netzes in jeder Kultur im Kontext der Globalisierung zu sehen, die lange vor dem Boom der frühen 90er eingesetzt hatte. Satelliten- und Kabeltechniken in Kombination mit einem Vertriebssystem für Film und Literatur, das auf dem kleinsten gemeinsamen Nenner aufbaut, haben schon eine weltweite Kultur geschaffen, die ausgesprochen amerikanisiert ist. Intranets, metaphorische oder andere, könnten tatsächlich in jeder Kultur, sei sie nun kontinental, urban, ethnisch oder sonstwie geartet, dazu dienen, einem Aufgehen in einer einzigen, pay-per-view-Medienmaschine zu widerstehen.

A Euro-Intranet would be nothing to fear. Just a few years ago, the Internet was widely perceived as an antidote to global media convergence, a great leveller giving voice to millions, and perhaps some day, billions of people who otherwise would never have been heard. Now the primary concern is whether or not the Net will be revealed as little more than a bit player in a seemingly nonstop rush toward a single, omnipresent top-down medium. Conceivably, the Net could be split and subsumed by previously existing technologies, namely television (the future of the

Web?) and the telephone (e-mail). It's vital to consider the future of the Net in any culture in the context of the globalization that was long underway before the boom of the early nineties. Satellite and cable technologies combined with a system of distribution for film and literature based on appealing to the lowest common denominator were already forging a worldwide culture which had a distinctly U.S. American look and feel about it.

Intranets, metaphorical or otherwise, could indeed be tools for any culture, be it continental, civic, ethnic or any other, to resist absorption into a single, pay-per-view media machine.

David Hudson

Moderation/Moderator:
Sabine Helmers

1.6.
Sonntag
16.00

Stories / Histories
Stories / histories

**An Illustrated
History Of Western
Music**

Dennis Day
CDN, 1996, 15 Min.

V/TAPE, Toronto

Eine äußerst freie audiovisuelle Adaption verschiedenster westlicher Musikstile – aus einer unübersehbar homosexuellen und sehr ironischen Perspektive... Da erheben gregorianische Choräle singende Mönche wehevoll den Blick gen Himmel, um den göttlichen „Golden Shower“ zu erbitten und Gummipenisse werden zu Trommelstöcken, die den Takt zu einer sexy-Matrosen-im-Minirock-Parade angeben.

Ein Work-in-Progress, dessen Fertigstellung auf weitere Höhepunkte hoffen läßt.

An exceptionally free audiovisual adaptation of various western musical styles, portrayed from a clearly homosexual and quiet ironic viewpoint... Monks singing Gregorian chants solemnly raise their eyes to heaven to pray for a divine "golden shower" and dildos turn into drumsticks which beat in time to a sexy sailors in miniskirts parade.

A work in progress whose culmination awakes hopes for further highlights.



**X y Z
Pedro Ballesteros**

E, 1996, 6 Min.

Pedro Ballesteros, Barcelona



Jeder Mensch trägt seinen kleinen Idioten in sich, meistens gut versteckt – mehr oder minder zumindest. Doch manchmal bahnt der Idiot sich seinen Weg nach draußen, in dem hier vorliegenden Fall schlüpft er in den Schatten des Protagonisten und treibt seinen Schabernack mit ihm.

Ein seriöser Geschäftsmann wird da zwangsläufig zum Possenreißer, und auch sein Handy vermag ihn nicht zu retten. Ein Vexierspiel mit Effekten, die nur auf den ersten Blick einfach erscheinen.

Every human being carries his own, more or less well-hidden little idiot deep within. But sometimes the idiot makes his way to the surface. In the case presented here, he slips into the shadow of the protagonist and ridicules him.

A reputable businessman is transformed into a slapstick figure and even his mobile phone can't rescue him. A scintillating game with effects that appear simple only upon first glance.

**Scale
Milla Moilanen**

FIN, 1996, 8 Min.

KROMA PRODUCTIONS, Porvoo

Geschichten, Momentaufnahmen und Mini-Dramen – das Futter des Alltags und ganzer Leben bilden die Szenen dieser poetisch-ironischen Arbeit, die Realbilder mit Computeranimationen verbindet. Geburt, Tod, Liebe, Haß, Einsamkeit und Beziehungen – all das spielt sich in einem Haus ab. Die Kamera bewegt sich von Raum zu Raum, die verschiedenen Szenen und Emotionen einfangend. Die Zeit scheint sich zu verflüchtigen. Alle Szenarien gehen eine Verbindung ein, überspringen die Generationengrenzen, geschehen gleichzeitig auf allen Skalen des Lebens.

Stories, still shots and mini-dramas – the things of everyday life set the scenes for this poetic-ironic work which mixes real images with computer animation. Birth, death, love, hate, loneliness and relationships - all of this takes place in a house. The camera roams from room to room capturing the various scenes and emotions. Time appears to vanish. All of the scenes merge, cross the borders between generations, happen simultaneously on all scales of life.



Stories / Histories
Stories / Histories

Fake
Sebastian Peterson
D, 1997, 10 Min.

Hochschule für Film und Fernsehen
Konrad Wolf, Potsdam-Babelsberg



„Das ist kein Jim Beam!“

Wer kennt ihn nicht, diesen Werbespot. Er bietet den Ausgangspunkt für eine absurde Geschichte – anders als im Fernsehen hört er einfach nicht auf, der Zuschauer sieht, wie's in der Bar weitergeht: Jim lernt Fa kennen (sie heißt so, weil ihre Mutter die Seife mochte), und Fa will vögeln. Gut, kann man ja machen, doch am nächsten Morgen geht das Leben weiter. Jim ist ein Gangster und will an dem Tag einen Goldtransporter überfallen. Nahe-liegend, daß Fa bei ihm bleibt. Aber dann läuft alles anders als geplant – auch das, was filmische Konventionen betrifft. Ein Spiel um Ebenen von Realität, Schein, Lüge und Wahrheit.

“That IS NOT a Jim Beam!”

Who doesn't know the commercial? It serves as a starting point for an absurd story – unlike in the TV commercial, the story just doesn't end. The viewer sees how the story continues in the bar: Jim gets to know Fa (she was named for a brand of soap which her mother liked) and Fa wants to have sex. No problem there, but the next day life goes on. Jim is a gangster and wants to rob an armored car and naturally Fa is supposed to accompany him. But then everything turns out, even with regard to cinematographic conventions. A game somewhat on different levels of reality and fiction, lies and truth.

Passage
Holger Gruss
D, 1996, 12 Min.

Holger Gruss, Köln

Ein Junge findet am Strand eine angeschwemmte Gasmasken. Sie enthält die Geschichte einer Begegnung...

Ein menschenleerer Platz in einer Stadt. Ein Mann – maskiert – flüchtet, versucht sich zu verstecken. Er beobachtet eine Frau. Der Mann tauscht seine Maske. Sie nähern sich an – begegnen, treffen sich. Ein teils brutaler, teils zarter Tanz beginnt. Sie nimmt ihm die Maske ab. Seines Gesichtes beraubt, zwingt er sie in seine Maskerade.

Das Spiel endet. Der Junge balanciert auf Pfählen. Noch hat er die Maske. Er muß sich entscheiden.

A boy finds a gas mask which has been washed ashore. It contains the story of an encounter...

An empty square in a city somewhere. A masked man flees, tries to hide. He observes a woman. The man exchanges his mask. They approach one another and meet. A dance, at the same time, brutal and yet gentle ensues. She removes his mask. Robbed of his face, he forces her into his masquerade.

The game ends. The boy balances on wooden beams. He still has the mask. He must make a decision.



Oh, Rapunzel
Cecilia Condit
USA, 1996, 35 Min.

VIDEO DATA BANK, Chicago, Illinois



Ein teils inszeniertes, teils dokumentarisches Vexierspiel, basierend auf dem Leben von Annie Lloyd Condit, der Mutter der Regisseurin. Annie Condit entstammte einer der „grossen“ Familien Pennsylvanias, lebte aber lange Zeit, einer Gefangenen gleich, mit einer Tochter, dem Schwiegersohn und deren Kindern zurückgezogen in einem Haus. Verwoben mit Motiven des Rapunzel Märchens, wird ihre Geschichte in ironischen, manchmal surrealen Szenen erzählt. Eine Film-im-Film und Spiel-im-Spiel Collage, in der die Darstellerinnen Figuren und Zeiten wechseln um schließlich zu einem wahr werdenden Happy-End zu gelangen.

A vexing game, part-drama, part-documentary based on the life of Annie Lloyd Condit the director's mother. Annie Condit is a descendant of one of Pennsylvania's first families but has been living like a prisoner for a long time with a daughter, a son-in-law and their children. Weaving in motifs from Rapunzel, her story is told in ironic, surrealistic scenes. A film within a film, and a game within a game collage in which the actresses change figures and times to work their way to a happy ending in reality.

Die lange Videonacht / Preisverleihung The Long Video Night / Awards Ceremony

Die lange Videonacht / The Long Video Night

Die lange Videonacht ist Tradition und immer ausverkauft. Non-Stop-Show. Die Nacht der Vorführer. Sie präsentieren ihre Lieblinge und die größten Publikumserfolge aus dem diesjährigen Programm. Warum nicht auch die eigenen Lieblinge verlangen? Ende offen. *The long videonight is a tradition, and always completely sold out. Non-stop-Video-Show. The projectionists' favourite tapes, their favourites and those of the public from this year's programme. Why not dare to ask for your favourite? Open end.*

Die Preisverleihung / Awards Ceremony (ca.0.00)

Preisgekrönt werden Arbeiten, die besonders kreativ sind und die Formsprache von Video, Fernsehen und Multimedia vorantreiben - oder solche, die wichtige gesellschaftliche Themen auf ungewöhnliche Weise aufgreifen. Die Preise werden von der Jury verliehen. *Prizes will be awarded to works which are of outstanding creativity and contribute to the furtherhance video, TV and multimedia, or those which deal with important social topics in an unusual way. The prizes will be granted by the jury*

Preise / Awards

Video 2.500 DM
Fernsehen 2.500 DM
Multimedia 2.500 DM

Zusätzlich wird ein Preis von PRO PUBLICO gestiftet: Video-Produktionsleistung im Wert von 10.000 DM

Anschließend Fortsetzung der langen Videonacht. *The long videonight screenings continue afterwards.*

Jury

Hanno Baethe, Videoschaffender
Kathrin Brinkmann, Redakteurin
arte/Das Kleine Fernsehspiel
Paul Sermon, Multimedia Künstler
Conny E. Voester, Festivalleiterin Viper
(Luzern, CH)
Prof. Thomas Born
(bildo akademie für medien)



1.6.
Sonntag
22.30

88

Biographien Biographies

Friederike Anders

Berliner Medien-Künstlerin. Ihr Interesse gilt Videos und Untersuchungen über Abenteuerstories für das Internet. Studierte Bildende Kunst, Video/Performance und Filmkunst. 1988 Studienabschluss an der DFFB mit ihrem experimentellen Dokumentarfilm „Die Patriarchin“ (ZDF). Seit 1985 Arbeit als Online-Video-Herausgeberin und seit 1990 als Dozentin für Videokunst und -montage. Seit 1992 Mitglied der Fakultät im Medienzentrum der Berliner Hochschule der Künste (HdK). Ihre Videos und computergestützten non-linearen Arbeiten wurden auf Festivals und anderen internationalen Events gezeigt und ausgezeichnet.

