

internationales medienkunstfestival berlin

# transmediale<sup>TM</sup>

# 99



der katalog

# space to work

**Henry Infinity**  
**Editbox Magnum**  
**Hal**  
**Paintbox**  
**Flint RT**  
**Avid**

High-End Postproduction  
Visual Effects  
TV-Trailer  
Multimediale Inszenierungen

av.f  
Medienprojekte GmbH  
Chausseestraße 8  
D-10115 Berlin-Mitte

.fon +49.30.285 279-0  
.fax +49.30.285 279-9

info@avf.de  
www.avf.de

**av.f**  
medienprojekte gmbh

● Inhalt:	
● Peter Radunski: Am Start/At the Start	2
● Wilhelm Großmann: Podewil Goes Transmedial	3
● Micky Kwella, Susanne Jaschko: Ein Schritt nach vorn/One Step Forward	4
● Herbert Gehr: Digitaler Film/Digital Film	6
● Stephan Ott: Sharon Stones Spielplatz/Sharon Stones Playground	10
● Thomas Dlugaczky: Belletristik im Kochbuchregal/Novels on the Cookery Book Shelf	12
● Tom Sperlich: Virtuelle Welten werden erwachsen/Virtual Worlds Grow Up	14
● Tom Sperlich: Virtuelle Wesen/Virtual Beings	16
● Tom Sperlich: Inter-action	18
● Tom Sperlich: Cyberwahn?/Cybercraze?	20
● Henry Steinhau: Visionen eines menschlicheren Computeralltags	22
● Jörg Koch: Virtual Communities: Eine kurze Bestandsaufnahme	24
● Tilman Baumgärtel: Was wird aus Bits, wenn sie in die Jahre kommen?/ What Happens to Bits When They Become Old?	26
● Thomas Beutelschmidt: Digitale Kommunikation oder Tele-Vision?	30
● Digital Communication or Tele-Vision?	
● Siegfried Zielinsky: Was wir brauchen: Laboratorien des Unberechenbaren	34
● What We Need Are: Laboratories of The Unpredictable	
● Die Studentenjury nimmt Stellung: Zwischen Wahl 98 und „Titanic“	36
● Student Jury Gives Views: Between The Election of '98 and "Titanic"	
● Danny Yung: Chinesische Multi-Vision/Chinese Multi-Vision	42
● Oke Maas: Anime - Der Trick aus Japan/Cartoons from Japan	46
● Short Email Excerpts: Is Video dead?	48
● Rudolf Frieling: Jochen Gerz - Arbeit mit Medien und öffentlichem Raum	52
● Working With Media And Public Space	
● club transmediale: Die Diskokugel der elektronischen Ära/ The Mirror Ball Of The Electronic Age	54
● Axel Bohse: Medienkunst Installationen/Media Art Installations	56
● Susanne Jaschko: CD-ROM: kauen und verdauen/CD-ROM: Devour and Digest	58
● Videos A-Z	61
● Installationen	87
● CD-ROMs A-Z	91
● Internet A-Z	95
● Performances	98
● special screenings	102
● Jury, Beirat/Advisory Council	116
● Länderindex/Index of Countries	117
● Namensindex/Index of Names	118
● Impressum/Imprint	120

# A M S T A R T

- **Peter Radunski**
- Senator für Wissenschaft, Forschung und Kultur

Aus der Filmstadt Berlin wird zunehmend die Medienstadt Berlin. Neben den klassischen Film- und Fernsehproduktionen haben sich im letzten Jahrzehnt des Jahrtausends zahlreiche Multimedia-Firmen etabliert. Die medienorientierten Hochschulen haben ihre Curricula geändert und Media-Labs eingerichtet.

Mit der transmediale bietet Berlin ein Festival, das dieser Entwicklung Rechnung trägt und offen bleibt für die stetigen Veränderungen in den modernen Medienterritorien: Ein Forum für Medienkultur, auf dem sich Künstler, Kuratoren, Wissenschaftler, Produzenten, Journalisten und andere Fachleute treffen, um sich über den Tellerrand ihrer jeweiligen Disziplin hinaus auszutauschen. Doch die transmediale ist weit davon entfernt, nur eine Fachtagung zu sein: Der Diskurs der Experten findet öffentlich statt und ist für ein Publikum konzipiert, das sich allgemein für neue mediale Trends und die zunehmende interdisziplinäre Vernetzung interessiert. Die Präsentationen sind informativ und unterhaltsam gleichermaßen und öffnen den Zuschauern den Raum für die Diskussion mit den Gästen. Abgerundet wird das Programm durch die abendlichen Vorführungen und die Medienkunstausstellung.

Beeindruckender als jemals zuvor liest sich die Liste der teilnehmenden Gäste. Große Namen finden sich hier ebenso wie noch unbekannte Avantgardisten, namhafte Künstler und Wissenschaftler treten auf, bekannte Journalisten kuratieren Veranstaltungen, die großen Fernsehstationen sind auf dem Festival vertreten - doch auch die Independents sind nach wie vor ein ganz wesentlicher Bestandteil der transmediale. Wie immer eine spannende Melange, die ein erfolgreiches und anregendes Festival verspricht.

## *At the Start*

*Berlin has traditionally been associated with films and the cinema, but it is now earning itself a growing reputation as a media city. Over the past ten years, film and television production companies have been joined by a large number of multimedia firms. Colleges offering media studies have revised their curricula and set up media labs.*

*The transmediale in Berlin is a festival which takes this development into account and is receptive to the many changes going on in the modern media. It is a forum for media culture where artists, curators, academics, producers, journalists and other specialists can meet to exchange ideas and experiences and catch up on developments outside their own particular disciplines. However, the transmediale is by no means just a conference for specialists. Discussions between the experts take place in public and they cater for people who are generally interested in new media trends and the increasing level of networking between the disciplines. The presentations are informative and entertaining and they give audiences a chance to talk to the guests. The programme is rounded off by evening screenings and the media art exhibition.*

*The guest list is more impressive than ever. It includes both big names and unknown members of the avant-garde; prominent artists and academics are taking part; well-known journalists are acting as curators; the major television stations are represented at the festival. But the independents are an essential element of the transmediale, too. As usual the festival comprises a fascinating mixture, which is destined to make it a stimulating and successful event.*

# PODEWIL GOES TRANSMEDIA L

- **Wilhelm Grossmann**
- Direktor des Podewil

Die Themen des diesjährigen medienfestivals transmediale, wie die „cyberworlds“ in Kunst, Wissenschaft und Unterhaltung, die „interaction“ von Mensch und Maschine oder die Fragen um die „Netz-kunst“ greifen im gesamten PODEWIL-Raum und bilden eine kommunikative Plattform. Videoprojektionen, die Ausstellungs-räume, der Klub, der Performance-Space im Keller und das Internet-Studio laden zum Flanieren und Verweilen ein.

So ist das Festival als Ort der Begegnung von Machern und interessiertem Publikum konzipiert. Es bietet eine Mischung von unterhaltender Anschauung, interaktiver Teilnahme und dem öffentlichen Medien- bzw. kulturkritischen Diskurs der Experten.

Im Podewil findet auch außerhalb der transmediale Medienkunst ihren Platz. Die Arbeit der Abteilung Neue Medien im PODEWIL wird 1999 ausgebaut. Neben der Reihe „inmedia“ werden internationale Medienfestivals ihr Programm an Wochenenden anbieten, international bekannte Künstler werden mit Medieninstallationen oder Werkschauen vorgestellt. Zudem werden Claudia Aravena Abu Gosch (Chile) und Mathilde ter Heijne (Niederlande) als Artists in Residence zu Gast sein.

Für die transmediale möchte ich meinen Dank all denjenigen Institutionen und Personen aussprechen, die das Festival ermöglicht haben. Dies gilt zunächst dem Hauptstadtkultur-fond, dem Bundesminister des Innern, dem Senator für Wissenschaft, Forschung und Kultur sowie der Europäischen Kommission, Generaldirektion X. Dank auch an die Sponsoren für ihre Hilfe und Unterstützung, genannt

seien hier insbesondere PandoSoft, Barco, Contrib Net und AvF-Medienprojekte, sowie an Prof. Koppelkamm und die Studenten der Kunsthochschule Berlin-Weißensee für das Ausstellungsdesign. Den Kuratoren der transmediale 99 gilt der besondere Dank für ihre sorgfältige inhaltliche Betreuung des Programms, durch den künstlerischen Beirat unter Vorsitz von Prof. Herzogenrath hat das Festival eine herausragende sachliche Beratung genossen.

*The topics of the this year's media-festival transmediale, such as „cyberworlds“ in art, science, and conversation, „interaction“ of human being and machine or the questions circulating around „network-art“ cover the entire PODEWIL sphere of operations and form a communicating platform. Video-projections, showrooms, the club, the performance space in the cellar and the Internet-Studio invite strolling and lingering.*

*In this way, the festival is conceived as meeting place of artists and interested public. It offers a mixture of entertaining spectacle, interactive participation and public media - as well as cultural critical discourse of experts.*

*Media-art has a place at the PODEWIL outside the transmediale as well. The work of the new media department in the PODEWIL will be developing throughout 1999. Beside the series „inmedia“ international media-festivals will offer programs on weekends, where internationally known artists are introduced with media-installations or retrospectives. Moreover, Claudia Aravena Abu Gosches*

*(Chile) and Mathilde ter Heijne (Netherlands) will be Artists in Residence.*

*For the transmediale, I would like to extend my thanks too all the institutions and persons that have enabled the festival. This goes first to the Hauptstadtkultur-fond (Capital Cultural Fund), the Federal Minister of the Interior, the Senator for Science, Research and Culture, as well as the European Commission, Headquarter X. Thanks also goes to the sponsors for their help and support, in particular PandoSoft, Barco, Contrib Net and AvF-Medienprojekte, as well as to Professor Koppelkamm and the students of the Art-College of Berlin-Weißensee for designing the exhibition. The trustees of the transmediale 99 get a special thanks for their careful as regards content handling of the program's contents. Through the artistic advisory committee under leadership of Professor Herzogenrath, the festival has received exceptionally objective advice.*



# E I N   S C H R I T T   N A C H   V O R N

• **Micky Kwella und Susanne Jaschko**  
• Kuratoren

Sich jedes Jahr neu erfinden - das ist die Herausforderung, der sich die transmediale auch 99 wieder gerne gestellt hat. Wie die sich rasant entwickelnden Neuen Medien ist auch das Festival selbst inmitten eines stetigen prozessualen Wandels. Was in den vergangenen zwölf Jahren vom VideoFest zur transmediale heranwuchs, ist heute ein internationales und renommiertes Medienkunstfestival in der Hauptstadt - ein Festival also, das mit dem neuen Untertitel „international media art festival berlin“ vor allem über die Grenzen Deutschlands hinaus Zukunftsbewußtsein, Vielfalt und Offenheit signalisiert.

So kurz vor der Jahrtausendwende hat das Festival in diesem Jahr noch einmal einen Schritt nach vorne gemacht:

An mehreren Tagen und über verschiedene Veranstaltungen verteilt, stellen Künstler und Wissenschaftler sowie kommerzielle Produzenten digitale Welten und Wesen in Film, Video und Spiel vor. Denn die Unterhaltungsindustrie als spannendes Experimentierfeld von Kunst, Design und modernerer Technik und ihre umwälzenden Veränderungen begreifen wir als ein natürliches Thema der transmediale. Ein im Vergleich zur Berlinale weniger Ballast tragendes Festival, das auch weiterhin am Puls der Zeit bleiben will, kann eben schnell auf neue Medientrends reagieren und somit auch das beliebte Filmfestival ergänzen.

Die transmediale hat im letzten Jahr erstmals durch die erfolgreich probierte

Verpflichtung von Gastkuratoren für Spezialbereiche mehr denn je Aktualität und Sachkenntnis garantiert. In diesem Jahr haben wir dieses Konzept weiterverfolgt und zu unserer Freude weitere Gastkuratoren hinzuziehen können, die durch ihre unterschiedlichen Provenienzen und Fachgebiete das Festival bereichern.

Herzstück der transmediale und Garant für frische Produktionen und neueste Konzepte frei Haus ist nach wie vor der Wettbewerb in den Bereichen Video, Computeranimation, CD-ROM, Internet, TV und Installation. Die Erweiterung des Studentenwettbewerbs von Video auf alle Medien des Festivals erscheint uns in Anbetracht der Wichtigkeit der digitalen Produktion innerhalb der Ausbildung nur konsequent. Eine Entscheidung, die mit einer vergleichsweise hohen Anzahl von studentischen Einreichungen belohnt wurde.

Eine weitere Neuerung: der Katalog. Nicht mehr in broschürenhafter Form am Tagesprogramm orientiert, erhält er in diesem Jahr zum ersten Mal mit übergeordneten und medientheoretischen Texten einen Haltbarkeitswert über die Festivaldauer hinaus. Und mit dem hinteren Teil des Kataloges, der zu den Exponaten, Performances und den Videos Kurzbeschreibungen enthält, ist eine bessere Übersicht gewährleistet, die zum Nachlesen auffordert.

Damit spiegelt der Katalog die zwei Hauptelemente der Programmstruktur wider: die

„presentations“ am Nachmittag, die von Experten kuratiert, die innovativsten und aufregendsten medialen Projekte vorstellen. Diesen folgen die abendlichen „screenings“, in denen die besten unterhaltsamen bis künstlerischen Videoproduktionen und Computeranimationen einladen, sich ganz dem Rausch des Visuellen zu ergeben. Video - dieses fast schon klassisch zu nennende Medium - hat trotz aller Weiterentwicklung anderer und neuerer Medien offenbar neue Impulse erfahren. Dem geht die transmediale selbstverständlich schon aufgrund ihrer „Jugendzeiten“ als VideoFest nach und stellt Wiederentdeckungen und Video-Youngbies ins Rampenlicht.