Berlin media artist with a background in video and research in databased adventures for the internet. Studied Fine Arts, videoperformance and filmmaking; graduated from the DFFB in 1988 with her experimental documentary "Die Patriarchin/Female Patriarch" (ZDF German Television). She's been working as an online video editor since 1985 and as an educator for videoart/montage since 1990. Faculty member at the Media Center of the Berlin Academy of Fine Arts (HdK) since 1992. Her videos and computerbased nonlinear works have been shown and awarded at international festivals and venues.

Markus Aust

geboren 1967, lernt seit dem neunten Lebensjahr klassische Gitarre, Klavier und Schlagwerk. Er beschäftigt sich intensiv mit Musikelektronik, Sequenzern und Synthesizern. Komposition von Neuer Musik, Experimental-Jazz und -Pop.

born in 1967, has studied classical guitar, piano and percussion since he was nine. Intensively involved with music electronics, sequencers and synthesizers. Composes New Music, experimental jazz and pop.

Rochus Aust

geboren 1968, Trompeter. Studium an der Staatlichen Hochschule für Musik in Trossingen bei Prof. Horst-Dieter Bolz.

Von 1989 bis 1995 ist er Mitglied der Jungen Deutschen Philharmonie. Zahlreiche Rundfunk-, Fernseh- und CD-Produktionen als Solist, im Ensemble und Orchester. Konzerte in Europa, der ehemaligen Sowjetunion und Asien.
born in 1968, trumpeter. Studied at the State Academy of Music in Trossingen under Prof. Horst-Dieter Bolz. From 1989 to 1995, he was a member of the German Youth Philharmonic Orchestra. Numerous radio, television and CD productions – solo, in an ensemble and with an orchestra. Concerts in Europe, the former Soviet Union and Asia.

Abdul-Salam Bassam

geboren in Kiel. Schlagzeugstudium in Freiburg. Rege Konzerttätigkeit mit internationalen Orchestern, CD-Produktionen und Kammermusik im Bereich der Neuen Musik.

born in Kiel. Studied percussion in Freiburg. Very active in the area of New Music, performs concerts with international orchestras, produces CDs and plays chamber music.

Ingolf Bannemann

geboren 1959, seit 1982 in der Medienbranche. Freier Filmjournalist. Mitgründer der Filmzeitschrift „filmwärts“. Film-Dozent u.a. am Institut für Journalistik Hannover, Redaktionsleiter bei Flebbe-Filmtheaterbetriebe, PR-Manager für Impuls-Filmverleih, Leiter Presseabteilung/Pressesprecher der Flebbe-Gruppe. Ausstellungsorganisation. Diverse Mitarbeiten als Aufnahmeleiter/Produktionsleiter bei Kurzspielfilmproduktionen, Co-Autor des Kinospieleffilms „Das Trio“, Drehbuch-Lektorate, Fernsehshowkonzepte. Freier TV-Redakteur für NDR III, Hamburg. Gemeinsam mit Andreas Schimert Multimedia-Drehbücher und -Konzepte u.a. für die CD-Rom: HARD EVIDENCE – DER FALL MARILYN MONROE und die CD-Rom: HARD EVIDENCE – THE UFO FILES, z.Zt. Fertigstellung zweier CD-Rom Drehbücher für TIVOLA (Berlin).

born in 1959, has worked in media since 1982. Freelance film journalist. Co-founder of the "filmwärts" film journal. Teaches film at the Hanover

Institute of Journalism, etc., managing editor of the Flebbe cinema group, public relations manager for Impuls film distributors, press division manager/press spokesman for the Flebbe group, exhibition organizer. Various assignments as production manager for short feature film productions, co-author of the cinema feature film "Das Trio", screenplay lecturer, TV show concepts. Freelance TV editor for NDR III (Hamburg broadcaster). Has co-authored multimedia scripts and concepts for CD-ROMS with Andreas Schimert, including HARD EVIDENCE – DER FALL MARILYN MONROE and HARD EVIDENCE – THE UFO FILES; is currently working on two CD-ROM scripts for TIVOLA (Berlin).

Blixa Bargeld

1959 in Berlin geboren. 1980 Gründung der Gruppe „Einstürzende Neubauten“, als deren Kopf und Sänger. Seit 1984 Gitarrist der Band „Nick Cave and the Bad Seeds“. Zahlreiche Konzertreisen durch Europa, Nord- und Südamerika, Australien und Japan. Arbeiten als Komponist, Autor, Schauspieler, Sänger, Musiker, Performer und Dozent in beinahe allen Bereichen der darstellenden Kunst.

born in Berlin in 1959. Founded the group "Einstürzende Neubauten" in 1980 as it's band leader and singer. Since 1984, guitarist of the band "Nick Cave and the Bad Seeds". Numerous concert tours through Europe, North and South America, Australia and Japan. Has worked as a composer, author, actor, singer, musician, performer and lecturer in almost all fields of the performing arts.

Tilman Baumgärtel

geboren 1966, Studium Geschichte, Medienwissenschaften und Germanistik an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf und der State University of New York in Buffalo. Lebt als freier Autor in Berlin und im Internet.

born in 1966, studied history, media arts and German studies at the Heinrich Heine University in Dusseldorf

Biographien

and at the State University of New York in Buffalo. Currently living as a freelance author in Berlin and on the Internet.

David Blair

1979 – 1985 verschiedene kürzere Arbeiten. 1991 das elektronische Feature „Wax or the discovery of television among the bees“. Theateraufführungen in den USA und in Japan. Internetge-rechte Adaption des Feature unter dem Titel „WaxWeb“, Ersterscheinung 1994/95, die endgültige Fassung ist in Arbeit.

Several short works 1979 – 1985. Electronic feature "Wax or the discovery of television among the bees" in 1991. Theatrical release in the USA and Japan. Internet-based adaption of the feature under the name of "WaxWeb" – first release in 1994/95, final version in progress.

Terry Braun

arbeitet als Rundfunk- und Fernsehproduzent und als Regisseur bei Illuminations Television, er ist außerdem Multimedia-Produzent und Designer für Illuminations Interactive. Terry Braun ist der Vorsitzende von MultiMedia Arts und IT Consultative Committee für das Saddlers Wells Theater in London, das Laban Dance Centre in London und das Colchester Visual and Media Arts Centre (VMAC). Terry Braun arbeitet gegenwärtig im Combined Arts-Ausschuß des Kunstrates von England (The Arts Council of England) und führt den Vorsitz im Combined Arts Projects Fund Committee. Während dem Dance Umbrella '95 initiierte er mit „Digital Dancing“ eine intensive Zusammenarbeit von Choreographen mit Digital-Künstlern.

Terry Braun is a TV producer/director for Illuminations TV and a multimedia producer/designer (MD) for Illuminations Interactive.

Terry is the chairman of the MultiMedia Arts and IT Consultative Committee for Saddlers Wells Theatre in London, Laban Dance Centre in London and Colchester Visual and Media Arts Centre (VMAC).

He is currently chairing on the Combined Arts Projects Fund Committee of The Arts Council of England. As part of Dance Umbrella '95 he pioneered "DIGITAL DANCING", a week of intense collaboration between British choreographers and digital artists.

Kathrin Brinkmann

Studium der Angewandten Theaterwissenschaften in Gießen. 1990-92 Regieassistentin, Theaterprojekte, u.a. am Theater am Turm, FfM; freie Mitarbeit bei 3sat. 1992-94 Redaktionsvolontariat beim ZDF. Seit 1994 Redakteurin beim Kleinen Fernsehspiel/ZDF, Konzeption und redaktionelle Betreuung von Themenabenden für den Europäischen Kulturkanal arte.

Studied Applied Dramatic Arts in Gießen. 1990-92, assistant director, theatre projects, e.g. Theater am Turm, Frankfurt/M; freelance work for 3sat; 1992-94, practical training as editor at ZDF. Since 1994, editor for "Das Kleine Fernsehspiel"/ZDF, conception and editorial supervision of evening-long themes for the European cultural channel arte.

Andreas Broeckmann

Kulturhistoriker und Kurator für Medienkunst. Andreas Broeckmann lebt und arbeitet gegenwärtig in Rotterdam und in Berlin. Er hat seine Dissertation zur wissenschaftlichen Photographie des 19. Jahrhunderts und ihren Ausprägungen von Subjektivität geschrieben. Gegenwärtig arbeitet er als Programmgestalter der V2-Organisation, Rotterdam (DEAF, Next 5 Minutes, V2-East). *Cultural historian and media art curator, currently works and lives in Rotterdam and in Berlin. Andreas Broeckmann has done his PhD research about 19th century scientific photography and its articulations of subjectivity. He is now working as a programme organiser with V2-Organisation, Rotterdam (DEAF, Next 5 Minutes, V2-East).*

Pauline van Mourik Broekman

geboren 1969, Mitherausgeberin von „mute digitalartcritique“. Nachdem sie 1987 die Niederlande verlassen hatte, besuchte sie von 1988-1991 die Central St. Martin's School of Art and Design und arbeitete drei Jahre lang als Künstlerin. Mitte 1994 gründete sie den Verlag „Skyscraper Digital Publishing“ und veröffentlichte die Pilotausgabe von „mute“ im November des gleichen Jahres. Zusammen mit ihrem Mit-Verleger Simon Worthington lebt und arbeitet sie gegenwärtig in London.

born in 1969, is the co-editor of "mute digitalartcritique". Having left the Netherlands in 1987 and attended Central St. Martin's School of Art and Design from 1988-1991, she practiced as an artist for 3 years. She founded "Skyscraper Digital Publishing" in mid 1994 and published the pilot issue of "mute" that November. Together with her co-editor Simon Worthington she lives and works in London.

Sabeth Buchmann

Mitglied der KünstlerInnengruppe Minimal Club, Mitherausgeberin der Zeitschrift A.N.Y.P. *Member of the Minimal Club artists' group, co-editor of the A.N.Y.P. magazine.*

Christian Cloos

Studium der Film- und Fernsehwissenschaften und Kunstgeschichte. Kommunale Filmarbeit Jugendfilmclub Moers. Seit 1989 Redakteur des Kleinen Fernsehspiels/quantum in 3sat. Dort Entwicklung neuer Sendeformen, u.a. „3sat Titeltage“, „Lost in Music“, „Pudel Overnight“. Eigene Arbeiten u.a. „Wettermelodien“, „Videoinseln“. *Studied Film and Television, and Art History. Communal film work for the Jugendfilmclub Moers. Since 1989, editor of "Das Kleine Fernsehspiel/quantum" in 3sat. Development of new programme formats, e.g. "3sat Titeltage", "Lost in Music", "Pudel Overnight". His own works include: "Wettermelodien", "Videoinseln".*

Biographien

Walter van der Cruijzen

geboren am 6. November 1958 in Hank (Niederlande). Lebt gegenwärtig in Amsterdam und in Karlsruhe. Walter van der Cruijzen ist ein aktiver Network-Künstler in Europa. Er hält Vorlesungen und organisiert Workshops zu Fragen der Kunst im Internet. Er ist der Gründer und Direktor von „Desk.nl“, eines Internet Programm-Providers in Amsterdam. „Desk.nl“ produziert verschiedene innovative Internetprojekte für Künstler und Kunstverbände ebenso wie für Werbeagenturen. Seit 1986 arbeitet er als freier Künstler. 1993 gehörte er zu den Gründungsmitgliedern von „De Digitale Stad“ (Die Digitale Stadt) Amsterdam. Seit 1995 arbeitet Walter van der Cruijzen für das ZKM Medienmuseum Karlsruhe, als Designer und Produzent des Projekts „Salon Digital“.

Born 6.11.1958 in Hank (NL), currently lives in Amsterdam and Karlsruhe. He is an active network artist in Europe, who lectures and gives workshops on Art on the Internet. He is the founder/director of "Desk.nl", Internet Content Provider in Amsterdam. "Desk.nl" has produced several innovative internet-projects for artists, art organisations, but also for advertisement agencies and companies. Walter van der Cruijzen works as an independent artist since 1986. In 1993, he was one of the founding members of "De Digitale Stad" (the digital city) Amsterdam. Since 1995, Walter van der Cruijzen is working for the ZKM Medienmuseum in Karlsruhe, designing and producing "Salon Digital".

Christoph Dreher

geb. 1952 in Nürnberg/1979 – 1985 Studium an der DFFB/seit 1980 zahlreiche Film-, Video- und TV-Produktionen (Konzept, Buch, Regie, Kamera, Schnitt), seit 1981 Band „DIE HAUT“/Produktion/Realisation div. Musikserien, Magazine/Musikclips/Trailer/Künstlerische Film- und Videoprojekte/Teilnahme an diversen Multi-Media Projekten.

born in 1952 in Nürnberg/1979 -1985/ studied at the DFFB/since 1980, many film, video and TV productions (concept, script, directing, camera, editing), since 1981, the band "DIE HAUT". Production/realisation of various music series, magazines/music clips/ trailers/art film and video projects/ participation in various multimedia projects.

Timothy Druckrey

ist freischaffender Kunstwissenschaftler, Kritiker und Schriftsteller. Er beschäftigt sich mit Fragen der Geschichte der Photographie sowie der photographischen Darstellung und Technik. Er unterrichtete am International Center of Photography, an der School of Visual Arts und am Center of Creative Imaging. Er hält Vorlesungen über die sozialen Auswirkungen der digitalen Medien, die Veränderung der Darstellung und Fragen der Kommunikation in interaktiven und vernetzten Environments. Als Spezialist auf dem Gebiet der modernen Medientheorie hat er Ausstellungen wissenschaftlich betreut und sich vielerorts mit Beiträgen an zahlreichen Veröffentlichungen beteiligt.

is an independent curator, critic and writer concerned with issues of photographic history, representation, and technology. He has taught in graduate programmes at the International Center of Photography, the School of Visual Arts, and the Center of Creative Imaging. He lectures internationally about the social impact of digital media, the transformation of representation, and communication in interactive and networked environments. As a theorist of contemporary media, he has curated exhibitions and has contributed extensively to numerous publications.

Herbert Eimert

lebte von 1897 bis 1972. „Vater“ der Elektronischen Musik in Deutschland. *born in 1897, died in 1972. "Father" of electronic music in Germany.*

Prof. Dr. Arthur Engelbert

geboren 1951. Studium der Kunstgeschichte, Geschichte der Philosophie in Bochum. 1985 Promotion bei Gottfried Boehm und Max Imdahl. Lehraufträge an der Städelschule in Frankfurt/Main, FU Berlin und der Hochschule für Kunst und Design in Halle. Seit 1992 Leiter des Medieninstituts am MD Berlin und Geschäftsführer der mib GmbH. Seit 1994 Vorlesungen an der Hochschule für Bildende Künste Dresden. Seit 1996 Professur für Medientheorie und Praxis mit dem Schwerpunkt Neue Medien an der FH Potsdam.

born in 1951. Studied art history and history of philosophy in Bochum. Doctorate supervised by Gottfried Boehm and Max Imdahl in 1985. Lectureships at the Städelschule in Frankfurt/Main, Free University of Berlin and Academy of Art and Design in Halle. Since 1992, he has been the director of the Media Institute of the MD Berlin and managing director of the mib company. Since 1994, has lectured at the Dresden Academy of Fine Arts. Since 1996, media theory and practice professorship at Potsdam Polytechnic, with special emphasis on the field of new media.

Thomas Feibel

Autor und Journalist, schreibt u.a. für die Frankfurter Rundschau, den Spiegel, c't, die Neue Züricher Zeitung, Screen Multimedia, Elle, Rolling Stone und Focus.

Author and journalist, writes for the Frankfurter Rundschau, Spiegel, c't, Neue Züricher Zeitung, Screen Multimedia, Elle, Rolling Stone and Focus.

Dick Fiddy

Dick Fiddy hat viel über die Geschichte des britischen Fernsehens, speziell über das Comedy-Genre geschrieben. Er war Herausgeber des „Virgin TV Yearbook“, schuf das TV Archiv-Special „The A to Z of TV“ (Channel 4) und beteiligte sich an „1001 TV-Nacht“ und „TV Heaven“ (Channel 4). Er war Mitautor der zwei Comedy-Serien „Little Armadillos“

Biographien

(Channel 4) und „All Night Long“ (BBC). Fiddy arbeitet als TV-Berater im Britischen Filminstitut und hat im National Film Theater viele Jahre lang Fernsehprogramme zusammengestellt. Sein Interesse für das Fernsehen begann schon 1960, als er sich hoffnungslos in Diana Rigg in der Rolle der Emma Peel in „The Avengers“ verliebte.

Dick Fiddy has written extensively about the history of British Television, especially the genre of comedy. He edited the "Virgin Television Yearbook", created the television archive special "The A to Z of TV" (Channel4) and worked on "1001 Nights of TV" and "TV Heaven" (C4). He has also co-written two sitcom series "Little Armadillos" (C4) and "All Night Long" (BBC). He is employed as a television consultant by the British Film Institute and has mounted many seasons of TV programmes at the Institute's National Film Theatre. He has been interested in television since the 1960s when he fell hopelessly in love with Diana Rigg as Emma Peel in "The Avengers".

Winfried Gerling

geboren 1963. Ausbildung zum Feinmechaniker, Studium der Kunst- und Musikwissenschaften an der Gesamthochschule in Kassel und Studium an der Hochschule der Künste Berlin. 1991 bis 1992 Lehrtätigkeit in der Computerwerkstatt der HdK, 1994 Ernennung zum Meisterschüler. Seit 1995 Gitarrist der Band „worldcup“. Seit 1992 Mitarbeiter des Medieninstituts am MD Berlin und der mib GmbH.

born in 1963. Trained in precision mechanics, studied arts and music at Kassel University and at the Berlin Academy of Arts. 1991 to 1992, lectureship at the Academy of Arts in the Computer Workshop, awarded an arts degree in 1994. Since 1995, guitarist in the band "worldcup". Since 1992, has worked at the Media Institute of the MD Berlin and for the mib company.

Han de Groot

geboren in Leeuwarden/Niederlande. Er studierte Oboe an der Hochschule der Künste in Arnheim in den Meisterklassen von Gilbert Flory und Lothar Koch, dann Sonology am Royal Conservatory in Den Haag. Kompositions- und visuelle Techniken lernt er u.a. bei Hekster, Lutoslavski, Cage, Drupsteen, Messiaen und bei Iannis Xenakis.

Als Komponist und Oboist gilt sein Interesse, der Verbindung von Musik und anderen Kunstformen. born in Leeuwarden/Holland. Studied oboe at the Academy of Arts in Arnheim under Gilbert Flory and Lothar Koch and then sonology at the Royal Conservatory in the Hague. Studied composition and visual techniques with Hekster, Lutoslavski, Cage, Drupsteen, Messiaen and Iannis Xenakis, etc. His interests as a composer and oboist are in combining music with other art forms.

Sabine Helmers

38, Ethnologin, ist Mitglied der Projektgruppe Kulturraum Internet (<http://duplox.wz-berlin.de>) am Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung in Kooperation mit der Technischen Universität Berlin, Forschungsschwerpunkt: technische und soziale Entwicklung des Internet.

a 38-year-old ethnologist, is a member of the Kulturraum Internet project group (<http://duplox.wz-berlin.de>) at the Berlin Science Centre of Social Research in cooperation with the Berlin Technical University. Main fields of research: technical and social development of the Internet.

David Hudson

ist Herausgeber des On-line-Webzine REWIRED. Er hat in verschiedenen Publikationsorganen, z. B. Salon, Netly News Network und San Francisco Bay Guardian über Medienpolitik und Kultur publiziert. Gegenwärtig gehört er zur Gruppe der Gastgeber von zwei Konferenzen über Electric Minds, Art Circuit und Media Shock. Sein Buch REWIRED wird im Mai 1997 bei Macmillan erscheinen.

D. H. edits the online Webzine REWIRED and has written on media politics and culture for such publications as Salon, Netly News Network and the San Francisco Bay Guardian. He currently co-hosts two conferences on Electric Minds, Art Circuit and Media Shock. His book, REWIRED, will be released by Macmillan in May 1997.

Kathy Rae Huffman

arbeitet als selbständige Kuratorin, Schriftstellerin und Networkerin. Seit den frühen 80er Jahren aktiv im Bereich der Medienkunst. Von 1979 bis 1984 war sie Chefkuratorin im Long Beach Museum of Art und bis 1991 Kuratorin/Produzentin im Contemporary Art Television Fund; u. a. Produktionen von Bill Viola, Tony Oursler, Dara Birnbaum. Sie schreibt für „screen MULTIMEDIA“ und hält Vorlesungen über die Geschichte von Video, interaktivem Fernsehen und die Nutzung neuer Technologien durch Künstler.

Kathy Rae Huffman is a free lance curator, writer and networker, active in the field of media art since the early 80s. She was the chief curator at the Long Beach Museum of Art ('79-'84) and the curator/producer of the Contemporary Art Television Fund until 1991 – incl. productions by Bill Viola, Tony Oursler, Dara Birnbaum a.m.o. She is a regular contributor to "screen MULTIMEDIA" and lectures on the history of video, interactive tv, and artists' use of new technology.

Jaap de Jonge

geboren 1956 in Amsterdam; Studium an der St. Joost Akademie Breda 1982 und an der Jan van Eyck Akademie Maastricht 1983; Lehrtätigkeit im Bereich Videokunst an verschiedenen Kunstakademien u.a. Rietvelt Akademie Amsterdam, St. Joost Akademie Breda; Internationale Ausstellungen und Auszeichnungen u.a. Videokunstpreis des ZKM Karlsruhe 1994, Media Award World Wide Videofestival Den Haag, 1992.

born in 1956 in Amsterdam. In 1982, studied at the St. Joost Academy in

Biographien

Breda and in 1983, at the Jan van Eyck Academy in Maastricht. Has held teaching positions in the field of video arts at various academies of arts, including the Rietvelt Academy in Amsterdam and the St. Joost Academy in Breda. International exhibitions and awards, including the Video Arts Prize awarded by the Karlsruhe Centre for Arts and Media in 1994, the Media Award at the Hague World-Wide Video Festival, in 1992.