Daß Video nicht nur das Medium der 80er Jahre, sondern auch in den 90ern und zu Beginn des nächsten Jahrtausends künstlerisches Ausdrucksmittel ist, läßt sich auch im club transmediale erfahren. Damit hat die transmediale zum ersten Mal außerhalb des Podewil einen Satelliten, wo Videoarbeit im Clubkontext stattfindet: tägliches Experiment, DJ/VJ-Sets, gemeinsam mit transmediale-Künstlern als work in progress. Derartige Kooperationen möchten wir in Zukunft noch ausbauen, inspiriert man sich doch gegenseitig und kann zusammen in Berlin ein Festival verwirklichen, das sich immer wieder neu erfindet.

# ONE STEP FORWARD

• Micky Kwella and Susanne Jaschko  
• Curators

*The annual challenge of re-inventing the festival was one happily taken up by the 1999 transmediale team. The festival, not unlike the swiftly changing field of new media, remains subject to that process of constant change which over the past 12 years fuelled its evolution from VideoFest to transmediale. The new byline 'international media art festival berlin' signals the determination of this established event in the German capital to remain alert to future developments, regardless of place of origin, and open for diverse expressive means.*

*As the new millennium approaches, the transmediale takes another step forward with a new forum underscoring our belief in the relevance of the entertainment industry and its stimulating experiments with art, design and modern technologies, as well as the revolutionary changes the branch has undergone and brought about. In the framework of various events distributed over several days, artists, scientists and commercial producers will have the opportunity to present digital worlds and beings in film, video and games. The transmediale, keen to stay at the cutting edge and less encumbered with ballast than the Berlinale, is able to respond more quickly to emergent media trends and in this way complement the popular film festival which runs concurrently.*

*Last year's decision to engage guest curators for specialist areas further heightened the topicality and expertise on offer at the*

*transmediale. Adhering to this concept, we were fortunate enough to recruit guest curators whose diverse origins and specialities can only enrich the transmediale. The core of the festival, and guarantee for up-to-the-minute productions and advanced concepts, continues to be the competition for video, computer animation, CD-ROM, Internet, television, and installation art. In view of the importance media academics now attach to digital production techniques, it seemed logical to change the rules of the student competition, which was formerly restricted to video, and invite the submission of work in any of the media addressed by the festival. This decision was rewarded by a comparably high number of entries. With a new format and concept, this catalogue is a further innovation. Formerly a brochure dedicated to the day-by-day programme, its scope has been widened to include general information and texts on media theory which will remain relevant after the festival closes. The rear section of the catalogue offers profiles of the exhibits, performances and videos, making for greater clarity and again inviting subsequent reference.*

*The catalogue structure reflects the two mainstays of the programme: the afternoon 'presentations' curated by experts and dedicated to innovative and stimulating media projects. These are followed in the evening by 'screenings' featuring video productions and computer animations*

*chosen for their entertainment value and artistic ambition, and inviting audiences to sit back and let the visuals do the rest. Video – a medium some would already term 'classical' – appears to have taken on a new lease of life recently, despite the rapid advancements in other, even younger media. The transmediale, whose festival career began under the title VideoFest, is honour-bound to explore these developments, and place a spotlight on young video artists as well as a number of re-discoveries.*

*Further evidence that video did not come to a standstill in the 1980s but has remained an artistic force in the '90s (and seems likely to do so in the foreseeable future) is provided by the 'club transmediale'. The transmediale's first-ever satellite outside the Podewil will act as venue for artists' video in a club/lounge setting: daily experimentation and DJ/VJ sets, in collaboration with transmediale artists as a work-in-progress. In future, we plan to expand such cooperation – either side stands to benefit from the reciprocal inspiration, and can work together in producing a festival in Berlin that is distinctive – re-invented – year for year.*

# D I G I T A L F I L M

⋮ **Herbert Gehr**  
⋮ Freier Mediengestalter und Autor

Digitaler Film – Zukunft des Kinos, Verheißung der Grenzenlosigkeit, uneingelöstes Versprechen, mystifiziertes Zauberwort oder erreichter Stand der Dinge? Seit gut zwei Dekaden, mithin seit einem durchaus nennenswerten Teil der nur wenig über 100 Jahre alten Geschichte des Films, spielen Computer in der Filmproduktion eine immer umfangreicher werdende Rolle als Gestaltungswerkzeuge. Seit rund fünf Jahren erlebt die digitale Filmgestaltung im Zuge von Blockbuster-Science-Fiction- und Phantasyfilmen einen Hype, der sich auf zwei Segmente verteilt: zum einen die digitale Postproduktion, zum anderen die digitale Animation. Beide Anwendungsgebiete sind prinzipiell so alt wie das Kino selbst. Die digitale Postproduktion ist nichts anderes als eine Verfeinerung und Ökonomisierung traditioneller Mittel der Trick- und Kopiertechnik, die digitale Animation löst die Arbeit der handgezeichneten Phasentechnik ab.

Den Marketing-Strategen in Hollywood gelingt es, um möglichst viele Zuschauer in Filme wie JURASSIC PARK, STARSHIP TROOPERS oder GODZILLA zu locken, mit dem horrenden technologischen Aufwand bei der Produktion zu werben. Ausführliche Making-Of-Berichte werden noch vor dem Kinostart der jeweiligen Filme lanciert und die Computeranimationen hervorgehoben. Wer jedoch einmal nüchternen Blicks auf US-Mega-Produktionen schaut, wird sehr schnell feststellen, daß die überwiegende Zahl spezieller Effekte nach wie vor konventionell realisiert worden ist – vom klassischen Modelltrick und der Stop-Motion-Animation über Drahtseile und Winden bis zum guten alten "Man-in-a-Suit". Emmerichs GODZILLA ist das beste Beispiel hierfür.

Bedenklicherwise sind in Filmen wie TITANIC oder GODZILLA die Resultate digitaler Arbeit oft auch diejenigen, welche am wenigsten zu überzeugen wissen. Und die notwendig immense Rechner- und Manpower, welche sogenannte reine Computerfilme wie TOY STORY oder A BUG'S LIFE erforderlich machen, sind sicherlich nicht der einzige Grund, warum digitale Filme auf den Leinwänden eine Ausnahmeerscheinung bilden und mit ziemlicher Sicherheit auch noch recht lange bleiben werden. Für uns Zuschauer ist der Sensationswert eines ausschließlich computergenerierten Films schnell erschöpft, denn was Bits und Bytes natürlich

nicht ersetzen können, sind eine gute Geschichte, überzeugende Charaktere und vor allem die aus beidem resultierenden großen Gefühle, derentwegen wir ins Kino gehen.

Es gibt denn auch keinerlei ersichtlichen Grund, mit digitalen Animationsverfahren Natürliches wie den Menschen nachbilden zu wollen – solange es noch Schauspieler aus Fleisch und Blut gibt. Selbst aktuelle Beispiele wie der jüngst mit einem Oscar ausgezeichnete, rein digital animierte Kurzfilm GERI'S GAME – der wegen seines hohen Annäherungsgrades an das menschliche Erscheinungsbild gerühmt wird – bedienen sich eines Kniffes, um ihre Entferntheit von "naturidentischer" Darstellung gar nicht zum Thema werden zu lassen: Sie verzeichnen comichaft. Und genau in diesem Reich des Stilisierten und Phantastischen, in dem sich traditionell der Zeichentrickfilm auszutoben vermochte (anarchische Cartoons wie seinerzeit die der Warner Bros.- weit mehr als die in Zucker gegossenen Disney-Produktionen), liegen die Potentiale digitaler Filmgestaltung.

Jeder digital erzeugte Film muß sich zur Zeit noch die Frage gefallen lassen, ob er nicht genauso gut im klassischen Zeichentrick- oder Modelltrick-Verfahren herstellbar gewesen wäre. Auf Filme wie GERI'S GAME trifft dies zweifellos zu; seine Stärke ist die pffiffig-vertrackte Idee, die dem

Drehbuch zugrundeliegt: ein Greis, der mit sich selbst Schach spielt und dabei zwei unterschiedliche Temperamente glaubhaft verkörpert. Von "digitalem Film" zu sprechen wird erst Sinn machen, wenn er zu Produktionen führt, die nur so und nicht anders, als spezifische Ausdrucksweise, entstehen konnten.

Der Hype des digitalen Films wird sich wieder abkühlen, und die digitale Filmgestaltung wird sich als nach ihren Möglichkeiten klug einsetzbares Instrument in ihre logische filmhistorische Rolle finden. Die transmediale 99 stellt zum aktuellen Stand der Dinge einige prägnante Beispiele vor (und zur Debatte), die nicht zuletzt zeigen, welche Art von Filmen – angefangen bei der Drehbuchidee – sich dem technologischen und gestalterischen Niveau digitaler Möglichkeiten überhaupt erst verdanken. Das Spektrum erstreckt sich vom reinen Computerfilm aus den Pixar-Studios über den konventionellen Hollywood-Erzählfilm mit 3D-Animationssequenzen bis zur allerneuesten TV-Movie-Produktion aus Deutschland, in der ein virtueller Charakter das zentrale Ereignis darstellt.

Diese deutsche Produktion, deren Making-Of im Zentrum der Präsentation steht, markiert einen Paradigmenwechsel in der digitalen Filmgestaltung. Waren es bislang millionenteure Hochleistungsrechner aus dem Hause Quantel oder Discreet Logic, mit welchen sich die erstaunlichsten Dinge





auf Zelluloid und ins Fernsehen bringen ließen, so vollzieht sich zur Zeit ein Wandel hin zu kleineren, aber smart konfigurierten Netzwerken auf PC-Basis mit Software wie der schon eher bezahlbaren 3D Studio-max. Entscheidend ist - wie immer - das kreative Potential der Leute, welche die Instrumente benutzen.

Es scheint, als würden wir zur Zeit eine ähnliche Entwicklung erleben wie der Film in seinen Anfängen. Es dauerte von der

ersten öffentlichen Filmvorführung 1895 noch fast zwanzig Jahre, bis er nicht nur seine eigenständigen Erzähl- und Darstellungsmittel formuliert hatte, es dauerte auch über zwanzig Jahre, bis Avantgardenkünstler wie Ruttmann, Richter und Egging durch ihre Art, abstrakte Animationsfilme herzustellen, ein neues Kapitel der Kunst aufschlugen. Diese zwanzig Jahre, auf den Computer als Mittel der Filmkunst und auf seine Multimedia-Crossovers bezogen, sind jetzt so langsam um.

.....

Veranstaltung zum Thema:

**presentation: film goes digital**  
**12.2., 12.00**

Gast: Philipp Timme, Nikolaus Krämer  
Kuratoren: Stephan Ott, Herbert Gehr

## ⋮ DIGITAL FILM

**Herbert Gehr**

freelance media designer and author

*Digital film - cinema's future, the promise of endless possibilities, unfulfilled hopes, a mystified magic word or an already attained state? For over two decades now, and consequently a period quite worth mentioning in the little over 100-year history of film, computers have been taking on an ever greater role as creative tools in film production. For approximately five years now, in the course of science fiction and fantasy blockbusters, digital film design has been undergoing a hype which has divided itself between two segments: between digital post-production*

*and digital animation. Both fields of application are in principle as old as cinema itself. Digital post production merely refines and economises traditional means of trick and copying technologies, whereas digital animation replaces hand-drawn cell animation.*

*To attract as many viewers as possible to films like JURASSIC PARK, STARSHIP TROOPERS or GODZILLA, marketing strategists in Hollywood successfully promote them by emphasising the horrendous technological efforts involved. Detailed*

*reports on how each film has been made are launched even before their release in cinemas, and computer animated sequences are highlighted. But whoever takes an objective look at US mega-productions will rather quickly discover that the greater part of the special effects are still realised conventionally - using everything from classic model tricks and stop motion animation to cable and winch as well as the good old "man-in-a-suit". Emmerich's GODZILLA best exemplifies this fact. Moreover, in films such as TITANIC or GODZILLA, the results of digital work are*



alarmingly often what we find the least persuasive. And the high-tech calculators and immense amount of manpower required by so-called pure computer films such as TOY STORY or A BUG'S LIFE are definitely not the only reason why digital cinema is still the exception and, with relative certainty, will remain so. For us viewers, the sensational value of a film generated exclusively by computer is quickly exhausted, because bits and bytes cannot, of course, replace a good story, convincing characters and, above all, the grand emotions resulting from them and which are the reason why we go to the pictures.

There is also no apparent reason why we should want to imitate naturalness, in particular of human beings, by digital animation processes as long as there are still real live actors. Even recent examples - such as the Academy Award-winning and completely digitally animated short film GERI 'S GAME which was praised for its great closeness to human appearance - make use of an artifice so that the distance they have from representation which is "identical with nature" does not even become an issue: they distort cartoon-like. And it is exactly within this realm of the stylised and fantastic, where cartoons were traditionally able to romp (anarchical ones like those once made by Warner Bros. much more so than sugar-coated Disney productions), that the potential of digital film design lies.

At present, every film produced digitally still has to put up with the question of whether it could not have been made just as well by classical animation or modeling methods. This is definitely true of

films such as GERI'S GAME whose strength is to be found in the clever and baffling idea behind the script: a very old man who plays chess with himself and in doing so convincingly embodies two different temperaments. To speak of "digital film" will only make sense when productions are made that only could have been created as specific forms of expression by this medium and not otherwise.

Digital film's hype is sure to cool and then digital film design will find its logical place in the history of film, as a smart and usable instrument based on its possibilities. The transmediale 99 will present (and debate) some incisive current examples that show which kinds of films - beginning with the script idea - actually owe their existence to the technological and creative level of digital possibilities. The spectrum covers pure computer films from Pixar Studios, the conventional Hollywood narrative film with 3-D animation sequences as well as the most recent German television film production in which a virtual character constitutes the central event.