Prof Dr. Dietmar Kamper

geboren 1936 in Erkelenz; 1963 Promotion zum Dr. phil; 1972 Habilitation für Erziehungswissenschaft und philosophische Anthropologie; 1973 Prof. für Erziehungswissenschaft; seit 1979 Prof. für Soziologie an der FU Berlin.

Arbeitsgebiete: Sozialisation und Erziehung; Familiensoziologie; Zivilisationstheorie, insbesondere Geschichte des Körpers; Philosophische und Historische Anthropologie; Soziologie der Imagination; Ästhetik; Div. Veröffentlichungen. Seit 1991 zusammen mit Ch. Wulf Veranstalter internationaler transdisziplinärer Kolloquien zur „Historischen Anthropologie“.

born in 1936 in Erkelenz; 1963, received his degree as Doctor of Philosophy; 1972, habilitation for Educational Science and Philosophical Anthropology; 1973, Professor for Educational Science; since 1979, Professor for Sociology at the FU Berlin. Fields of study: socialisation and education; sociology of the family; civilisation theory, especially the history of the body; philosophical and historical anthropology; sociology of the imagination; aesthetics; various publications. Since 1991, co-organiser (with Ch. Wulf) of international transdisciplinary colloquia on "Historical Anthropology".

Kain Karawahn

„Es gibt nichts, was nicht brennt.“ – genau das versuche ich seit 1983 in verschiedenen künstlerischen Ausdrucksformen experimentell dahingehend zu überprüfen, daß ich auch mal eine weitere Frage stellen kann: „Was

ist das, was da brennt?“ – wobei immer wieder die Verhinderung eines CRIMEN INCENDI eine kulturelle Herausforderung darstellt und ich somit nicht aus der Kunst komme, ein gutes Brennen zu erzeugen.

"There's nothing that doesn't burn." – I have tried to verify precisely this statement experimentally in a variety of artistic forms of expression, so that I'll be able to ask a further question: "What is it, that is burning there?" Whereby, the prevention of a CRIMEN INCENDI represents a cultural challenge, which means I won't keep my hand in the art of creating a good blaze.

Frank Krugmann

geboren 1969, Studium an der Fachhochschule für Kunst und Design, Hannover. Seit 1995 visuelle Konzepte, Screen-Design und Animationen für CD-ROMs und Online-Projekte bei Pixelpark, Berlin.

born in 1969, studied at Hanover Art and Design Polytechnic. Since 1995, has been involved in visual concepts, screen design and animation for CD-ROMs and on-line projects at Pixelpark, Berlin.

Claudius Lazzeroni

Nach dem Kennenlernen eines der ersten technischen Bildmedien als Fotograf, der Weiterentwicklung des stehenden Bildes im elektromagnetisch bewegten Raum seiner Tanzvideos, der Transformation dieser Erfahrungen ins Digitale, und der konzeptionellen Verknüpfung dieser Prozesse durch das Mediendesigner-Diplom, hat er dem Begriff Multimedia als creative director seinen Kampf angesagt, mit dem Ziel, neue Kriterien für die Basis der gestalterischen Arbeit mit interaktiven Medien zu entwickeln.

After having become acquainted with one of the first technical visual media as a photographer, he developed the still image further in the electromagnetic moving space of his dance videos. He transformed these experiences to the digital, and afterwards conceptually linked these

processes in his diploma as a media designer. As creative director, he has now launched an attack against the concept of multimedia, with the aim of developing new criteria for the basis of creative work with interactive media.

Prof. Dr.

Detlef B. Linke

geboren 1945, Studium der Medizin, Philosophie und Kommunikationsforschung. Seit 1982 Professor für Klinische Neurophysiologie und Neurochirurgische Rehabilitation an der Universität Bonn. Mitbegründer des Zentrums für Altersforschung der Universität Bonn und Mitglied der Akademie der Ethik in der Medizin.

born in 1945, studied medicine, philosophy and communication sciences. Since 1982, professor of clinical neurophysiology and neurosurgical rehabilitation at the University of Bonn. Co-founder of the Centre for Research on Ageing under the auspices of the Bonn University and member of the Academy of Medical Ethics.

Geert Lovink

Mitbegründer der „Digital City Amsterdam“, Mitorganisator der „Wetware Convention“, von „Next Five Minutes“ und diverser anderer Medienkunstveranstaltungen und Konferenzen. Zahlreiche Veröffentlichungen.

Co-founder of "Digital City Amsterdam", co-organizer of the "Wetware Convention", the "Next Five Minutes" and various other media arts events and conferences. Numerous publications.

Erich Maas

geboren 1952. Diverse Berufe und Kunststudium. Betreibt seit 1991 den MAAS Verlag in Berlin (<http://www.txt.de/maas>).

born in 1952. Has worked in various professions and studied art. Has operated MAAS publishers in Berlin since 1991 (<http://www.txt.de/maas>).

Biographien Biographies

Media Arts Trio

Media Arts wurde 1981 von Michael Petry und verschiedenen Künstlern und Performern in London gegründet. Mit der Installation „This Human Earth“, zu der 1986 Gavin Greenaway und John Powell den Soundtrack schreiben, beginnt eine Zusammenarbeit der drei Künstler, die sich 1987 mit dem Werk „Deceptions“ für den National Review of Live Art, London, festigt.

Media Arts was founded by Michael Petry and various artists and performers in London in 1981. An installation called "This Human Earth", which Gavin Greenaway and John Powell wrote the soundtrack for in 1986, was the beginning of a collaboration between the three artists. Their work together was consolidated in 1987 by "Deceptions", a piece for the National Review of Live Art, London.

Wolfgang Neuhaus

Autor in Berlin. Texte zu Posthumanismus, Cyborgs und Cyberpunk. *Author living in Berlin. Texts on post-humanism, cyborgs and cyberpunk.*

Jörg Niehage

geboren 1967; 1990-1996 Studium, Abschluß Kommunikationsdesign, FH Darmstadt; 1992-1996, mehrere gemeinsame Projekte: Videoarbeiten und kinetische Installationen (u.a. 1993: Galerie Gartner, Frankfurt, Designer's Saturday, Düsseldorf, 1994: Kunsthalle Darmstadt, 1996: Projekt „Menagerie“, FH Darmstadt, Ausstellungen in Frankfurt und Kunstverladehalle Rüsselsheim.

born in 1967. Studied from 1990-1996, degree from Darmstadt Polytechnic in communications design. 1992-1996, various joint projects: video compositions and kinetic installations (including in 1993, Galerie Gartner, Frankfurt; Designer's Saturday, Dusseldorf; in 1994, Kunsthalle Darmstadt; and in 1996, "Menagerie" project, Darmstadt Polytechnic, exhibitions in Frankfurt and Rüsselsheim Kunstverladehalle.

Rotraut Pape

geboren 1956 in Berlin.

Studium der Freien Kunst an der HbK Hamburg.

1982 – '87 Performances mit der Gruppe M. Raskin Stichting ens. Realisation div. Videoinstallationen. Redaktion des internationalen Videomagazins „Infermental“.

1987 – 94 Zusammenarbeit mit Andreas Coerper unter dem Namen Raskin – Produktion dierser Videobänder. Seit 1992 Fernsehproduktionen u.a. „Lost in Music“; Habillagen für arte. Lehrauftrag für Videokunst/Neue Medien an der Ecole Nationale de Beaux Arts, Nancy. Gastprofessorin an der HDK Berlin, 1995/96.

born in Berlin in 1956. Studied art at the HdK Hamburg.

1982-87, performances with the group M. Raskin Stitching ens. Realisation of diverse video installations. Editor of the international video magazine "Infermental".

1987-94, collaboration with Andreas Coerper under the name Raskin – production of video tapes. Since 1992, television productions, e.g. "Lost in Music"; Habillages for arte. Teaching assignment for. Video Art /New Media at the Ecole Nationale de Beaux Arts, Nancy. Guest professor at the HdK Berlin, 1995/96.

Bosco Pohontsch

geboren 1973. Seit seinem 11. Lebensjahr spielt er Trompete. Lernt bei Prof. Gerloff, dem ehemaligen Solotrompeter der Dresdner Philharmonie. Er spielt u.a. am Staatstheater Stuttgart und im Jungen Philharmonischen Orchester Stuttgart.

born in 1973. Has played trumpet since he was eleven. Studied under Prof. Gerloff, former solo trumpeter with the Dresden Philharmonic Orchestra. Performs at the Stuttgart Staatstheater and with the Stuttgart Youth Philharmonic Orchestra.

Prof. Dr. Horst Prehn

geb. 1944, studierte Physik, Philosophie, Medizin und Kunst. Prof. und Leiter des Instituts für Biomedizinische

Technik an der Universität Giessen. Forschungsgebiete: Systemtheorie, Neuronale Netze, komplexe Dynamik, medizinische Informatik, Bio- und Psychophysik, Sinnesphysiologie und Elektromedizin. Künstlerische Arbeiten im Bereich Malerei, Installation, Performance und Medienkunst.

born in 1944, studied physics, philosophy, medicine and art. Professor and director of the Institute for Biomedical Engineering at the University of Giessen. Research fields: system theory, neuronal networks, complex dynamics, medical informatics, bio and psychophysics, sensory physiology and electro-medicine. Creative work in the fields of painting, installation, performance and media art.

Wolfgang Probst

geboren 1962. 1989-1995 Studium, Abschluß Kommunikationsdesign, FH Darmstadt

born in 1962. Studied from 1989-1995, degree from Darmstadt Polytechnic in communications design.

Daniel Reeves

Daniel Reeves, der in Washington D.C. geboren wurde, lebt in Schottland. Seit den Siebzigern hat er als Bildhauer, Poet und Film- und Videoproduzent gearbeitet. Seine Werke sind in zahlreichen internationalen Sammlungen enthalten und sind mehrfach ausgezeichnet worden.

Er studierte Filmkunst und Anthropologie am Ithaca College, New York. 1995 wurde er mit dem „Rockefeller Intercultural Fellowship in Video“ und vier weiteren Preisen des „National Endowment for the Arts“ ausgezeichnet.

1982 beginnt Reeves seine Videopoesie zu entwickeln, die persönliche, politische und metaphysische Themen untersucht. „Sabda“ (1985) wurde mit dem „Blue Ribbon“ des American Film Festival ausgezeichnet und in die Whitney Biennale und Documenta 7 aufgenommen.

Seit 1988 befaßt er sich vorwiegend mit Bildhauerei und Videoinstallationen. Sein jüngstes Videowerk

Biographien Biographies

„Obsessive Becoming“ ist vielfach prämiert worden.

Reeves bearbeitet gerade seine erste Erzählung in Spielfilm-Länge, „Perdu“ und entwirft mehrere Medien-Skulptur-Projekte.

born In Washington DC, Daniel Reeves currently lives in Scotland.

Since the 70's he has worked in sculpture, poetry, film and video. His works are included in international collections and received numerous prizes.

He is a graduate of cinema studies and anthropology from Ithaca College NY. In 1995 he was awarded the Rockefeller Intercultural Fellowship in Video and received four fellowship awards from the National Endowment for the Arts.