The making of this German production is the focus of the presentation, and marks a change of paradigms in digital film design. If until recently, it took millions of dollars of high-tech computers from Quantel or Discreet Logic to put astonishing things on celluloid and television, a shift is now underway to smaller but smartly configured networks for PCs with more reasonably priced software such as 3D Studiomax. As always, it is the creative potential of those using the instruments that is decisive.

Apparently, we are experiencing a similar

development to film at its start. From the first public screening in 1895, it not only took almost twenty years until film had formulated its own means of narration and presentation, but also over twenty years until avant-garde artists such as Ruttmann, Richter and Eggeling broke new ground with their way of making abstract animated films. With respect to the computer as a medium for cinematographic art and its multimedia crossovers, these twenty years are almost over now.

.....  
Event on the subject:

**presentation: film goes digital  
february 12, 12 noon**

Guest: Philipp Timme, Nikolas Krämer  
Curators: Stephan Ott, Herbert Gehr

---

# **INMEDIA** **TALK/SHOW**

**jeden zweiten Donnerstag  
im Klub Podewil**

**Gespräche  
mit  
Künstlern  
Medienschaffenden  
Kulturverantwortlichen**

**Präsentationen  
von  
Video  
Fernsehen  
Multimedia**

**Die einzige Ort in Berlin mit laufendem Programm für neue Medienkultur.  
Interessante Gespräche - Klubatmosphäre - kleiner Kreis - gepflegte Getränke  
Regelmäßige persönliche Information per Post oder e-mail. Bitte anfordern.**

**PODEWIL**

**Inmedia im Klub**

Klosterstr. 68 - 70, 10179 Berlin

Tel. 24749-732/Fax -700, e-mail [pr@podewil.de](mailto:pr@podewil.de)

**Programm im Netz: [www.podewil.de](http://www.podewil.de)**

# SHARON STONES SPIELPLATZ computer, games and cinema

• **Stephan Ott**  
• Freier Autor und Konzeptionist

P.S.:

Zum guten Schluß: Vom Kongreß „profile intermedia“ in Bremen zurückgekehrt, gab es Launisches von Regisseur Peter Greenaway zu berichten, der den Kongreßteilnehmern unter anderem folgende Thesen mit auf den Weg gab: Das Kino solle endlich nicht länger versuchen, nur Texte zu illustrieren; das Kino sei darüber hinaus keineswegs nur ein Spielplatz für Sharon Stone und schließlich werde der Kinofilm in Zukunft mehr und mehr auf die Kamera verzichten, nachdem schon heutzutage der Editor Entscheidendes zum Generieren der (Kino-)Bilder beitrüge.

Das hört sich stark nach einem Abgesang des uns bekannten Kinos an, was bei Greenaway nicht weiter wundert, macht dieser sich doch schon geraume Zeit Gedanken über die Zukunft des Kinos, den interaktiven Film und intermediale Strukturen. Sein neuestes Werk - wahrscheinlich mit dem Titel „The Suitcase“ - soll demnach auch folgerichtig ab April 1999 zu unterschiedlichen Teilen im Kino, im Fernsehen, auf CD-ROM und im Internet erscheinen.

Um von vorne anzufangen: wovon hier die Rede sein wird, ist von Struktur und Idee her keineswegs neu. Alles was unter den Rubriken Neue Medien, Multimedia, Intermedia, Media-crosses oder Transmedia zusammengefaßt wird, ist Jahrhunderte alt, segelt höchstens unter neuer Flagge. Bereits Künstler vergangener Jahrhunderte wie Leonardo oder Michelangelo waren nicht nur einer Disziplin verhaftet, sondern in verschiedenen Bereichen zu Hause, betätigten sich als Maler, Architekten, Konstrukteure und so weiter. Als weiteres Beispiel mag die Musik dienen, die als eine der sieben freien Künste der Antike und

des Mittelalters eng mit der Arithmetik, der Geometrie und der Astronomie verbunden war. Hilfreich scheint mir deshalb weniger eine Einteilung nach alten Medien und Neuen Medien als vielmehr eine Unterscheidung einerseits aktueller und andererseits inaktueller, um nicht zu sagen, toter Medien, wie sie etwa in Bruce Sterlings und Richard Kadreys „dead media project“ aufgeführt sind.

Nach dieser Definition wäre zum Beispiel das Buch (oder die Malerei oder die Musik) ein zwar altes Medium, das es aber trotz zahlreicher Abgangsversuche über Jahrhunderte hinweg qua entscheidender Vorteile wie Mobilität, Unabhängigkeit (von Strom, komplizierten Interfaces oder Räumen etwa), etc. geschafft hat, seine Aktualität zu bewahren. Hingegen wäre danach der Film ein zwar junges, aber offensichtlich immer inaktueller werdendes Medium. Und diese Tendenz scheint sich tatsächlich im Zusammenhang mit Fragen nach der Zukunft des Kinos abzuzeichnen. Von Interaktivität ist die Rede oder von der Auflösung der althergebrachten Kinosituation mit einem Publikum im Dunkeln vor einer erleuchteten Leinwand. Peter Greenaway, der Filmemacher, der so keiner sein will, hält gerade letzteres für unzumutbar: Der Mensch sei doch kein Nachttier, warum man ihn dann dazu verdonnere, in einem dunklen Raum zu sitzen.

Ein anderer, von jeher explizit experimentell arbeitender Filmemacher, Malcolm Le Grice, der seit nahezu dreißig Jahren die Möglichkeiten des Computers auslotet, hält ebenfalls mit seiner Kritik an den für ihn unter Hollywood-Schinken zu subsumierenden Filmen nicht zurück. Für Le Grice, der übrigens auch Maler und Musi-

ker ist, ist denn auch das Spannende und somit das seiner Vorstellung von künstlerischem Ausdruck Adäquate an der Technologie des Computers (weniger an dessen aktueller Ausführung als Massenprodukt PC), daß der Datenzugriff via Random Access ähnlich funktioniert wie des Menschen Träume und Wahrnehmung - nonlinear, keiner historischen Reihenfolge oder sonstigen hierarchischen Struktur verpflichtet.

Um mit dem Computerspiel anzufangen, einem ob seiner Komplexität und Interaktivität zur Zeit so hochgelobten Neuen und - zugegeben - höchst aktuellen Medium: Es wird den Beweis noch eine Weile schuldig bleiben, wie lange es seine Aktualität halten kann. Aber, soviel steht momentan fest: Abgesehen davon, daß die Interaktivität höchstens eine sogenannte zu nennen ist, weil sie zum Beispiel von der Echtzeit bestenfalls minutenweit entfernt ist - ganz im Gegenteil zum Traum und übrigens auch zum Text oder zur Musik -, setzt das Computerspiel, wie der Name schon sagt, dazuhin noch auf eine höchst immobile und störrische Plattform, den PC, der sich vor allem durch seine dürftigen und bedienerunfreundlichen Interfaces Maus, Tastatur oder Joystick auszeichnet und dessen Aktualität mir deshalb heute schon vor der der allermeisten Medien mehr als fraglich scheint.

.....  
Veranstaltung zum Thema:

**computer, games and cinema**  
**12.2., 16.00**

Gast: Jan Bonath  
Kuratoren: Stephan Ott, Herbert Gehr  
.....

# SHARON STONE'S PLAYGROUND computer, games and cinema

• Stephan Ott  
• freelance author  
and concept designer

PS:

*Last but not least: back from the "profile intermedia" congress in Bremen, there was some waggishness to report on from director Peter Greenaway. He had given congress participants the following theses, among others, to think about on their way home: cinema should finally give up trying only to illustrate texts; moreover, cinema should by no means merely be a playground for Sharon Stone and, in the future, films will increasingly reduce using the camera, since even today it is the editor who contributes decisively to generating (cinema) images.*

*This sounds strongly like a farewell to cinema as we know it, which - it being Greenaway - does not further surprise us. For quite some time now he has been pondering cinema's future, interactive film and intermedial structures. As a consequence, his latest work - which will probably be entitled "The Suitcase" - will be released in sections of varying length on the cinema screen, television, CD-ROM and the Internet starting in April 1999.*

*To begin once more: the topic will in no way be new in its structure and idea. Everything grouped in the categories of new media, multimedia, intermedia, media-crosses or transmedia is centuries old, and is at most merely sailing under a new flag. Artists from past centuries - such as Leonardo or Michelangelo - were not committed to just one discipline but were at home in diverse fields, and worked as painters, architects, constructors and so on. We might take music as another example: as one of the seven liberal arts of Antiquity and the Middle Ages, it was closely related to arithmetic, geometry and astronomy.*

*Consequently, a classification into old and new media seems less helpful to me than a differentiation, on the one hand, between topical and non-topical, if not to say dead media such as presented in Bruce Sterling's and Richard Kadrey's "dead media project".*

*According to this definition, books (or painting or music) are, for instance, an old media which, despite several attempts to declare its demise over the centuries, has retained its topicality through such crucial advantages as mobility, independence (e.g. from electricity, complicated interfaces or rooms, for instance), etc. It is true, on the other hand, that film can then be seen as a young media, although one that is obviously becoming increasingly less topical. And this tendency actually seems to be emerging in connection with questions about the future of cinema. There is talk about interactivity, or the dissolution of the traditional cinema situation with its audience in the dark in front of an illuminated screen. Peter Greenaway, the film-maker who does not want to be this kind of film-maker, believes that exactly the latter is unacceptable. Humans are not nocturnal animals, so why condemn them to sit in a dark room.*

*Another film-maker, Malcolm Le Grice, has always worked explicitly experimentally and for almost thirty years now has tried to explore the possibilities of the computer. He also does not restrain to criticize what he sums up as being slushy Hollywood films. For Le Grice - who is, by the way, also a painter and musician - what is exciting about computer technology (although less so in its current form as mass-produced PC) and hence adequate*

*to his idea of artistic expression is that the access to data via RAM functions similarly to human dreams and perception. It is non-linear, and not bound to any historical order or other hierarchical structure.*

*Let's take the computer game, a new and at the moment, admittedly, highly topical medium due to its complexity and interactivity: it will take some time before it can prove how long it can retain its topicality. At least so much is certain at present: its interactivity is at most only a so-called interactivity, because it is, for example, at best still minutes away from real-time, and thus completely in contrast to dreams or even, incidentally, to texts or music. Moreover, the computer game, as its name states, still relies on a highly immobile and bothersome basis, the PC. Its distinguishing feature remains, above all, its inadequate and user-unfriendly interfaces: mouse, keyboard or joystick. Hence, for me, the topicality of computer games seems to be one of the most questionable amongst the media today.*

.....  
Event on the subject:

**computer, games and cinema  
february 12, 4.00 p.m.**

guest: Jan Bonath  
Curator: Stephan Ott, Herbert Gehr



# BELLETRISTIK IM KOCHEBUCHREGAL Zur Einteilung der elektronischen Spiele

- Thomas Dlugaiczyk
- Freier Sachverständiger im Bereich interaktive Medien

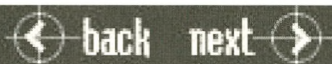
„Früher war alles so einfach!“

Daß dieser Satz auch für ein so junges Medium wie die elektronischen Spiele gelten kann, zeigt die Diskussion um die Genre der Computer- und Videospiele.

Warum ist eine Einteilung wichtig? Die Genrediskussion ist nicht Selbstzweck, vielmehr ist eine funktionierende Einteilung für Verbraucher, Medientheoretiker und

Die ersten Probleme begannen mit der Entwicklung der 3D-Spiele; das sind Spiele, in denen im (virtuellen) Raum agiert werden kann. Zu diesen Vertretern gehören

lation in der Ich-Perspektive. So verwirrend sind dann auch die Angaben für das Genre in verschiedenen Publikationen. Action, Action/Strategie, Strategie und



Produzenten eine wichtige Orientierungshilfe. Schon bei der vor einigen Jahren in Deutschland einsetzenden regelmäßigen quantitativen Beobachtung des Marktes waren zum Beispiel Verschiebungen im Verbraucherverhalten, ablesbar durch Veränderungen bei den Genres, von großem Interesse. Die Käufer solcher Spiele suchen auf Grundlage der Einteilung nach ihren Favoriten in überquellenden Kaufhausregalen, wie auch der Medientheoretiker Abhandlungen oft mit der banalen Feststellung des Genres beginnt.

In den 70er und 80er Jahren erfolgte eine Einteilung grundsätzlich in text- oder grafikorientierte Werke. Die Textadventures („Zork I“) auf der einen Seite und Spiele, die überwiegend über grafische Strukturen („Pong“) Spielfreude erzeugten, sind Urahnen einer ganzen Reihe von verschiedenen Spieltypen. Heute werden allgemein acht bis zwölf Genres angewendet; dazu gehören Simulationen, Actionspiele, Rollenspiele und Adventures (Abenteuerspiele).

aktionsgeladene Titel ebenso wie Spiele mit stark ausgeprägten epischen Handlungen und schwer zu lösenden Rätseln.

Grundproblem der Genrebeschreibung für Computer- und Videospiele: Die eigenen Handlungsmöglichkeiten (des Rezipienten) im Spiel sind für das Genre primäres Indiz. Aspekte wie die Story oder andere Eigenschaften sind nur Sekundärmerkmale. Mit fortschreitender technologischer Entwicklung allerdings werden diese interaktiven Aktionsmöglichkeiten größer und umfangreicher.

Ein typisches Beispiel stellt der in diesem Jahr vorgestellte Titel „Urban Assault“ dar. Der Akteur kann seine Truppen - vergleichbar einem Schachspiel - in einem futuristischen Krieg gegen außerirdische Eindringlinge befehligen.; ein typisches Strategiespiel. In problematischen Situationen allerdings besteht die Möglichkeit, in eines der verschiedenen Fahrzeuge zu „springen“ und von dort aus zu agieren. Das ist eine klassische militärische Simu-

auch der Begriff 3D-Shooter sind die häufigsten Bezeichnungen. Offensichtlich pflegen die Redakteure so ihre eigenen Vorstellungen über die Zuordnung.

Dem geneigten Interessenten solcher Unterhaltung wird unter diesen Bedingungen - um eine Analogie zu benutzen - eine Strategie bei der Suche nach Software wie folgt empfohlen: Sie finden Simmels „Es muß nicht immer Kaviar sein“ im Kochbuchregal. Warum? Wegen der Kochrezepte.

.....  
Veranstaltung zum Thema:

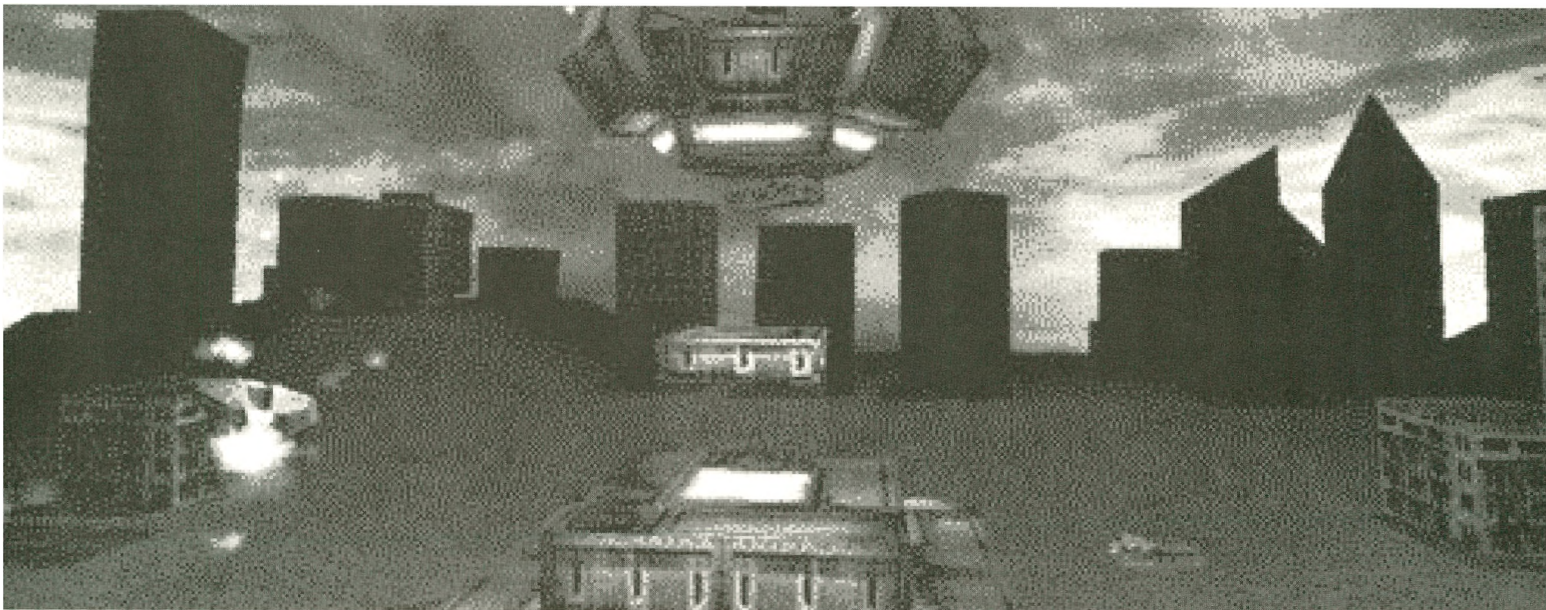
**presentation: e-games  
16.2., 12.00**

Gäste: Alexander Jorjas, Friedrich Kittler,  
Stephan Kolloff, Andreas Langer,  
Christian Müller, Christiane Ritter  
Kurator: Ulrich Weinberg

.....

# NOVELS ON THE COOKERY BOOK SHELF

## on the classification of electronic games



• **Thomas Długaiczek**  
• journalist and freelance interactive media expert

*"Everything was so much easier in the past!" That this applies even to such a recent medium as electronic games is illustrated by the debate on the genre of computer and video games.*

*Why is classification important? The debate on genres is not being carried on for its own sake. On the contrary, having clear-cut categories is a great help for consumers, media theoreticians and producers alike. The regular quantitative market surveys launched in Germany a few years ago revealed genre changes indicating some very interesting shifts in consumer behaviour. Classification enables customers to pick out their favourite games on the overflowing department store shelves. Media theoreticians often proceed in the same way by making a trite reference to the genre at the outset of their treatments.*

*In the 70s and 80s, classification was mostly based on text or graphics. Text adventures („Zork I“) and games whose popularity rested largely on their graphics („Pong“) spawned a whole series of different types of games. Nowadays there are between eight and twelve genres incorporating simulations, action games, role games and adventures.*

*Complications arose with the advent of 3D games enabling players to operate in (virtual) space. They include games with plenty of action as well as games with epic deeds and riddles which are hard to solve.*

*Specifying genres for computer and video games involves one basic problem. The primary criterion in genre determination is the extent to which the player can intervene directly in the action. The story and other features are secondary. The potential for interaction is expanding, however, as technology progresses.*

*A typical example here is "Urban Assault" released this year. The player can deploy his troops in a futuristic war against extraterrestrial intruders just as he would move his pieces around in a chess game. In other words, this is a typical strategy game. In difficult situations, however, he can "jump" onto one of the various vehicles and operate from there. This is a classical*

*military simulation from the subjective perspective. All the more confusing, then, are the classification data provided in different publications. Action, Action/Strategy, Strategy and 3D Shooter are the most frequent categories encountered. Editors clearly cultivate their own preferences when it comes to classification.*

*With things as they are, the recommended strategy for those seeking the software of their choice is best illustrated by reference to the following analogy. If you're looking for Simmel's "It Needn't Always Be Caviar" try the cookery book shelf. And why? Because of the recipes.*

•••••  
*Event on the subject:*

**presentation: e-games  
february 16, 12 noon**

Guests: Alexander Jorjas, Friedrich Kittler,  
Stephan Köloff, Andreas Langer,  
Christian Müller, Christiane Ritter  
Curator: Ulrich Weinberg

# V I R T U E L L E   W E L T E N W E R D E N   E R W A C H S E N

• **Tom Sperlich**  
• Journalist und Consultant

Synthetische Computerwelten beschäftigen schon lange die menschliche Phantasie. Doch erst seit wenigen Jahren sind sie unter Namen wie Virtual Reality (VR) und Cyberspace in aller Munde. 1984 führte der Autor William Gibson das griffige „Cyberspace“ in seinem Science-fiction „Neuromancer“ ein, ein Roman über den kybernetischen Weltenraum, der mittels einer direkten Schnittstelle zum Gehirn bereist werden kann. Etwa zur selben Zeit brütete in Kalifornien der Selfmade-Wissenschaftler Jaron Lanier über einer neuen Form „post-symbolischer Kommunikation“, eine Art von Interaktion und Austausch grafischer Simulationen - „geheimnisvolle Mini-Universen“ - die er bald „Virtual Reality“ zu nennen begann. So viel zu den Begriffen. In der Praxis entwickelte sich Virtual Reality aus den verschiedensten Gebieten heraus. Das fängt bei den jahrhundertealten Panoramen an, meist auf einen Rundhorizont gemalte Bilder. Oder auch das „Sensorama“ aus den 50er Jahren, der frühe Simulator des tüffelnden Cinematographen Morton Heilig. Zu den wichtigsten Vorläufertechniken der VR gehören militärische Flugsimulatoren, deren Entwicklung bis in die 30er Jahre zurückreicht. Und schon in den 60ern wurden die ersten VR-Sichtgeräte, Head Mounted Displays (HMD), von Ivan Sutherland entwickelt, dem Mann, der auch bei interaktiver Computergraphik Pionierarbeit leistete. Keine Frage: bald traten die NASA, immer mehr Forschungsinstitute und die ersten kommerziellen Firmen auf den Plan. Jaron Lanier, war es schließlich, der Mitte der 80er mit einigen Mitstreitern die kalifornische Firma VPL gründete und erstmals VR-Systeme auf den Markt brachte, zu denen die ersten

kommerziellen HMDs gehörten oder neu entwickelte Eingabegeräte wie die populären Datenhandschuhe.

Enthusiastisch erhofften sich damals VR-Forscher vor allem eines von der neuen interaktiven Computertechnologie: VR solle als „Mind Amplifier“ – als ein System wirken, das unsere intellektuelle und rezeptive Fähigkeit verstärken und verbessern würde. Und so kam es auch: VR hilft heute in vielen Bereichen unserer Forschung und Wirtschaft, Informationen und Wissen zu erlangen oder Prozesse zu analysieren, was ohne dieses revolutionäre Werkzeug kaum oder nur mit wesentlich mehr Aufwand möglich gewesen wäre. Etwa bei der begehbaren Visualisierung von Architekturentwürfen und Stadtplanung, oder bei der Steuerung von Prozessen an Orten, die nicht direkt zugänglich sind (z.B: Tele-Robotik im Weltraum). Auch in der Medizin, wo Simulationen und virtuelle Fahrten durch den digital erfassten Körper eines Patienten verbesserte und schonendere Operationstechniken ermöglichen. Kaum ein Autohersteller, der keine VR-Techniken einsetzt, um seine neuen Modelle virtuell zu Prototypen, Einbausimulationen oder die Ergonomie neuer Fahrträume virtuell zu testen. Wie ein Fenster in eine andere, unsichtbare Welt ermöglicht VR-Technik Chemiesimulationen, wo virtuelle Moleküle hin- und hergeschoben werden, um neue Substanzen zu entwickeln. Einer der neuesten Bereiche, in denen VR Karriere macht, ist bei der Suche nach neuen Erdöl- und Gasreservoirs. Geowissenschaftler und Ingenieure visualisieren und interagieren schnell und effizient mit Daten, die sie tief unter der Erde gewon-

nen haben. Aber erst seit multinationale Unterhaltungs-Konzerne wie Disney und Sony zusammen mit den enthusiastischen Medien die virtuellen Techniken popularisieren, gehört das Wissen um VR zur Allgemeinbildung. Die virtuellen Konsumerwelten, sei es im Cyberspace des Internets, sei es geronnen in Videospiele-Software oder in den spektakulären visuellen Effekten Hollywoods, haben sich bereits mittels vieler Medien und Techniken in unserem Alltag eingenistet. Auch im Kunstbereich werden VR-Techniken zunehmend und erfolgreich eingesetzt. Interaktive neue Medienkunst verbindet modernste Computertechnik mit der Erforschung neuer Interfaces, neuen Kommunikationsformen und Spiel und Unterhaltung. Manche haben sich auch wieder enttäuscht von VR abgewandt, weil wegen der vielen uneingelösten Versprechungen der Hype-Berichterstattung das Interesse an VR zwischenzeitlich wieder sank. Tatsächlich hat VR-Technik, entgegen ersten Hoffnungen, bislang das Holo-deck aus Star Trek noch nicht zustande gebracht. Doch angesichts der schnellen Fortschritte der Technik und der Computerwissenschaften werden sich voraussichtlich noch die meisten Besucher der transmediale eines Tages ein paar schöne Stunden in den „Feelies“ statt im Kino machen können.

.....  
Veranstaltung zum Thema:

**presentation: cyberworlds**  
**13.2., 12.00**

Gäste: Jeffrey Shaw, Walter Greenleaf,  
Christian Bauer, Etoy  
Kurator: Tom Sperlich

.....