In 1982 Reeves began working on the development of video poetics exploring personal, political and metaphysical themes. "Sabda" (1985) won a Blue Ribbon at the American Film Festival and was included in the Whitney Biennale and Documenta 7. Since 1988 he has been concentrating on sculpture and video installations. His latest video work "Obsessive Becoming" won many awards. Reeves is currently at work on his first feature length narrative entitled "Perdu" and designing several media sculpture projects.

Ulf Schleth

geboren 1968, Studium der Informationswissenschaft und Linguistik. Diverse Lesungen und Performances. Seit 1994 Betrieb des „The Thing“ – Webservers (<http://www.thing.de>). Arbeit als Journalist und freier Autor. Seit Ende 1996 Aufbau des Verlagsservers „TXT“ (<http://www.txt.de>) mit Erich Maas. *born in 1968, studied information technology and linguistics. Various readings and performances. Since 1994, has run "The Thing" – Webserver (<http://www.thing.de>). Works as a journalist and freelance author. Since late 1996, has worked with Erich Maas on setting up the "TXT" publishing server (<http://www.txt.de>).*

Dr. Mathias Schulenburg

geboren 1945, studierte in Köln Kristallographie/Mineralogie und promovierte über ein experimentalphysikalisches Thema, arbeitete als wissenschaftlicher Mitarbeiter an verschiedenen Instituten. Mathias Schulenburg ist freier Wissenschaftsjournalist, vornehmlich für Hörfunk und Fernsehen.

born in 1945, studied crystallography/mineralogy in Cologne and wrote his dissertation on experimental physics, has worked as a research assistant at various institutes. Mathias Schulenburg is freelance scientific journalist, mainly for radio and television.

Bob Spiers

siehe Text über Bob Spiers von Dick Fiddy / FOCUS Prog., Seite 77
see the text on Bob Spiers by Dick Fiddy / FOCUS Prog., page 77

Dierk Spreen

geboren 1965, studierte Politikwissenschaft, Soziologie und Psychologie in Freiburg. Er arbeitet zur Zeit zum Themenkomplex Medien/Technik/Körper/ Gesellschaft und hat das Ästhetik & Kommunikation-Heft „Online-Verstrickungen“ (März 97) konzipiert. *born in 1965, studied political sciences, sociology and psychology in Freiburg. Currently working on the subject complex of media/technology/body/ society and designed the "On-line Entanglements" issue of Ästhetik & Kommunikation (March 1997).*

Wolfgang Staehle

wurde 1950 in Stuttgart geboren. Er besuchte die Freie Kunstschule Stuttgart und die School of Visual Arts in New York (B.F.A.). Wolfgang Staehle lebt und arbeitet in New York. *1950 born Stuttgart. Attended Freie Kunstschule, Stuttgart, Germany. School of Visual Arts, New York (B.F.A.). Lives and works in New York.*

Marleen Stikker

geboren 1962. Sie ist Direktorin der „Society für Old and New Media“ und Vorsitzende von „The Digital City

Foundation“. 1990 und 1991 organisierte sie das theatre-art-media-festival „Zomerfestijn“ in Amsterdam. Als Programmgestalterin für De Balie schuf sie „The Wetware Convention“ (Hardware, Software und lebendige Interaktion) und „Live Magazine“. 1994 gehörte sie zu den Gründern von „The Digital City“. 1995 gründete sie zusammen mit Caroline Nevejan die „Society für Old and New Media“, die ihren Sitz in De Waag hat.

born in 1962. She is director of the "Society for Old and New Media" and chair of "The Digital City Foundation". She managed the Amsterdam based theatre-art-media festival called "Zomerfestijn" in 1990 and 1991. As a programmer for De Balie, she produced "The Wetware Convention" (on hardware, software and physical interaction) and "Live Magazine". In January 1994 she co-founded "The Digital City". In 1995 she founded together with Caroline Nevejan the "Society for Old and New Media" which is situated in De Waag. Website: <http://www.waag.org>

Jürgen Thierig

geboren 1962, arbeitete nach seinem Medizinstudium als Journalist und Redakteur bei SAT.1. 1995 gründete er gemeinsam mit Karsten Voelker und Barbara Landbeck den Tivola Verlag. Jürgen Thierig verantwortet die Konzeption der Titelreihen sowie die Marketing- und PR-Aktivitäten des Verlags. *born in 1962, studied medicine, then worked as a journalist and editor at SAT 1 (TV broadcaster). In 1995, founded the Tivola publishers with Karsten Voelker and Barbara Landbeck. Jürgen Thierig is responsible for coming up with title series for the publishing house and for marketing and public relations activities.*

Claudia Tronnier

Studium der Religionswissenschaften, Germanistik und Medienwissenschaft. Seit 1990 Redakteurin beim „Kleinen Fernsehspiel“, Betreuung von Dokumentarfilmen, Spielfilmen, Essays, internationalen Coproduktionen. Ent-

Biographien Biographies

wicklung neuer Sendeformen für „quantum“, u.a. das Musikmagazin „Lost in Music“.

Studied German Language and Literature, Religious Studies and New Media. Since 1990, editor for "Das Kleine Fernsehspiel", responsible for documentary films, feature films, essays, international co-productions. Development of new forms of programmes for "quantum", e.g. the music magazine "Lost in Music".

Christoph Uhles

geboren 1963, Studium der Malerei in Köln, verschiedene Videoinstallationen und -Projekte. Video-live-mixing in Tekkno- und House-Clubs. Verschiedene Videoclips, CD-Rom- und Multimedia-Projekte.

born in 1963, studied painting in Cologne, various video installations and projects. Live video mixing in techno and house clubs. Various music videos, CD-ROMs and multimedia projects.

Roland Vanecek

wird 1975 in Frankfurt/Main geboren und lernt zunächst Tenorhorn, bevor er 1993 zur Tuba wechselt. Seit 1996 studiert er an der Musikhochschule Mannheim bei Jürgen Wirth und erhält Kompositionsunterricht bei Jürgen Pfiester.

born in 1975 in Frankfurt/Main, studied tenor saxhorn before switching to tuba in 1993. Since 1996, he has been studying at the Mannheim College of Music under Jürgen Wirth and taking composition classes with Jürgen Pfiester.

Prof. Eku Wand

geboren 1963. Studium Visuelle Kommunikation an der Hochschule der Künste Berlin. 1991 Mitbegründer, Geschäftsführer und Creative Director von „Pixelpark“, Berlin. 1993 Gründung von „Screendesign“, Büro für interaktive Multimediaprojekte, Berlin. Seit 1996 Gastprofessur an der Kunsthochschule für Medien Köln. Beteiligung an zahlreichen internatio-

nen Ausstellungen. Autor, Direktor und Designer der CD-ROM „Berlin Connection“ und Co-Autor (zusammen mit Henry Steinhau) des Buches „Das Multimedia 1x1“.

born in 1963. Studied visual communications at the Berlin Academy of Arts. In 1991, became co-founder, managing director and creative director of "Pixelpark", Berlin. In 1993, founded "Screendesign", office for interactive multimedia projects, Berlin. Since 1996, visiting professorship at the College for Media Arts in Cologne. Has been involved in numerous international exhibitions. Author, director and designer of the "Berlin Connection" CD-ROM and co-author (with Henry Steinhau) of the book "Das Multimedia 1 x 1".

Eva Wohlgemuth

wurde 1955 in Baden, Österreich geboren. Ausbildung als Malerin an der Kunstakademie Wien (1979); Lehrerin an österreichischen Oberschulen. Arbeit in elektronischen Networks, die natürliche Räume mit virtuellen Sphären wie „System X Siberian Deal“ verbinden. 1995/1996 (vgl. auch Kathy Rae Huffman) eine virtuelle und doch ganz reale Reise und ein Ost-West-Austauschprojekt.

<http://www.t0.or.at/~siberian/vrteil.htm>

Aktuelles Projekt:

<http://thing.at/bodyscan/>

Born 1955 in Baden, Austria. Trained as a painter at the Academy of Fine Arts, Vienna (1979); teacher at Austrian high schools. Work on electronic networks that link physical spaces to virtual realms like: "System X Siberian Deal", 1995/96 (with Kathy Rae Huffman) – a virtual real travel and exchange project between West and East.

<http://www.t0.or.at/~siberian/vrteil.htm>
Topic Project: <http://thing.at/bodyscan/>

Rolf S. Wolkenstein

Ausbildung an der DFFB. Produktion/ Realisation div. Film-, Video- und Computerarbeiten, Spielfilme, Serien, Magazine, Dokumentationen, Reportagen,

Features, Musikclips und Trailer. Teilnahme an div. internat. Film- und Videofestivals. Beteiligung an und Konzeption von diversen Multi-Media-Projekten.

Studied at the DFFB. Production/realisation of diverse film, video and computer works, feature films, series, magazines, documentaries, reports, features, music clips and trailers. Has taken part in diverse international film and video festivals. Participation at and conception of various multimedia projects.

Andrea Zapp

geboren 1964, lebt in Berlin. Studium der Medienwissenschaft und Russisch in Marburg. 1991/92 Leiterin der „interActiva“ – Festival für interaktive Medien, Köln. Seit 1995 Lehre und Forschung an der HFF Babelsberg, Lehraufträge an der Uni Marburg und Leipzig. Vorträge und Workshops u.a. „Filmwinter Stuttgart“, „Kurzfilmtage Oberhausen“, FU Berlin, Atlantico Lissabon, School of Modern Dance Amsterdam, Arteleku San Sebastian, ICC Tokio, ACM Boston, CAA New York, ISEA Montreal.

born in Berlin in 1964. Studied New Media, Russian Language and Literature in Marburg. 1991/92, director of the "inter-Activa" – festival for interactive media, Cologne. Since 1995, teaching and research post at the HFF, Babelsberg. Teaching assignments at the universities in Marburg and Leipzig. Lectures and workshops, e.g. at the "Filmwinter Stuttgart", "Kurzfilmtage Oberhausen", FU Berlin, Atlantico Lissabon, School of Modern Dance Amsterdam, Arteleku San Sebastian, ICC Tokio, ACM Boston, CAA New York, ISEA Montreal.

Länderabkürzungen

A	Österreich
AUS	Australien
B	Belgien
BOL	Bolivien
BR	Brasilien
CDN	Kanada
CH	Schweiz
CS	Tschechische Republik
D	Deutschland
DK	Dänemark
E	Spanien
F	Frankreich
GB	Großbritannien
GR	Griechenland
RUS	Rußland
H	Ungarn
I	Italien
J	Japan
MEX	Mexico
NL	Niederlande
PL	Polen
PY	Paraguay
RA	Argentinien
RCH	Chile
RO	Rumänien
ROU	Uruguay
SLO	Slowenien
FIN	Finnland
USA	USA
YV	Venezuela

Abbreviations per country

A	Austria
AUS	Australia
B	Belgium
BOL	Bolivia
BR	Brasil
CDN	Canada
CH	Switzerland
CS	Czech Republic
D	Germany
DK	Denmark
E	Spain
F	France
GB	Great Britain
GR	Greece
RUS	Russia
H	Hungary
I	Italy
J	Japan
MEX	Mexico
NL	Netherlands
PL	Poland
PY	Paraguay
RA	Argentina
RCH	Chile
RO	Romania
ROU	Uruguay
SLO	Slovenia
FIN	Finnland
USA	USA
YV	Venezuela

Internationale Einrichtungen International Institutions

Diese Übersicht enthält – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – wichtige Adressen für Kontakte in die jeweiligen Länder. Sie sind geprüft (**Stand: Januar 1996**), doch bei aller Sorgfalt können wir Druckfehler nicht ausschließen. Es kann vorkommen, daß einzelne Institutionen fehlen – sie haben trotz wiederholter Nachfrage auf unseren Adressen-Check nicht reagiert.