# V I R T U A L      W O R L D S G R O W      U P



• Tom Sperllich  
• journalist and consultant

*Synthetic computer worlds have long occupied human imagination. It has, however, only been in recent years that they have become commonly known by names like "virtual reality" or "cyberspace". The author William Gibson introduced the catchy expression "cyberspace" in his Sci-fi novel "Neuromancer". It appeared in 1984 and was about a cybernetic cosmos which could be entered by way of an interface into the brain. Around the same time, self-made scientist Jaron Lanier was conjuring up a new form of "post-symbolic communication", a sort of interaction and exchange of graphic simulation - "enigmatic mini-universes", which he started calling "virtual reality". So much for the background of the terminology. In practice, virtual reality has come about from various sources. Its beginning is in centuries old picture panoramas generally painted on elliptical horizons. Another forerunner was the "sensorama" of the 50s, the early simulator of the creative cinematographer Morton Heilig. Military flight simulators dating back to the 30s also number among VR's ancestors. As early as the 60s, the first VR viewing unit appeared, the Head Mounted Displays (HMD) developed by Ivan Sutherland, the same man who pioneered new areas in interactive computer graphics. NASA's contribution is evident, as is the role played by increasing numbers of research institutes and the first commercial companies appearing on the scene. Jaron Lanier was, however, the one who along with co-workers founded the California company VPL and first commercially launched VR systems. The products ranged from commercial HMD's to newly developed data input devices like*

*the popular data gloves.*

*At the time, VR researchers enthusiastically wished, above all else, for one result from the new interactive computer technology: VR was to serve as a "mind amplifier" to enhance our intellectual and receptive capabilities. This too, has already happened. VR today aids us in many areas of research and science in acquiring knowledge and information or in analysing processes, all of which would either be impossible or would only be feasible with much greater expenditure. A case in point, are the walk-in visualisations of architectural and urban design projects, or the control of processes in inaccessible places such as tele-robotics in outer space. In medicine too, simulators and virtual journeys through the digitalised body have improved upon and streamlined operating techniques. And there is no auto manufacturer on earth who does not employ VR techniques to virtually test new vehicle prototypes, module simulations, or the ergonomics of passenger cages. VR technology provides us with a window into another world chemical simulations, enabling us to manipulate virtual molecules to develop new chemical substances. One of the newest areas where VR is furthering its career is in the exploration of new reservoirs of petroleum and natural gas. Geo-scientists and engineers quickly and efficiently visualise and interact with data originating from deep within the Earth. It has, however, only been since the employ of virtual techniques in productions by multinational entertainment concerns like Disney and Sony, that knowledge of VR has become so wide-spread that it is now common knowledge. Virtual consumer*

*worlds, be they in the cyberspace of the Internet, in the form of video games, or in the spectacularly visual effects of Hollywood, have already become a part of daily media and technical life. VR techniques are increasingly used in the creative area. Interactive modern media art links the newest computer techniques with new forms of communication, play and entertainment. Some people have turned away from VR in disappointment too. Due to the media hype about VR and the numerous promises which have not been kept there, interest in VR has diminished in the meanwhile. And it is true that VR technology has not thus far been able to reproduce the Holodeck from Star Trek. It is my humble prediction, however, that due to the rapid advance in technology and computer science, most entertainment-seekers will soon prefer experiencing the "feelies" to going to the movies.*

.....  
Event on the subject:

**presentation: cyberworlds  
february 13, 12 noon**

Guests: Jeffrey Shaw, Walter Greenleaf,  
Christina Bauer, Etoy  
Curator: Tom Sperllich

# V I R T U E L L E   W E S E N

• Tom Sperlich  
• Journalist und Consultant

Eines Tages, davon sind einige Forscher überzeugt, werden virtuelle Menschen künstliche Welten bevölkern, und in Parallel-Universen auf Hochleistungsrechnern entstehen vielleicht autonome Gemeinwesen intelligenter, synthetischer Lebensformen. Vereinsamte, kranke oder ältere Leute könnten etwa im Cyberspace der VR-Einwohner auf mentaler Basis geistige und gesellschaftliche Anerkennung erhalten, überlegte der Berliner VR-Forscher Dr. Bernd Willim.

Universitäre und industrielle Forschungseinrichtungen in aller Welt sind damit beschäftigt, den virtuellen Menschen Verhaltenseigenschaften wie Wahrnehmungs- und Adaptionfähigkeit, Emotionen, Lern- und Erinnerungsvermögen und damit eine Form von Intelligenz zu verleihen. Selbst an Hypothesen wie einem künstlichen Bewußtsein wird dabei geforscht. In den zahlreichen Projekten kooperieren Spezialisten aus den Bereichen Computer-/ Charakteranimation, Artificial Life und Artificial Intelligence mit Psychologen und Philosophen. Doch solange selbst scheinbar triviale Aufgabenstellungen, wie dem virtuellen Menschen das korrekte Gehen beizubringen, noch nicht so recht gelöst wurden, ist wohl das Erzeugen von künstlichem Bewußtsein noch in weiter Ferne.

Das korrekte Gehen eines Virtual Actors ist alles andere als einfach. Eine Reihe von Parametern für die Bewegung von Knochen, Gelenken, Sehnen, Muskeln und Haut sind zu definieren und so aufeinander

abzustimmen, daß sich ein sinnvolles Zusammenwirken ergibt. Dazu muß der virtuelle Mensch natürlich erst einmal modelliert werden. Kernstück des virtuellen Menschen ist zunächst ein einfaches Skelett-Modell über das, vereinfacht gesagt, der Rest des Körpers quasi darüber gestülpt wird. Zentrum ist ein animierbares Skelett, das durch verschiedene Techniken in Bewegung versetzt werden kann. Da gibt es etwa das Geh-Modell des EPFL-LIG, dessen Algorithmen auf gründlichen biomechanischen Studien basieren oder auch das Motion Capture System, das menschliche Bewegungen mit Hilfe sensorischer Systeme festhalten und in den Computer übertragen kann.

Auf dem Skelett baut sich der Körper auf, der mit geometrischen Primitiven (z.B. einfachen Dreiecken) modelliert wird. Die oberste Schicht des virtuellen Körpers ist schließlich die künstliche Hautoberfläche, die sich ebenfalls anatomisch korrekt verhalten soll: Bei Bewegung der Glieder sollte sich etwa die Haut automatisch deformieren. Um die virtuellen Körper in allen Lebenslagen und in Echtzeit möglichst realistisch aussehen zu lassen, müssen harte Nüsse der Computeranimation geknackt werden.

Restlos sind die Probleme allerdings noch nicht gelöst - trotz einigermaßen realistisch wirkender Haare oder Hautfalten ist ein virtueller Akteur längst nicht mit einem realen Menschen zu verwechseln. Daniel Thalmann, der sich mit seinen rund 25 Mitarbeitern mehr um die virtuelle Intel-

ligenz der Computerkreaturen bemüht: „Eines der größten Probleme einer wirklichen Interaktion zwischen Mensch und Virtual Human ist die natürliche Wahrnehmung und Ausgabe von Sprache. Und vor allem an der Kognition, das Verstehen und die Verarbeitung der Informationen und das Entwickeln einer Persönlichkeit sowie von Emotionen, muß noch lange gearbeitet werden“.

Auch präsentieren sich virtuelle Menschen selten nackt: Die Animation von Bekleidung ist ein zentraler Forschungsbereich der Computeranimation. Mit „Geri's Game“ gelang Pixar eine sehr realistisch wirkende Animation von Kleidung, womit eine weitere Tür aufgestoßen wurde, hin zu einer bewegten Darstellung eines virtuellen Menschen, der sich dann irgendwann in naher Zukunft nur noch durch die Idealisierung vom realen Charakter unterscheiden lassen wird.

.....  
*Veranstaltungen zum Thema:*

**presentation: virtual creatures**  
**14.2., 12.00**

Gäste: Georg Krogemann, Olaf Schirm,  
Bernd Lintermann  
Kurator: Tom Sperlich  
.....

# V I R T U A L     B E I N G S

• Tom Sperlich  
• journalist and consultant

*Some researchers are convinced that virtual people will one day populate artificial worlds, and perhaps parallel-universes on super computers will result in autonomous communities of intelligent, synthetic life. Isolated, ill or older people for instance would intellectually be able to receive social and intellectual recognition in the Cyberspace of VR inhabitants, theorized Dr. Bernd Willim, a Berlin VR (Virtual Reality) researcher.*

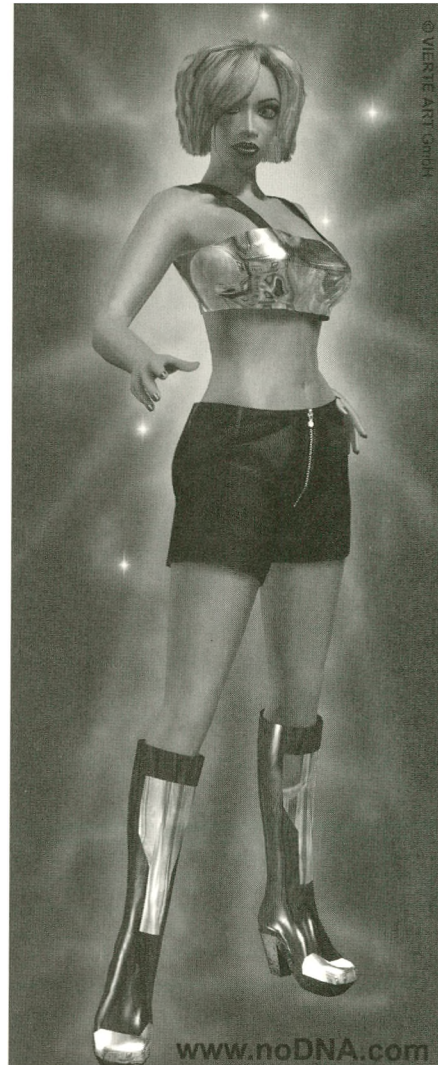
*University and industrial research facilities all over the world are occupied with this topic, the virtual human being and their behavioral qualities such as perception and adaptability, emotions, learning and memory and, how to lend a form of intelligence with these properties. Even on such hypotheses as artificial consciousness research is being conducted along these lines. In these numerous projects, specialists from the areas computer and character animation, Artificial Life and Artificial Intelligence cooperate with psychologists and philosophers. However, as long as even seemingly trivial tasks such as teaching the virtual human being the correct way of walking, have not yet been properly solved, is the generation of artificial consciousness even further in the distance.*

*The correct gait for Virtual Actors is anything but simple. A series of parameters for the movement of bones, joints, sinews, muscles and skin must be defined and these definitions brought together in such a manner that they yield a workable syn-*

*thesis. In order for this to happen the virtual being must first be modelled. The heart of this virtual being is the modelling of the skeleton, over which, to put it simply, the body is layered. A skeleton that can be animated is central to the process. It must be able to be set in motion through a variety of techniques. For example there is the EPFL-LIG walking model, whose algorithm is based upon fundamental biomechanical studies. Or, there is the Motion Capture system, where human movements are captured by sensors and transferred into the computer.*

*The body is built over the skeleton. The body is modeled through geometric primitives (i. e. simple triangles). Finally, the top layer of the virtual body is the artificial skin surface which itself should also behave in an anatomically correct manner: When the limbs move the skin should automatically conform to their movements.*

*The real problem of computer animation must be solved, in order to let the virtual body in real time seem as realistic as possible in all possible configurations. These problems have not been completely resolved, despite moderately realistically working hair or wrinkles a virtual protagonist is a long way from being taken for a real human being. According to Daniel Thalmann, who along with his 25 co-workers has been working on the virtual intelligence of computer creatures, "One of the biggest problems of a real interaction between a human being and a virtual*



*human is the natural perception and utterance of language. And above all cognition, understanding and the processing of information and development of a personality as well as emotions, still have a long way to go."*

*Another thing is that virtual people rarely appear naked, that means that clothing animation is a prime area of research in computer animation. With "Geri's Game" Pixar succeeded in presenting a very realistic animation of clothing, with this another door was opened to a kinematic representation of a virtual human being, which will sometime in the near future only differ from a real character by its idealization.*

.....  
Event on the subject:

**presentation: virtual creatures  
february 14, 12 noon**

Guests: Georg Krogemann, Olaf Schirm,  
Bernd Lintermann  
Curator: Tom Sperlich

# INTER - AKTION

• Tom Sperlich  
• Journalist und Consultant



Von den Lochkartensystemen der ersten, zimmergroßen Rechenschränke bis zu heutigen gesten- und sprachgesteuerten virtuellen Welten war es ein langer Weg. Immerhin: Zunehmend mehr Menschen lernen sich mit esoterischer Computertechnik zurecht zu finden. Die Schnittstellen oder Interfaces zwischen Mensch und Computer, also alle soft- und hardwaretechnischen Möglichkeiten der Kommunikation mit den Rechnern, sind die wichtigsten Bereiche in den Computerwissenschaften und geben Ingenieuren und Designern viel Raum für neue Entwicklungen. Wie schwierig waren doch die Anfangszeiten des (Personal-) Computing, vor allem für den Laien: kryptische Befehlsketten waren auswendig zu lernen, die Tastatur war das einzige Eingabegerät. Kreative Tüftler in Kalifornien erfanden jedoch bald den ersten PC mit intuitiveren Benutzeroberflächen, den Apple Macintosh. Auch die Maus war inzwischen erhältlich. Und so hatte sich der Mensch der Maschine allmählich etwas weniger stark anzupassen, der Computerboom begann. Ein Beweis, daß nur solche Werkzeuge letztlich geeignet und erfolgreich sind, die den Menschen effizient mit der Maschine zusammenarbeiten lassen. Ein weiterer logischer Schritt in der Evolution des Computing war die Entwicklung dreidimensionaler Benutzeroberflächen. Die Organisation von Daten ist nun in räumlichen Dimensionen angesagt. Der Übergang von der Zweidimensionalität im Computing zur dritten Dimension ist nur

natürlich, denn der Mensch lebt in einer dreidimensionalen Welt. Meist sind technische Hilfsmittel nötig, um virtuelle 3D-Welten realistisch auf dem Computer darstellen zu können. Eine dezidierte 3D-Hardware sorgt für schnelle Berechnung der 3D-Szenen, für die Navigation durch die Cyberwelt wurden früher vor allem „Datenhandschuhe“ eingesetzt, heute wird oft eine 3D-Maus benutzt. Wer in heißen Baller-Spielen einen haptischen Eindruck vom Rückstoß seines virtuellen Maschinengewehrs erhalten möchte, kann bereits Joysticks mit Krafrückkopplung erstehen. Für prickelndere und körperlich erlebbare erotische Events im Cyberspace fehlen allerdings immer noch die geeigneten Interfaces. Über kurz oder lang wird Sex, schon häufig treibende Kraft hinter neuen Medientechnologien, sicherlich auch Fortschritte in virtueller Triebbefriedigung bringen. Und viele Menschen kommunizieren bereits ausgiebig online in virtuellen Gemeinschaften und treffen sich manchmal in 3D-Cyberwelten. Hier werden die vernetzten User als grafische Figuren (Avatare) repräsentiert, die von einfachen Comicmännchen bis zu fotorealistischen Darstellungen der Benutzer reichen. Gemeinsam erkunden Avatare / User den virtuellen Raum, klönen per Tastatur oder gar über Live-Audiofeeds.

Avatare können automatisiert sein und stehen so beispielsweise als „Servicepersonal“ in Netzwelten zur Verfügung. Noch weiter geht das Konzept der Knowbots

(Knowledge Robots). Dies sind digitale Agenten, die lernen, wahrnehmen, fühlen, sich erinnern und Bedürfnisse wie Hunger und Durst haben. Die Knowbots können uns etwa bei der Orientierung in der Datenflut des Cyberspace behilflich sein oder weitere vielfältige Aufgaben autonom und online erledigen. Mit den Knowbots soll künftig so etwas wie Computerbewußtsein entstehen – digitale Wesen, die letztlich auch auf das Bewußtsein des Menschen Rückschlüsse zulassen – hofft der deutsche Knowbot-Forscher Gerd Döben-Henisch.

Es gibt noch viel zu tun, um durch die wachsenden virtuellen Weiten auf optimale und vielfältige Weise navigieren zu können. Laut dem Harvard-Psychologen Howard Gardner nutzen aktuelle Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine nur ein Siebtel der Fähigkeiten des Menschen, Information zu organisieren.

.....  
Veranstaltung zum Thema:

**presentation: inter-action**  
**13.2., 16.00**

Gäste: Florian Wenz, Wolfgang Strauß  
Kurator: Tom Sperlich

# I N T E R - A C T I O N

• Tom Sperlich  
• journalist and consultant

*It was a long road from the punched card systems of the first room-sized computer cabinets to today's gesture and voice-controlled virtual worlds. Nevertheless, more and more people are now coming to grips with esoteric computer technology. Interfaces between man and computer, i.e. all means of soft and hardware communication with computers, are of key importance in computer science providing engineers and designers alike with plenty of scope for new developments. It's worth recalling here just how difficult things were in the early stages of (personal) computing, particularly for non-professionals. Cryptic instruction chains had to be learned by heart and the only input device was the keyboard. However, some clever bods in California soon came up with the first PC comprising a more intuitive user interface, the Apple Macintosh. The mouse had become available in the meantime, too. Man, therefore, no longer had to adapt so much to the machine and so the computer boom began. This was proof enough, if any were needed, that ultimately the only suitable and successful tools are those which allow people to work efficiently with each other. A further logical step in the evolution of computing was the development of three-dimensional user interfaces. Data is now organised in spatial dimensions. The transition from the two-dimensional to the three-dimensional in*

*computing is only natural. After all, we live in a three-dimensional world. However, we generally need technical help to realistically depict virtual 3D worlds on a computer screen. Dedicated 3D hardware allows for rapid computation of 3D scenes. "Data gloves" were mostly used in the past for navigation through cyberspace. Now it's often a 3D mouse. Joysticks with power feedback are on sale for those who want a tactile impression of the recoil from a virtual machine gun in shoot-out games. Erotic events in cyberspace with a more physical and tantalising touch still frequently lack suitable interfaces. Sooner or later, however, sex - often enough the driving force behind new media technologies - will ensure further progress in the gratification of virtual desire. Many people now engage in extensive online communication in virtual communities and they sometimes meet in 3D cyberspace. Networked users are represented here in the form of graphical figures (avatars) ranging from simple comic figures to realistic photographic representations of the users. Avatars/users explore virtual space together and engage in cloning by keyboard or even through live audio feeds.*

*Avatars can be automated and are, therefore, available as "service personnel" in networked worlds. Going beyond avatars is the knowbot (knowledge robot) con-*

*cept. These are digital agents which can learn, perceive, feel, remember and experience such needs as hunger and thirst. Knowbots can help us to find our way through the flood of data we encounter on our journey through cyberspace and perform a variety of other tasks independently online. The German knowbot researcher, Gerd Döben-Henisch, hopes that knowbots will lead to something like a computer consciousness in the future - digital beings ultimately enabling conclusions to be drawn about human consciousness.*

*There is still a great deal to be done if we are to navigate successfully in a variety of different ways through the expanding virtual worlds. The Harvard psychologist, Howard Gardner, says that current interfaces between man and machine only exploit one-seventh of man's capacity to organise information.*

.....  
Event on the subject:

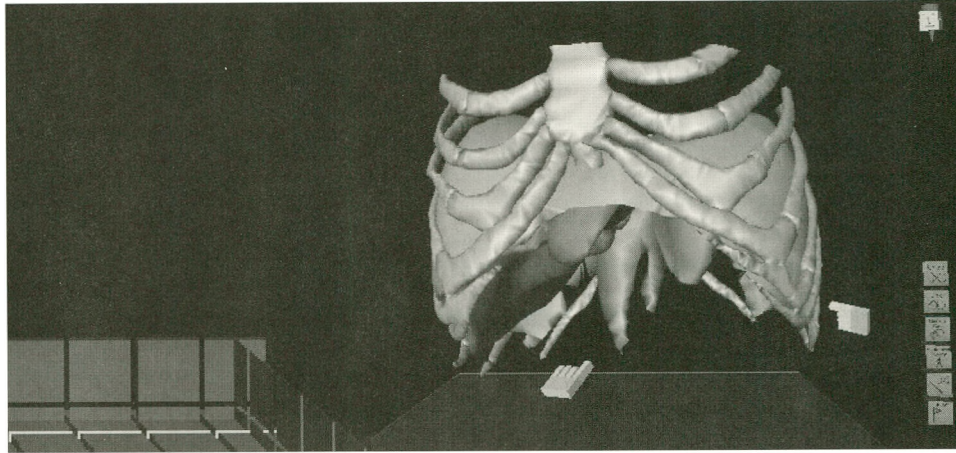
**presentation: inter-action  
february 13, 4 p.m.**

Guests: Florian Wenz, Wolfgang Strauß  
Curator: Tom Sperlich

# CYBERWAHN?

## Chancen und Risiken virtueller Techniken

• Tom Sperlich  
• Journalist und Consultant



Künstliche Menschen werden zu virtuellen Idolen, zahllose virtuelle Communities, sprich Interessengemeinschaften, entstehen im Cyberspace der globalen Netze. TV-Moderatoren arbeiten in virtuellen Studios, Ingenieure begehen virtuelle Prototypen - die Reihe ließe sich beliebig fortsetzen. Immer mehr Bereiche in Industrie und Wissenschaft, Kunst, Kommerz und Medien setzen auf Techniken der virtuellen Realität. Ist Virtual Reality mehr als nur ein modischer Trend? Wo liegt der konkrete Nutzen von VR? Wo machen künstliche Realitäten überhaupt Sinn? Denn gar mancher fragt sich, ob es notwendig ist, die Realität im Computer nachzubilden. Schwerwiegender noch die Frage, wie sich die zunehmende „Virtualisierung“ der Welt auf unser Verständnis der allgemeinverbindlichen Wirklichkeit auswirkt. Schon sorgen sich die ersten, daß die absolute Machbarkeit aller Dinge in

den virtuellen Räumen unkontrollierbare Folgen für den Umgang mit der „realen Realität“ (RR) hat. Andererseits hat VR die Wahrnehmungen aller Wirklichkeiten bereits stark verändert und hilft so bei der Erweiterung der allgemeinen Erkenntnisfähigkeit. Schließlich gibt es philosophische Denkansätze, die auch RR, die uns umgebende Wirklichkeit, als teilweise virtuell darstellen.

Und wo liegen dabei die Chancen und Gefahren der VR-Trends? Immerhin bieten virtuelle Techniken neue Möglichkeiten des Lernens und der Wissensvermittlung. Brauchen wir aber wirklich „virtuelle Pädagogen“, was natürlich Sparmaßnahmen im finanzkrisengeschüttelten Staat entgegenkommt? Oder sollten wir lieber beim menschlichen Lehrer-Modell bleiben? Warner sehen bereits eine verbreitete „High-Tech-Weltflucht“ in künstliche

Welten und die Cyber-Netze am Horizont heraufziehen. Ich meine aber, daß VR nicht nur Teil der heraufziehenden bedrohlichen Zukunft ist, sondern mindestens im selben Maße ein Werkzeug, alles was da auf uns zukommen mag, in den Griff zu bekommen. Virtuelle Techniken haben immer auch einen evolutionären Charakter, denn in der Als-ob-Wirklichkeit wird immer auch ein Stück Zukunft simuliert.

.....  
Veranstaltung zum Thema:

**panel: cyberwahn**  
**14.2., 16.00**

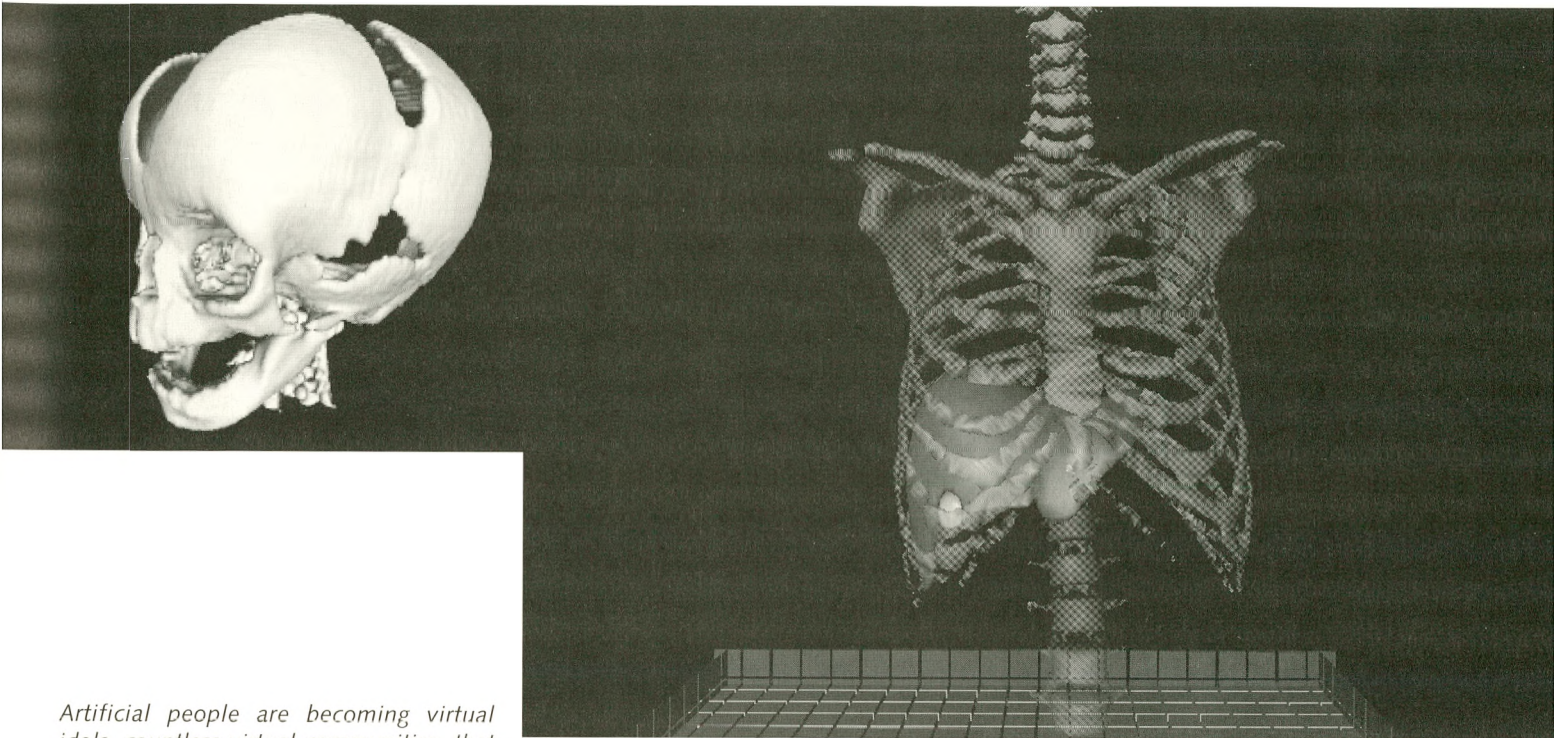
Gäste: Joseph Weizenbaum, Pierangelo Maset, Steffen Meschkat und Gäste der presentations cyberwords und virtual creatures

Kurator: Tom Sperlich  
.....

# CYBERCRAZE ?

## chances and risks of virtual technology

• Tom Sperlich  
• journalist and consultant



Artificial people are becoming virtual idols, countless virtual communities, that is to say interest groups, are popping up in the Cyberspace of the global networks. TV moderators work in virtual studios, engineers inspect virtual production models, and it goes on and on. More and more fields in industry and science, art, commerce and the media favour virtual reality technology. Is Virtual Reality nothing more than a fashionable trend? Where does the concrete benefit of VR lie? Where do artificial realities make sense at all? For some even wonder, whether it is necessary to reproduce the reality in a computer at all. Even more serious is the question, what effect has the increasingly "virtualizing" of the world on our understanding of societal, shared reality. Some people are already worrying that the absolute ability to do anything in the virtual space presents uncontrollable

consequences for the contact with the "real Reality" (RR). On the other hand, VR has already strongly modified the perceptions of all realities and helps to broaden the general ability for realization. Finally, there are philosophical bases which also represent RR, the reality surrounding us, as partially a virtual one.

And where do the risks and dangers of these VR-trends lie? For example, do we really need "Virtual Teachers"? This of course goes hand in hand with the economizing sought by governments shaken by financial crises. Or rather should we remain with the "old-fashioned" human teacher model? Doomsdayers already see on the horizon a spread into "high tech escapism" in artificial worlds and the Cyber-Nets. I think however that VR is not

only part of the oncoming, dangerous future but also, at least just as much a tool, to allow us to come to grips with whatever may come. Also virtual techniques always have had an evolutionary character, in that alternative realities have always also simulated a piece of future.

.....  
Event on the subject:

**panel: cybercraze  
february 14, 4 p.m.**

Guests: Joseph Weizenbaum, Pierangelo Maset, Steffen Meschkat and guests from presentations cyberwords und virtual creatures

Curator: Tom Sperlich  
.....