Die Telefon- und Faxnummern enthalten die Landes- und Ortsvorwahl, der Stern (*) muß durch die nationale Auslandsvorwahl ersetzt werden.

Folgende Kürzel dienen der Charakterisierung:

- EX – Vorführung, Sammlung oder Installationsausstellung
- DS – Distribution
- MZ – Medienzentrum
- PO – Produktion
- TV – Fernsehsender

The following overview lists – without pretending to be complete – important addresses for contacts in different countries. All of them have been checked (January 1996), although we cannot exclude the possibility of misprints. Some institutions may be missing – they did not answer our questionnaire, in spite of several inquiries.

Phone and fax numbers are listed with country and area code, the star () has to be replaced with the respective national code for international calls.*

The following grammalogues serve as characterization

- EX – Screening, collection or exhibition of installations
- DS – Distribution
- MZ – Media center
- PO – Production
- TV – TV station

Belgien/Belgium

Argos

Frie de Praetere
Kattuizerstraat 71
B 1000 Brüssel
Tel: *32 25 12 98 82
Fax: *32 25 12 41 86
DS

Beursschouwburg

Jan Florizoone
August-Ortsstraat 22-28
B 1000 Brüssel
Tel: *32 2 513 82 90
Fax: *32 2 511 73 15
MZ, PO, DS
e-mail:beurs@innet.be

Brasilien/Brazil

Emvideo
Marcus Vinicius
Rua Sertoos 147 - Prado
BR 30410020 Belo Horizonte
Minas Gerais
Tel: *55 31 337 86 33
Fax: *55 31 335 75 55
DS

Dänemark/Danmark

Danish Film Institute Workshop

Haderslev
Hans V. Bang
Laurids Skaugade 12
DK 6100 Haderslev
Tel: *45 74 52 86 95
Fax: *45 74 53 24 61
PO, DS

Film House Denmark

Dino Raymond Hansen
Vognmagergade 10
DK 1120 Kopenhagen
Tel: *45 33 93 19 14
Fax: *45 33 93 12
MZ

Danish Film Institute Workshop

Copenhagen
Prami Larsen
Vognmagergade 10
DK 1120 Kopenhagen K
Tel: *45 33 93 19 14
Fax: *45 33 93 19 12
PO, DS

The Danish Video Art Data Bank

Torben Søborg
Søndergade 12
DK 4690 Haslev
Tel: *45 56 31 40 32 + 206
Fax: *45 56 31 20 75
e-mail: soborg@inet.uni-c.dk
DS, EX

Deutschland/Germany

235 Media

Axel Wirths
Spichernstr. 61
D 50672 Köln
Tel: *49 (0)221 523 828
Fax: *49 (0)221 522 741
e-mail: 235media@dom.de
DS

Mediopolis

Pim Richter
Bülowstr. 66
D 10783 Berlin
Tel: *49 (0)30 23 55 600
Fax: *49 (0)30 23 55 60 66
e-mail: office@mediopolis.de
MZ, PO, DS, EX

Medienwerkstatt Freiburg

Wolfgang Stickle
Konradstr. 20
D 79100 Freiburg
Tel: *49 (0)761 709 757
Fax: *49 (0)761 701 796
MZ, PO, DS

Medienhaus für Kunst und Kultur e.U.

Maike Giegler
Schwarzer Bär 6
D 30449 Hannover
Tel: *49 (0)5 11 44 14 40
Fax: *49 (0)5 11 45 35 72
PO

Internationale Einrichtungen International Institutions

VUK Verein für visuelle Kommunikation

Ekkehard E. Kähne
Schwarzer Bär 6
D 30449 Hannover
Tel: *49 (0)5 11 44 14 40
Fax: *49 (0)5 11 45 35 72
DS

Videoforum des Neuen Berliner Kunstvereins

Jo Eckhardt
Chausseestraße 128/ 129
D 10115 Berlin
Tel: *49 (0)30 280 70 20
Fax: *49 (0)30 280 70 19
(Archiv mit int. Videokunst/
Archive of video art)

ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie

Mediathek
Rudolf Frieling
Kaiser. 127
D 76133 Karlsruhe
Tel: *49 (0)721 93 40-222
Fax: *49 (0)721 93 40 29
e-mail: frieling@zkm.de
EX

Frankreich/France

Centre Georges Pom- pidou Musée national d'art moderne

Christine van Assche
75191 Paris Cedex 04
Tel: * 33 1 44 78 43 10
Fax: * 331 42 7114 55
EX

Heure Exquise!

B.P. 113
59370 Mons en Baroeul
Tel: * 33 20 43 24 32
Fax: * 33 20 43 24 33
DS

CICU - Centre de Recherche Pierre Schaeffer

Pierre Bongiovanni
Isabella Truchot
Chateau Eugène Peugeot
B.P. 5 / 25310 Hérimoncourt
Tel: * 33 81 30 90 30
Fax: * 33 81 30 95 25
e-mail: CICV11.calvanet.calvacom.fr
PO, DS, MZ

Finnland/Finland

Au-arkki/Au-ark

Tiina Erkintalo
Tallberginkatu 1 E 76
SF 00180 Helsinki
Tel: *35 0 694 40 89
Fax: *35 0 694 41 87
e-mail: avarkki@kaapeli.fi
DS, EX

Großbritannien/ Great Britain

Film and Video Umbrella

Steven Bode
Rugby Chambers 2 Rugby Street
GB WC1N 3 QZ London
Tel: *44 171 831 7753
Fax: *44 171 831 7746
e-mail: umbrella@cityscape.co.uk
DS

London electronic arts

Michael Maziere
5-7 Buck Street
GB NW1 8NJ London
Tel: *44 71 284 45 88
Fax: *44 71 267 60 78
e-mail: LEA@el-arts.demon.co.uk
DS

Northern Visions

Peter Millar
1 Donegal Street Place
Lower Donegal St.
IRL BT1 2FN Belfast
Tel: *44 12 32 24 54 95
Fax: *44 12 32 32 66 08
e-mail: compuserve100724.431
PO, DS

Japan

SCAN GALLERY

Fujiko Nakaya
Jingu - mae 1-21-1
Shibuya-ku Tokyo 150
Tel: *81 33 4 70 26 64
Fax: *81 33 4 70 22 59
DS

Kanada/Canada

Le Videographe inc.

Marianne Raulet
4550, rue Garnier
CDN H2J 3S7 Montreal Quebec
Tel: *1 514 521 21 16
Fax: *1 514 521 16 76
e-mail: videogrf@connectmmic.net
PO, DS

Antenna

Michel Ouellette
365 St-Paul Ouest, Suite 1
CDN H2Y 2A7 Montreal Quebec
Tel: *1 514 848-6248
Fax: *1 514 848-6063
DS

Neuseeland/ New Zealand

Karu Productions

Chris McBride
PO BOX 68 386
NZ Auckland Neuseeland
Tel: *64 9 358 14 82
Fax: *64 9 358 26 16
e-mail: chrismc@iprolink.co.nz
PO, DS

Internationale Einrichtungen International Institutions

Niederlande/ Netherlands

Montevideo / TBA Netherlands

Media Art Institute
Mirjam Coelho
Spuistraat 104
NL 1012 VA Amsterdam
Tel: *31 20 6 23 71 01
Fax: *31 20 6 24 44 23
e-mail: artlab@montevideo.xs4all.nl
PO, DS, EX

World wide video center

Tom van Vliet
Spui 189
NL 2511 BN Den Haag
Tel: *31 70 364 48 05
Fax: *31 70 361 44 48
e-mail: 100340.411@compuserve.com
DS, EX

Österreich/Austria

Medienwerkstatt Wien

Neubaugasse 40 a
A 1070 Wien
Tel: *43 1 526 36 67
Fax: *43 1 526 71 68
MZ, PO, DS

Polen/Poland

Centre for Contemporary Art

Film and Video Centre

R. Kluszczynski & E. Wyzynska
Ujazdowski Castle, Al.
Ujazdowskie 6
PL 00 461 Warschau
Tel: *48 22 28 12 71
Fax: *48 72 28 95 50
DS, EX

Poltel International

Malgorzata Kaczorowska
17 J.P. Woronicza St., Box 211
PL 00 959 Warschau
Tel.: *48 22 47 80 79
Fax: *48 22 44 02 06

Rumänien/Romania

Fundatia Arte Uizuale

Velvet Moraru
Cimpineano 21 SC.B ET 8 AP 32
Bukarest
Tel.: *40 1 6 13 53 50
Fax: *40 1 3 11 13 67
DS

Rußland/Russia

Soros Center for Contem- porary Arts

Irina Alpatova
Chernyahovskogo 4 a
125319 Moskau
Tel.: *7 095 1 51 87 06
Fax: *7 095 1 51 88 16
e-mail: sccamoscow@glas.apc.org
EX

Spanien/Spain

Mostra de Video de Creacio de Catalunya

Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura
Ignasi Llorens i Caralt
Diputacio 279 - 281
E 08007 Barcelona
Tel: *34 3 488 10 38
Fax: *34 3 487 41 92
DS

USA

American Film Institute

Gary McVey
2021 North Western Avenue
Los Angeles, CA 90027
Tel: *1 213 856 7600
Fax: *1 213 467 4578
TV

Alive TV

Neil Seiling
172 East 4th Street
USA 55101 Saint Paul, Minnesota
Tel: *1 612 229 1356
Fax: *1 612 229 12 83
TV, DS

Art Com

Jennifer Bender
P.O. Box 193123 Rincon Center
USA CA 94119-3123 San Francisco
Tel: *1 415 431 75 24
Fax: *1 415 431 78 41
DS

Electronic Arts Intermix

Stephen Vitiello
536 Broadway 9th Floor
USA 10012 New York
Tel: *1 212 966 46 05
Fax: *1 212 941 61 18
DS

The Kitchen

Video Distribution Collection
512 W 19th St.
USA NY 10011 New York
Tel: *1 212 255 57 93
Fax: *1 212 645 42 58
e-mail: kitchen@panix.com
DS, EX

Video Data Bank

Mindy Faber
112 S. Michigan Ave.
USA IL 60603-6487 Chicago
Tel: *1 312 345 3550
Fax: *1 312 541 873
e-mail: MFaber@artic.edu
DS

Internationale Videofestivals International Video Festivals

Australien/Australia

Australian Video Festival

P.O. Box 347
Glebe NSW 2037
Videokunst, Computeranimationen,
Installationen/ Video Art,
Computeranimations, Installations

Belgien/Belgium

Mondial de la Video

Robert Malengreau
12, rue Paul Emile Janson
1050 Brüssel
Tel.: *32 2 - 6 49 33 40
Fax: *32 2 - 6 49 33 40
Videos und Filme/
Videos and films