# V I S I O N E N E I N E S M E N S C H L I C H E R E N C O M P U T E R A L L T A G S

• **Henry Steinhau**  
• Multimedia-Journalist

Computer sind doof. Sie verstehen uns Menschen einfach nicht - jedenfalls wenn wir mit ihnen auf die uns angelernte Art kommunizieren wollen: Computer verstehen unsere gesprochenen Worte nicht, sie können uns nicht in die Augen sehen und ihnen sagen auch unsere Gesten und Körperhaltungen nichts. Vom Verständnis für die wunderbare Welt der Gerüche - etwa der Pheromone - ganz zu schweigen; und auch zwischen einem warmen und einem energischen Händedruck kann der Computer nicht unterscheiden. Dabei sind dies alles wichtige zwischenmenschliche Verständigungswerkzeuge. Alles, was uns bei der Kommunikation mit dem PC zur Verfügung steht, sind eine Tastatur und die Maus. Und das, obwohl sich der Computer in den letzten Jahren von seiner ursprünglichen Rolle als Rechen- und Schreibmaschine mehr als emanzipiert hat: genau als solche erscheint er uns im alltäglichen Gebrauch am allerwenigsten.

Im Vergleich zu Lochkarten, grüner Maschinenschrift auf schwarzem Bildschirm und alphanumerischer Befehlseingabe stellte die Erfindung der graphischen Benutzeroberfläche und der Maus einen enormen Quantensprung dar. Das war Mitte der 80er Jahre und ist damit schon

rund fünfzehn Jahre her. Seitdem konnte sich kaum eine neue Benutzerschnittstelle etablieren - abgesehen von Joystick, Steuerknüppel und Lenkrad, die zumindest die sensomotorischen Fähigkeiten unserer Hände fordern und helfen, uns Bewegungsabläufe vorzugaukeln. Alles, was der Computerbranche sonst noch an Neuem einfiel, war scheinbar nur der berührungsempfindliche Bildschirm: nicht gerade der Gipfel der Sinnlichkeit, aber von den Anbietern immer wieder gerne als „haptische“ Benutzerschnittstelle gepriesen (was für eine Übertreibung).

Ist es nicht an der Zeit, die Mensch-Maschine-Schnittstelle entscheidend und nachhaltig zu erweitern? Betrachten wir Forschungsvorhaben, Studien und Pilotprojekte. Am fortgeschrittensten, und in den Märkten schon angenommen, ist die Sprachsynthese, etwa für Diktate oder Befehlseingaben. Die sogenannte „Eye-tracking“-Technologie - Verfolgung und Auswertung der Augenbewegungen - erfährt derzeit erste kommerzielle Anwendungen, ebenso die Erfassung biometrischer Daten, etwa der Fingerabdrücke. Computergesteuerte Duftorgeln reizen unser differenzierungsfähigstes Organ, und Gestenerkennungssoftware probiert

sich am Verständnis für Fingerzeige oder sogar Gesichtsausdrücke. Sitzmöbeln, die hydraulisch gesteuert unseren Gleichgewichtssinn bei Laune halten, stehen Datenhandschuhe und -anzüge gegenüber, mit denen die Bewegung von - allen - Gliedmassen zur Benutzung, meist dreidimensionaler Software-Welten gesteuert wird. Aus den Labors von Spielzeugherstellern kommen Bastelsets zum Konstruieren, Bauen und Dekonstruieren von Do-it-yourself-Benutzerschnittstellen und -Robotern.

Nicht alle neuen Technologien finden sofort ihre Nachfrage - etwa die Handschriftenerkennung; nicht alle neuen Schnittstellen entstanden auf Basis einer konkreten Anwendung, mitunter suchen Pilotinstallationen noch ihre optimale (Software-)Ergänzung. Die Überwindung von Tastatur und Maus ist die nächste Evolutionsstufe des Personal Computings.

.....  
*Veranstaltung zum Thema:*

**presentation: jenseits von  
maus und tastatur  
18.2., 16.00**

Mit Gästen.  
Kurator: Henry Steinhau



V I S I O N S  
O F A  
M O R E P E R S O N A L  
I N T E R A C T I O N W I T H  
P E R S O N A L C O M P U T E R S

• Henry Steinhau  
• multimedia-journalist

*Computers are silly. They simply do not understand us people - not anyway, if we want to communicate with them in the usual way. Computers don't understand our spoken word, they cannot look us in the eye and nor do our gestures and body language tell them anything. Not to mention the wonderful world of the sense of smell - for instance pheromones. Further, the computer cannot distinguish between a warm or an energetic handshake. Yet, these are the most important communication tools between people. A keyboard and the mouse are all that is available to us to communicate with the PC - Even though in the last few years the computer has more than merely freed itself from its original role as calculator and typewriter. Its use solely as such is seen less and less in everyday application.*

*In the comparison to punch cards, green type on black screen and alphanumeric commands, the invention of the graphic user-interface and the mouse represented an enormous quantum leap. That was in the middle of the 80s and thus, already has been around fifteen years. Hardly any new user interface has come along since them exceptions being the joystick and steering wheel which promote our hands'*

*motor skills and help give us an impression of kinesis. The only other new thing, which the computer-industry thought up, only seems to be the touch-screen: not exactly the height of sensuality, but suppliers gladly again and again praised it as an "ergometric" user-interface (somewhat of an exaggeration).*

*Isn't it about time to better the human-machine-interface in a significant and lasting manner? Let's look at research projects, studies and pilot-projects. Most advanced as well as already accepted in the markets, is speech recognition, used for instance for dictations or commands. The so-called "Eyetracking"-Technology - the following and evaluating of eye movements - is now finding its first commercial applications, as well as the recording of biometric data, like fingerprints. Computer-controlled fragrance generators stimulate our organ most capable of differentiation and gesture recognition software is being tested for its understanding of hand movements or even of facial expressions. Hydraulically controlled seats keep our sense of balance in form*

*are set opposite data gloves and suits with which the movement of - everything - though generally limbs is measured mainly for use in three-dimensional virtual worlds. Building sets for the design, building and deconstruction of do-it-yourself user interfaces and robots come from the labs of toy manufacturers.*

*Not all new technologies find their market immediately - for instance handwriting recognition; not all new interfaces are developed on the basis of a concrete application, some pilot-installatons still look or wait for their optimum (software) complement. The advancement beyond keyboard and mouse is the next evolutionary stage of personal computing.*

.....  
Event on the subject:

**presentation:beyond mouse  
and keyboard  
february 18, 4 p.m.**

With guests.  
Curator: Henry Steinhau

# V I R T U A L C O M M U N I T I E S

## Eine kurze Bestandsaufnahme...

• Jörg Koch  
• Evangelist, im stall

Eine gewisse Unlust befiel mich, als man mir das Thema dieses Katalogbeitrags auftrug: Virtual Communities. Das Buzz-Wort der Saison 97/98. Mag man es noch hören? Im Jahre 1999?

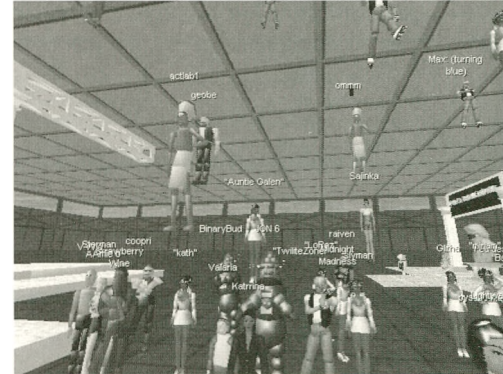
Ein mittlerweile zur leeren Worthülse verkommenes Konzept, mit dem man jeden Business-Plan aufwerten kann. War es zuerst die Hoffnung auf eine Erweiterung der öffentlichen Sphäre im Cyberspace (siehe Howard Rheingold, der den Begriff „Virtual Communities“ mit seinem gleichnamigen Buch 1993 popularisierte), die ob ihrer techno-optimistischen Naivität noch erfrischend war, folgte alsbald die Vulgarisierung.

Stellvertretend für die Medienberichterstattung mag vielleicht die am 5. Mai 1997 erschienene Business Week-Ausgabe mit der Cover Story „Internet Communities: How They're Shaping Electronic Commerce“ sein. Hier wurde populär aufbereitet, was bereits viele Digerati-Entrepreneure auf ihren Sites praktizierten: Community soll als Anreiz für User dienen, sich lange auf einer Site aufzuhalten und stetig wiederzukommen. Erhofftes Resultat: höherer Traffic und somit mehr Werbeeinnahmen. Ähnlich argumentieren die Unternehmensberater Hagel und Armstrong in ihrem Buch „Net Gain: Expanding Markets Through Virtual Communities“ (1997), das auf dem World Economic Forum in Davos als beispielhaft gepriesen und verteilt wurde. In Interviews und auf Kongressen werden die Autoren nie müde, virtuelle Gemeinschaften als das

Schlüsselwort für Marketing im Cyberspace zu propagieren. Das Ziel ist eine stärkere Marken-Loyalität des Konsumenten und mehr Gewinn für die Firma; erreicht wird dies, so Hagel und Armstrong, wenn man Content mit Kommunikation integriert und User dazu auffordert, ihren eigenen Content zu generieren (z.B. Chat, Homepage, etc.). Ist dies nun die Zauberformel für die Virtual Community, wie sie Ende der 90er Jahre überall angeboten wird?

Doch diese vereinfachende Definition von „Virtual Communities“ stößt auf Kritik. Das Critical Art Ensemble wettet in ihrem Artikel „Utopian Promises - Net Realities“, daß „anyone with even a basic knowledge of sociology understands that information exchange in no way constitutes a community.“ Doch auch Penguin's Dictionary of Sociology weiß keinen Rat: „The term community is one of the most elusive and vague in sociology and is by now largely without specific meaning“. Addiert man den „anything goes“-Term „virtual“ hinzu, ist der Schlamassel komplett.

Cliff Figallo, Autor des Buchs „Hosting Web Communities“ und ehemaliger Direktor von WELL - der Virtual Community par excellence - versucht die liquide Dynamik der virtuellen Gemeinschaften zu definieren und zu beschreiben: „Once a core of regular users has formed on a site, a certain stability takes hold. It's those core users and their participation that new users and infrequent visitors come to identify with the site, even more so than the design



or editorial content. Those users and their interactions become the content and provide the personality that others find there when they join and return as members. Once their online activity becomes a constant that can be depended on, a community has been born.“ Doch sobald sich die User als Teil einer Community wahrnehmen, lassen sie sich ungern marketingmäßig ausschlichten, und widersetzen sich dem. Ganz einfach. Sie bleiben einfach fern.

„The Virtual Community“  
<http://www.rheingold.com/vc/book/>

Jan Fernback & Brad Thompson  
„Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?“  
<http://www.well.com/user/hlr/texts/VCCivil.html>

Quentin Jones , „Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline“  
<http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue3/jones.html>

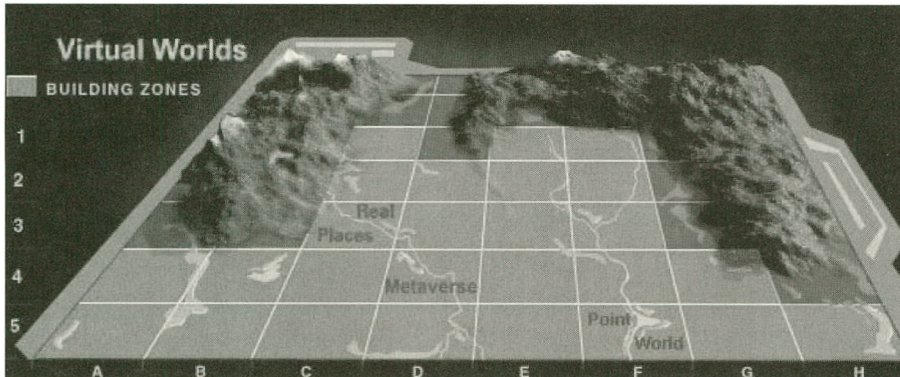
.....  
Veranstaltung zum Thema:

**presentation: digital diasporas**  
**19.2., 16.00**

Gäste: David Hudson, Wolbert Smidt,  
Steve Cisler, Marc Boothe  
Kurator: Agentur im stall

# VIRTUAL COMMUNITIES : a brief review . . . .

• Jörg Koch  
• evangelist, im stall



*I wasn't exactly over the moon when I found out that my subject for this year's catalogue was to be Virtual Communities. Everybody was talking about them in 1997/98. But is that still the case? In 1999?*

*In the meantime, the concept has degenerated into a hollow term, which may be ideal for upgrading business plans but not much else. The term "virtual communities" was popularised by Howard Rheingold in 1993 in his book of the same name. It originally documented the hope for an extension of the public sphere in cyberspace and there was something refreshing about that hope and the naive, optimistic faith in technical progress it embodied. But then the term became vulgarised.*

*As good example as any of the media coverage given to virtual communities can be found in the cover story of Business Week published on 5th May 1997 entitled "Internet Communities: How They're Shaping Commerce". This introduced a broader audience to the practices already being engaged in by many digerati entrepreneurs on their web sites. The term community was understood here as an incentive for users to stay a long time at one site and to come again at regular intervals. Their hope was for increased traffic and thus greater advertising revenue. Similar arguments were put forward by the corporate consultants, Hagel and Armstrong, in their book called "Net Gain: Expanding Markets Through Virtual*