Brasilien/Brazil

Associação Cultural Videobrasil

Solange Oliveira Farkas
Rua Cônego Eugenio Leite 920
Sao Paulo SP
Brasil 05414 - 001
Tel.: *55 11 - 2 80 60 31
Fax: *55 11 - 8 83 32 88

Dänemark/Denmark

Copenhagen Film + Video Workshop Festival

Det Danske Filmværksted
Dino Raymond Hansen
Vesterbrogade 24
1620 Kopenhagen V
Tel.: *45 31 - 24 16 24
Fax: *45 31 - 24 44 19
Videos und Filme/
Videos and films

Deutschland/ Germany

Kasseler Dokumentarfilm und Videofest

Filmladen Kassel e.V.
Gerhard Wissner
Goethestraße 31
34119 Kassel
Tel.: *49 (0)561 - 1 88 44
Fax: *49 (0)561 - 1 88 34
Videos und Dokumentarfilme
Videos and documentaries

Femme Totale/ Frauen Filmfestival

c/o Kulturbüro Dortmund
Kleppingstr. 21-23
44122 Dortmund
Tel.: *49 (0)231 - 5 02 51 62
Fax: *49 (0)231 - 5 02 24 97
Videos und Filme von Frauen/
Videos and films by women

Internationale Kurzfilmtage Oberhausen

Christian-Steger-Str. 10
46042 Oberhausen
Tel.: *49 (0)208 - 8 25 26 52
Fax: *49 (0)208 - 825 54 13
Videos und Filme bis 45 Minuten,
Symposia/ Videos and films up to
45 minutes, Symposia

European Media Art Festival

Hasestraße 71 / P.O. Box 1861
49074 Osnabrück
Tel.: *49 (0)541 - 2 16 58
Fax: *49 (0)541 - 2 83 27
Filme und Videos, Installationen, Perfor-
mances, Multi-Media-Projekte, Symposia/
Videos and Films, Installations, Perfor-
mances. Multimedia-Projects, Symposia

Duisburger Filmwoche

Werner Ruzicka
Am König-Heinrich-Platz
47049 Duisburg
Tel.: *49 (0)203 - 2 83 41 71
Fax: *49 (0)203 - 2 83 41 30
Deutschsprachige Dokumentarfilme/
German-language documentaries

Internationaler Videokunst Preis

Multimediale

ZKM, Mediathek
Rudolf Frieling
Gartenstraße 71
76135 Karlsruhe
Tel.: *49-721-93 40 40 1
Fax: *49-721-93 40 49

Ökimedia Filmtage

Ökimedia Institut e.V.
Habsburgerstr. 9a
79104 Freiburg
Tel.: *49 (0)761 - 5 20 24
Fax: *49 (0)761 - 55 57 24
Filme und Videos zu Umweltfragen/
Films and videos on environmental is-
sues

transmedia/VideoFest

Mediopolis Berlin e.V.
Johannes Lenz-Hawliczek
c/o Podewil, Klosterstraße 68-70
10179 Berlin
Tel.: *49 (0)30 - 24 72 19 07
Fax: *49 (0)30 - 24 72 19 09

Videonale Bonn

Hochstadnring 22-24
53113 Bonn
Tel/Fax: *49 228 - 21 59 61
Kunstvideos, Installationen/
Art videos, Installations

OSTranenie

Bauhaus Dessau
Gropiusallee 38
06846 Dessau
Tel.: *49 340 - 61 40 52
Videofestival am Bauhaus Dessau/
Video Festival at the Bauhaus Dessau

Finnland/Finland

Multimedia Festival

Av-Arkki Pertu Rastas
Tallberginkatu 1 B 5 / Box 76
00180 Helsinki
Tel.: *358 0 694 40 88
Fax: *358 0 694 41 87
Videos, Installationen, Neue Technolo-
gien, Symposia/ Videos, Installations,
New technologies, Symposia

Internationale Videofestivals

Frankreich/France

Vidéoformes

Eric de Bussac
B.P. 71
63003 Clermont-Ferrand
Cedex 1/ 20av. d'Italie
Tel.: *33 73 - 90 67 58
Fax: *33 73 - 92 44 18
Kunstvideos, Installationen/
Art videos, Installations

Les Instants Vidéo de Manosque

Marc Mercier
MJC de Manosque
Allée de Provence
04100 Manosque
Tel.: *33 99 - 31 30 33
Fax: *33 99 - 30 79 27
Videokunst, Installationen/
Video art, Installations

Vidéo Art Plastique

Centre d'Art Contemporain
Gilles Forest
7, Passage de la Poste
14200 Hérouville Saint Clair
Tel.: *33 31 - 95 50 87
Fax: *33 31 - 46 27 28
Bourg en France

Großbritannien/ Great Britain

Video Positive

Malcom Duffin
Moviola, Bluecoat Chambers, School
Lane
L1 3BX Liverpool
Tel.: *44 0151 709 26 63
Fax: *44 0151 707 21 50
Videos, Computeranimationen, Installa-
tionen/ Videos, Computer animations,
Installations

London Film Festival

British Film Institute
Sheila Whitaker
South Bank, Waterloo
SE1 8XT London
Tel.: *44 (0)71 - 9 28 35 35
Fax: *44 (0)71- 6 33 07 86
Videos und Filme/
Videos and films

Japan

Fukui International Video Biennale

Fukui Media City Forum
1-13-6, Tawara
Fukui City 910
Tel.: *81 776 20 50 30
Fax: *81 776 20 50 33

Image Forum Festival

Tukushi Nakajima
Fudosan-Kaikan Bldg. 6F, 3-5
Yotsuya, Shinjuku-Ku,
Tokio 160, Japan
Tel.: *03-3357-8023/ 3358-1983
Fax: *03-3369-7532

Kanada/Canada

The International Short Film Festival of Montreal Alcan

Dominique Héту
4545 av. Pierre-de-Coubertin
CP1000, Succ.M. Montréal
Tel.: 001 514 - 2 52 30 24
Fax: 001 514 - 2 54 16 17
Videos und Kurzfilme/ Videos and short
films

Monaco

Imagina

P.O. Box 300
98000 Monte Carlo
Tel.: *33 93 - 15 93 94
Fax: *33 93 - 15 93 95
Computeranimationen/
Computer animations

Niederlande/ Netherlands

World Wide Video Festival

World Wide Video Center
Tom van Vliet
Spui 189 / 2511 BN Den Haag
Tel.: *31 70 - 3 64 48 05
Fax: *31 70 - 3 61 44 48
Videos aller Genres, Computer-
animationen, Installationen/ Videos, all
genres, Computer animations, Installa-
tions

International Audio Visual Experimental Festival AVE

Stichting AVE
EHY Pot
Korinmarkt 43
NL 6811 Arnhem
Tel.: *31 85 - 511 300
Fax: *31 85 - 517 68 1
Audiovisuelle Experimente/
Audio-visual experiments

Österreich/Austria

Ars Electronica

Brucknerhaus Linz
Untere Donaulände 7
A - 4010 Linz
Tel.: *34 732 - 7612-244
Fax: *34 732 - 7612-350
Festival für Kunst, Technologie und Ge-
sellschaft/ Festival for Art, Technology
and Society

Polen/ Poland

WRO Sound Basis Video Art Festival

Open Studio Coöperative
Piotr Krajewski
P.O. Box 1385
54-137 Wroclaw 16
Tel.: *48 71 - 44 83 69
Fax: *48 71 - 44 83 69
Polnische Medienkultur/
Polish Media Culture

Schweiz/Switzerland

Solothurner Filmtage

Büro der Solothurner Filmtage
Ivo Kummer, Jean-Claude Käser
P.O. Box 1030 / 4502 Solothurn
Tel.: *41 65 - 23 31 61
Fax: *41 65 - 23 64 10

Video Art Festival Locarno

Rinaldo Bianda
P.O. BOX 1959
6600 Locarno
Tel.: *41 93 - 31 22 08
Fax: *41 93 - 31 22 07
Festival und Forum der neuen
Bilder/ Festival and Forum of new Ima-
ges

Internationale Videofestivals

Internationale Film- und Videotage Diper Luzern

Conny E. Voester
Löwenstraße 18-20
Postfach 4929
6004 Luzern
Tel.: *41 41 - 51 74 07
Fax: *41 41 - 52 80 20
Experimentelle Filme und Videos,
Schweizer Videos, alle Genres/ Experi-
mental films and videos, Swiss videos,
all genres

Semaine Internationale de Video

Maison des Jeunes et de la
Culture
André Iten
5, rue du Temple
1201 Geneve
Tel.: *41 22 - 7 32 20 60
Fax: *41 22 - 7 38 42 15
Videos aller Genres, Installationen, Se-
minar/ Videos, all genres, Installations,
Seminars

Spanien/Spain

Festival International Video
"Cidade de Vigo"
Enrique Acha
Apdo 1699, T. A. Alonso 43,
Intr. Local 2
36208 Vigo
Tel.: *34 86 - 23 94 96
Fax: *34 86 - 29 36 10
Internationale Videos/
International videos

Ungarn/Hungary

Mediawave Festival

International Visual Art Foundation
Karoly Kazár
Soproni U. 45
9028 Gyór
Tel.: *36 96 - 43 11 31
Fax: *36 96 - 31 52 85
Festival der visuellen Künste/ Festival of
Visual Arts

USA

The American Film Institute Video Festival

Ken Wlaschin
2010 North Western Avenue
CA 90027 Los Angeles
Tel.: *1 213 - 8 56 76 00
Fax: *1 213 - 4 62 40 49
Videokunst/ Video art

Atlanta Film and Video Festival Image

Image Film/Video Center
Anne Hubber
75 Bennet St, NW Suite J2
30309 Atlanta, Georgia
Tel.: *1 404 - 3 52 42 54
Fax: *1 404 - 3 52 06 53
Videos und Filme aller Genres/ Videos
and films, all genres

Dallas Video Festival

Video Association of Dallas
Barton Weiss
215 A Henry Street
TX 75226 Dallas/ Texas
Tel.: *1 214 - 5 61 88 88
Fax: *1 214 - 6 51 88 96
Videos, Installationen, Podiumsdiskus-
sionen, Demonstration neuer Technolo-
gien/ Videos, Installations, Panel
discussions, New technology demon-
strations

NY - Video Festival

Marian Masone
The Film Society of Lincoln Center
70, Lincoln Center Plaza
New York, NY 100 23
Tel.: *1 212 8 75 56 10
Fax: *1 212 8 75 56 36
Alle Genres/
All Genres

Index Personen Index of Persons

A

Abrams, Frederick S. 52
Akomfrah, John 31, 62
Ammer, Ralph 49
Anders, Rike 51
Asako Gladsjø, Leslie 43
Aust, Markus 30
Aust, Rochus 30

B

Baethe, Hanno 88
Ballesteros, Pedro 86
Balzer, Thomas 17
Bannemann, Ingolf 29
Bargeld, Blixa 78
Bassam, Abdul-Salam 89
Baumgärtel, Tilman 76
Bey, Hakim 73
Beyreuther, Bernd 38
Biggs, Simon 23
Binder, Daniel 38
Blair, David 28
Born, Thomas 88
Bosma, René 37
Boustani, Christian 40
Braun, Terry 29
Brass of the Moving Image 30
Brinckmann, Fritz 63
Brinkmann, Kathrin 88
Broekmann, Andreas 43
Brynntrup, Michael 65
Bubbenzer, Frank 71
Burr, Dorian 73
Buchmann, Sabeth 43

C

Carola 18
Cloos, Christian 90
Cmielewski, Leon 24
Coenen, Arno 37
Cohen, Jem 40
Condit, Cecilia 87
Cuccia, Salvo 39
Cuenot, Marc 36, 70
Curson Smith, Richard 43

D

Dag 21
Day, Dennis 65, 86
de Groot, Han 30
Dixon, Tennessee Rice 24
Dreher, Christoph 66
Druckrey, Timothy 84 85
Duesing, James 36

E

Eimert, Herbert 30
Engelbert, Arthur 23, 68
eyeyou 21

F

Feibel, Thomas 29
Feingold, Ken 21
Fiddy, Dick 54 55 77
Franks, Phil 19

G

Gasperini, Jim 24
Gaube, Axel 63
Gautier, Nicolas 36
Gavini, Luciana 21
Gerling, Winfried 68
Gibson, James D. 37
Giot, Suzanne 72
Goldschmidt, Ilana 63
Grillo, Glenn 38
Grimm, Max K. 72
Gruss, Holger 87

H

Hagedorn, Mina 21
Hamos, Gustav 59, 64
Heemskerk, Joan 19, 82
Hershman, Lynn 62
Heitmann, Jörg 62
Helmerts, Sabine 85
Hilton, Jon L. 57, 61
Hoberman, Perry 21
Hudson, David 85
Huffman, Kathy Rae 19, 74
Hulverscheidt, Manfred 64
Humes, Malcolm 19

I

im stall gmbh 68
Instone, Jeff 17

J

Jänis, Matleena 71
Jahn, Hartmut 73
Jauregui, Pablo Rodriguez 38
Joensen, Mette 71
Jonge de, Jaap 12 13
Junkman JCJ 21

K

Käch, Markus 18
Kalbach, Nicolas 36
Kamper, Dietmar 44
Kaplan, Jo Anne 45
Karawahn, Kain 78
Kobrin, Vladimir 36
Krugmann, Frank 22 67
Kurtz, Steven 73

L

Lannaud, Olivier 37
Larcher, David 18
Larjosto, Harri 48
Lazzeroni, Claudius 50
Legrady, George 21
Linke, Detlef B. 35
Littke, Ron 70
Lohner, Henning 31
Lovink, Geert 84
Ludwig, K. P. 22
Lux, Antal 47

M

Maas, Erich 69
McElwee, Van 39
Media Arts Trio 30
Metha, Ravin 21
Meyer, Christian 71
mib Gesellschaft für Multimedia-
produktionen in Berlin mbH 68
Mirage, Merel 19
Moilanen, Milla 86
Monty Python 53
Müller-Büsching, Börries 46

Index Personen Index of Persons

N

Napier, Mark 19
 Nerwen, Diane 73
 Neuhaus, Wolfgang 26, 27, 33, 41, 42
 Neumark, Norie 24
 Niehage, Jörg 15

O

Ortiz, Raphael Montanez 46

P

Paddeu, Philippe 39
 Paesmans, Dirk 19, 82
 Pape, Rotraut 14, 51, 66
 Paul, Simone 88
 Peterson, Sebastian 87
 Petry, Michael 30
 Pick, Martyn 36
 Pohontsch, Bosco 94
 Poirson, Marine 70
 Porter, Doug 47
 Prehn, Horst 16
 Probst, Wolfgang 15

Q

Quosdorf, Bertram 22

R

Ramershoven, Markus 22
 Ramsay, Sholto 17
 Rappoport, Alex 52
 Reeder, Jennifer 70
 Reeves, Daniel 56, 57, 58, 60, 61
 Rettinger, Carl-Ludwig 63
 Richerand, Lionel 70
 Roberts, Nicola 45
 Rynard, Su 73

S

SAM 72
 Scheffner, Philip 62
 Schleth, Ulf 69
 Schulenburg, Mathias 32
 Schüppel, Uli M. 59
 Schmidt, Tobias 50

Seid, Steve 56
 Sermon, Paul 88
 Serra, Toni 48
 Servos, Reiner 63
 Smith, Mark 63
 Spiers, Bob 77
 Spreen, Dierk 43
 Spreen, Matthias 21
 Springarn-Koff, Jason 59
 Staehle, Wolfgang 75
 Starrs, Josephine 24
 Steffen, Birte 49
 Stikker, Marleen 83
 Szleszynski, Jacek 37

T

Tivola 69
 Thiekötter, Angelika 23
 Thierig, Jürgen 95
 Thuesen, Jacob 52
 Tronnier, Claudia 95
 Tympe, Arne 22
 TXT 69

U

Uhles, Christoph 30

V

Valenzuela, Valeria 63
 van der Cruijzen, Walter 75
 van Mourik Broekman, Pauline 76
 Vanecek, Roland 96
 Vesterskov, Knud 65
 Voester, Conny E. 88
 Vogel, Francois 36

W

Waffender, Manfred 63
 Wand, Eku 21 28
 Weaver, Julian 17
 Weeb, Herman 45
 Wohlgemuth, Eva 74
 Wolkenstein, Rolf S. 66
 Wright, Richard 36

Y

Yvone, Gabriel 38

Z

Zamjatnins, Michael 37
 Zapp, Andrea 51
 Zone 4 Productions 46
 Zwirner, Robert 38

Index Titel Index of Titles

A

Abducted 59
Adrenaline Don't turn back Sue! 70
An Illustrated History of
Western Music 86
A Mosaic for the Kali Yuga 61
ÄON 22, 67
Arches 58
Art & Innovation 17
artintact 3 21

B

Bauen im Licht 23
Begrenzt haltbar 12, 13
Berlin Connection 21
Berlin Retour 59
Bleibende Wert 73
Brise Glace 72

C

Cites Anterieures: Brugge 40
CD ROM „HFF@home“ 50
Code des Bewußtseins 33, 34, 35
Cyber City: San Francisco 63

D

Désirs Calcinés 45
Dagtolyse – the Secret Beat Cruising
Plasma 21
David Larcher 18
Deckname „Strack“ –
Eine Fernseh-Legende 63
Der letzte Engel der Geschichte 62
Der Platz 59
Deus ex Machina 37
Die Suche 37
Die Zukunft jenseits der Zukunft –
Die Leere des Neuen 43
Dieter in: Deutsch ist so einfach 71
Dream Girls 45

E

Eight Men Called Eugene 73
Enigma 38

F

Face Settings 19, 74
Fake 87
Flugangst 47

G

Ganapati/ A Spirit in the Bush 38, 58
Gelb - Eine interaktive Farbreise 22
Gridlock 36

H

Habillagen/ Habillages 64
H@usfrauenseiten 18
Häutung des Bewußtseins 46
Heaven or Montreal 65

I

In a Metal Mood 31
In Progress 37
Irren ist trans 122

J

jodi.org 19, 82
Juristische Körper 62

K

KrotosSkobrizmus 36
Kontrolle der Körper 32

L

Law of Averages 36
Les dents de la mere 36
Les nez de la nuit 17
Les zapotres 37
Long Distance- Carnet de Voyage 39
Losing Sleep 48
Lost Book Found 40
Lost in Music: Electronic Jam 66
Loverfilm 65

M

Magic Eye: 9 1/2 Finger 63
Maskerade 64
Menagerie 15
Meta-Dramaturgie 26, 27, 28, 29
Minnesota 1943 47
Monty Python's Fliegender Zirkus 53

N

Napier, Mark: Homepage 19
New Adventures of Captain Cardozo 38

O

Obsessive Becoming 56, 58, 61
Oh, Rapunzel 87
One with Everything 58
Online Institut für
Mediale Krankheiten 18
Orlando's Net Story 50
Ottos Mops (trotzt) 22
O-Zone – natural layers 48

P

Palermo 39
Pandaemonium 43
Paquito 52
Pas de deux 70
Passage 87
Perdu 58
Pilgrimage 37
Projekt 1 – Baum 49
Projekt 2 – Wohnung 49
Projekt 3 – Tasse 50
Psychophysical Mirror 16
Pudel Overnight 63

R

Radio Island 39
Riante contree 36

S

Sabda 58
Scale 86
Scenrio 51
ScruTiny in the Great Ground 24
Sex / Maschine – eine Reise ins Reich
der künstlichen Liebe 64
Shock in the Ear 24
Sieben Früchte vom Baum
des ewigen Leben 14
Silence Near the Echoes 37
SIXCON-KOSMOS 51
Smothering Dreams 57, 61
So gut wie Liebe 62
Sombra A Sombra 61
Standpipe Siamese
& The Adventures of Frost 52
Stolen Glimpses 65
Story of I 45
Stress 46
Superwahljahr 71
Surprise Pepperone 71

T

The Conversation 46
The Cyborg Myth 41, 42
The Devil Inside 70
The Great Wall of China 23
The Last Angel of History 31
The Philm Freax Digital Archive 19
The Poem Navigator 19
The Red and the Black 72
The Roulette 36
The Ultimate Dive 72
The Word beyond Speech II:
Kiss the Bony Structure 17
Thousands Watch 57
TV-Video-Digital Cinema 25

U

Under New York 52
Under the skin game 73
User Unfriendly Interface 24, 67

V

Video Project 01 30

X

X y Z 86

th CRAZY WORLD of Fritz

Wenn Zukunft, dann Fritz.

- Internet ► www.fritz.de
- e-mail ► fritz@orb.de
- Mailbox ► 0331-721 39 41(8N1)
- CD-Rom ► für Mac und Windows
- Audio.Labyrinth ► VIDA Fritz
- On.Note ► 030-25 44 92 5 *

Berlin

UKW 102,6 MHz

Kabel Berlin

89,85 MHz

Belzig

UKW 91,9 MHz

Frankfurt/0

UKW 101,5 MHz

Cottbus

UKW 103,2 MHz

Perleberg

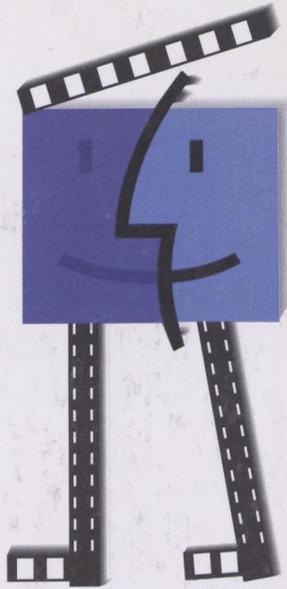
UKW 103,1 MHz

Angermünde

UKW 100,1 MHz

Fritz. Mehr als nur Radio.

Wir machen Ihrem Video Beine



Hardware Software Zubehör



AppleCenter

pandasoft

Pandasoft Dr.-Ing. Eden GmbH

Uhlandstraße 195, D-10623 Berlin, (Nähe Steinplatz)
Öffnungszeiten: Mo - Fr: 10 - 18 Uhr, Sa: 10 - 13 Uhr
Aktuelle Infos im Internet: <http://www.pandasoft.de>

Tel. 31 59 13-0 Fax 31 59 13-55

Alles für Apple Macintosh & MacOS