*Communities" (1997), which was hailed as exemplary at the World Economic Forum in Davos and handed out to participants. In interviews and at conferences the authors have unceasingly sung the praises of Virtual Communities as the key to marketing in cyberspace. The objective is to enhance brand loyalty and to increase corporate profits. According to Hagel and Armstrong, this can be done by blending content and communication and urging users to generate their own content (e.g. chat, home page etc.). Is this the magic formula for the virtual community we are encountering everywhere at the end of the 90s?*

*This simplified definition of "virtual communities" has not escaped criticism, however. In an article entitled "Utopian Promises – Net Realities" the Critical Art Ensemble gives vent to its scorn saying that "anyone with even a basic knowledge of sociology understands that information exchange in no way constitutes a community." The Penguin Dictionary of Sociology can't help out either. Its definition reads: "The term community is one of the most elusive and vague in sociology and is by now largely without specific meaning." Stick "virtual" in front of community and the confusion is complete.*

*Cliff Figallo, author of the book "Hosting Web Communities" and a former director of "WELL", the virtual community par excellence, tries to define and describe the fluid dynamism of Virtual Communities. He writes: "Once a core of regular users*

*has formed on a site, a certain stability takes hold. It's those core users and their participation that new users and infrequent visitors come to identify with the site, even more so than the design or editorial content. Those users and their interactions become the content and provide the personality that others find there when they join and return as members. Once their online activity becomes a constant that can be depended on, a community has been born." But once users perceive themselves as being part of a community they have no desire to be exploited for marketing purposes. Their strategy of resistance is quite simple and effective. They just stay away.*

„The Virtual Community“  
<http://www.rheingold.com/vc/book/>

Jan Fernback & Brad Thompson  
„Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?“  
<http://www.well.com/user/hlr/texts/VCcivil.html>

Quentin Jones , „Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline“  
<http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue3/jones.html>

.....  
Event on the subject:

**presentation: digital diasporas  
february 19, 4 p.m.**

Guests: David Hudson, Wolbert Smidt,  
Steve Cisler, Marc Boothe  
Curator: im stall agency

# WAS WIRD AUS BITS, WENN SIE IN DIE JAHRE KOMMEN? Ein Expertenpanel über die Erhaltung elektronischer Kulturgüter

• **Tilman Baumgärtel**  
• Journalist

Was ist Netzkunst?

Im engeren Sinne werden solche künstlerische Arbeiten als Netzkunst verstanden, die mit den Möglichkeiten arbeiten, die das WorldWideWeb bietet. Doch die Gestaltung von Websites ist nur eine von diversen künstlerischen Praktiken, die das Internet als Plattform benutzen. Auch mit anderen Netz-Protokollen wie Email, Internet Relay Chat oder CU-See Me, sowie mit Hilfe von Mailinglisten und anderen Formen von Online-Vernetzung sind in den letzten Jahren künstlerische Projekte durchgeführt worden. Ein „erweiterter Netzkunstbegriff“ bezieht aber auch Kunst ein, die von globaler Kommunikation und Interaktion handelt, ohne dabei das technische Medium Internet zu benötigen.

*Wissen Sie noch, wie das Interface des ersten Macintosh Computers aussah? Oder die Figuren des Computerspiels „Donkey Kong“? Erinnern Sie sich an das Design der ersten Version der Suchmaschine Yahoo? Oder an die erste Homepage des Vatikans? Und an die Whitehouse Website 1995? An die CNN business section der letzten Woche? Und da wir schon einmal dabei sind: haben Sie eigentlich Ihre erste Homepage irgendwo gespeichert?*

Der elektronischen Kultur, die sich in den letzten dreißig Jahren entwickelt hat, ist es bislang nicht gelungen, sich ein System der Erinnerung und Bewahrung zu schaffen. Computer und andere elektronische Medien sind weiter in unser Alltagsleben eingedrungen, als es noch vor wenigen Jahren irgendjemand vorhersehen konnte. Dennoch wird nur wenig unternommen, um das Vermächtnis der Maschinen zu bewahren, die unsere Welt verändern. Was also wird aus Bits und Bytes im Alter?

Probleme im Bereich der Hardware, ständige Veränderungen der Software, kalkulierter Verschleiß, das sind einige Gründe, weswegen es so ausgesprochen schwierig ist, elektronische Medien zu erhalten und zu sammeln. Auch wenn Computergurus nicht aufhören zu predigen, elektronisch

gespeicherte Daten hielten ewig, weil sie nicht wie traditionelles Speichermaterial (Papier, Vinyl etc.) zerfallen, wissen es die Benutzer elektronischer Medien besser: Textdateien, die vor zehn Jahren auf einer dem damaligen Standard entsprechenden weichen Diskette gespeichert wurden, können von heutigen Computern nicht mehr geöffnet werden. JPEG-Bilddateien, die von einer bestimmten Bilder verarbeitenden Software kodiert wurden, können nicht von dem Produkt eines Konkurrenzunternehmens geöffnet werden, und die Festplatte, auf der dieser Text gespeichert ist, wird mit hoher Wahrscheinlichkeit in den nächsten drei bis fünf Jahren ihren Geist aufgeben.

Dies ist besonders folgeschwer in Anbetracht der Tatsache, daß die älteren Medien (Film, Printmedien und Audio) sich allmäh-

lich immer mehr auf elektronische Plattformen verlagern. Noch mehr Probleme erwachsen den Institutionen, die sich mit dem Erhalt der Kultur beschäftigen, aus dem Internet: Im Netz erscheinen und verschwinden Daten schneller, als sie gesammelt werden können; es scheint unmöglich, ein zentralisiertes Archiv für ein dezentralisiertes Netz zu schaffen; neue Browser mit neuen Eigenschaften lassen auf eine geringe Dauerhaftigkeit der Webpages schließen.

Was für eine Rolle spielen Museen bei dieser Entwicklung? Liegt es überhaupt im Bereich des Möglichen, die körperlosen Gebilde, die mit Hilfe von Computern geschaffen wurden, zu erhalten? Diese Fragen haben vor allem dadurch an Bedeutung gewonnen, daß es immer mehr Künstler gibt, die das Internet für künstle-



s m a l l c o l o p e a c e

rische Experimente nutzen. Die heutige Net Art spielt häufig bewußt mit der Flüchtigkeit des elektronischen Materials. Wie jede Kunstform, die sich mit einem jungen Medium beschäftigt, ist Net Art in ihren Anfangsstadien ein Versuchsfeld für das Netz als Medium überhaupt. Einige der ersten Versuche, die Künstler mit dem Internet gemacht haben, sind nicht erhalten oder konnten auch nicht erhalten werden. Die ersten Kunstserver, wie „Internationale Stadt“ wurden von ihren eigenen Schöpfern aufgegeben und sind nun als unvollendete Versionen der alten Websites zugänglich. Wird heute produzierte Net Art erhalten

werden, oder wird sie vielmehr mit dem nächsten Paradigmenwechsel der Internetsoftware verschwinden? Liegt der Erhalt dieser elektronischen Kunstwerke im Zuständigkeitsbereich der Museen? Oder ist die Kunst im Netz nur als Versuchsserie zu sehen, die für künftige Generationen wertlos ist und insofern ebensogut verschwinden kann und wird wie die meisten anderen elektronisch gespeicherten Daten? Werden die Schöpfungen der elektronischen Kultur eines Tages in einer Art „virtuellen Amnesie“ verlorengehen, in einem weltweiten Datenverlust? Oder könnte es ein Archiv geben, in dem alle Webpages, die je produziert wurden, gespeichert wer-

den? Und wird irgendwer imstande sein, über ein solches Datenmeer zu surfen?

.....  
 Veranstaltungen zum Thema:

**presentation: net.art/part 1,**  
**16.2., 16.00**

Gäste: Mongrel u.a.

**presentation: net.art/part 2**  
**19.2., 12.00**

Gäste: Peter Weibel, Andreas Langer,  
 Babara London, Benjamin Weill  
 Kurator: Tilman Baumgärtel

# WHAT HAPPENS TO BITS WHEN THEY BECOME OLD ?

a panel on the preservation  
of digital culture

• Tilman Baumgärtel  
• Journalist

## *What is Net Art?*

*In the narrower sense, artistic works are understood as net art when they work with the possibilities offered by the world wide web. Yet the design of websites is only one of diverse artistic practises that use the Internet as a platform. Artistic projects have also been realised in recent years with other net protocols, such as email, Internet Relay Chat or CU-SeeMe, as well as with the aid of mailing lists and other forms of on-line net-working. However, a "broader net art concept" also includes art that deals with global communication and interaction without requiring the Internet as a technical medium.*

*Do you remember what the interface of the original Macintosh computer looked like? Or the characters of the computer game "Donkey Kong"? Can you recall how the first version of the search engine Yahoo was designed? Or the original homepage of the Vatican? The Whitehouse website in 1995? The CNN business section last week? And, by the way: Do you have a copy of your first homepage saved somewhere?*

*The digital culture that has developed in the last thirty years has so far failed to establish a system of memory and preservation. Computers and other digital media have penetrated everyday life to an extent that nobody was able to foresee only a couple of years ago. Yet little is done to preserve the legacy of the machines that are changing our world. So what will become of bits and bytes when they grow old?*

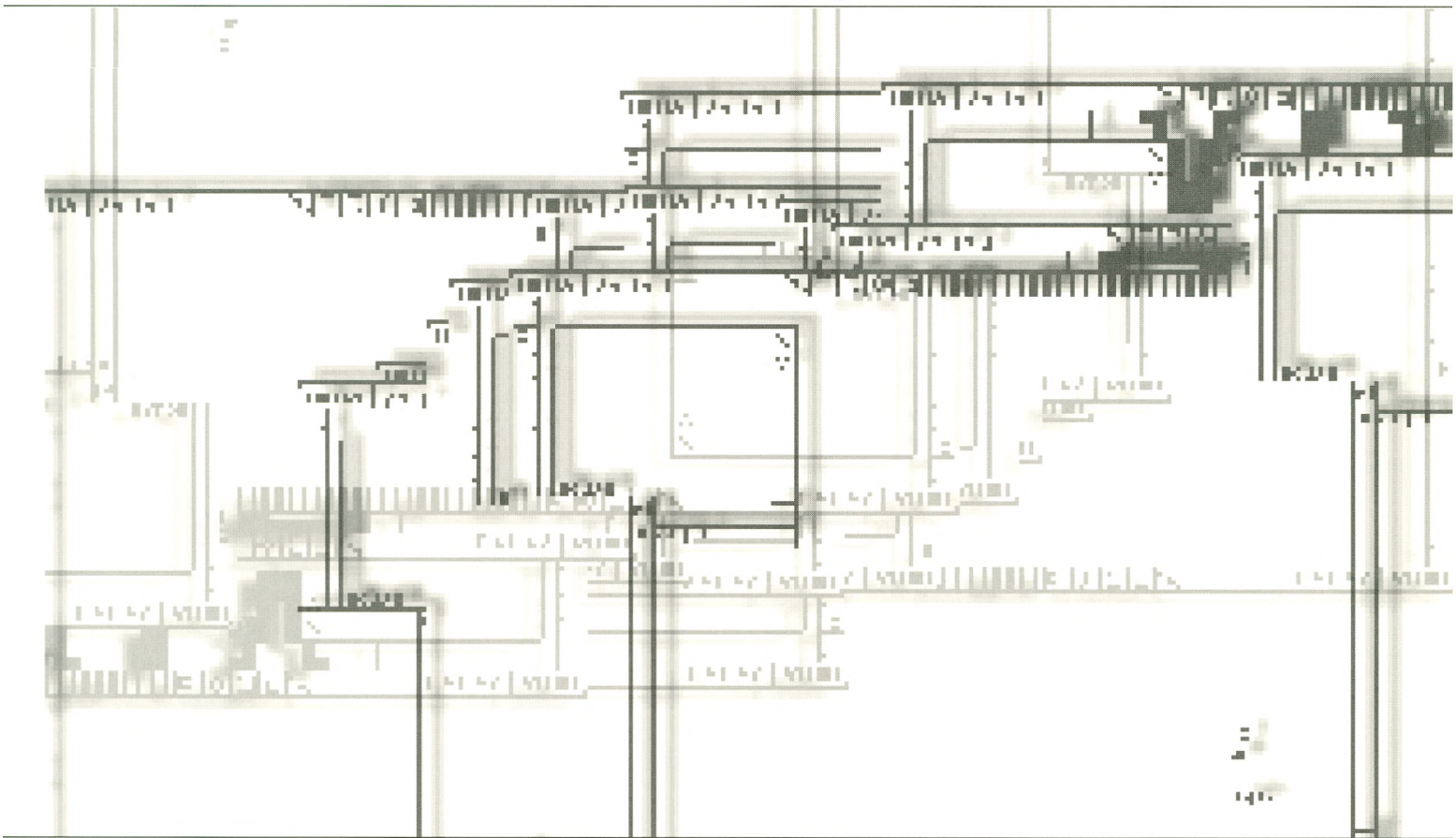
*Hardware problems, ever-changing software, "calculated wear and tear" are some of the reasons why digital media is extremely hard to preserve and collect. While computer gurus keep telling us that*

*digital data is "forever" because it does not decay the way more traditional "hard copy material" (paper, vinyl, etc.) does, users of digital media know better: text files which were stored ten years ago on what was then a standard floppy disk are not accessible anymore with today's computers; JPEG-picture files that were encoded with one type of image processing software cannot be opened with the product from a competing company; and the hard disk on which this text has been saved is likely to crash within the next three to five years.*

*This is particularly dramatic considering the fact that the "old" media (film, audio, the written word) are slowly migrating to*

*digital platforms. The internet poses even more problems for institutions that deal with the preservation of culture: data on the net appears and disappears faster than anyone can collect it; there seems to be no way to keep a centralised archive of a decentralised network; new browsers with new features don't make for a consistent look for webpages.*

*What is the role of the museum in this process? Are there any chances to keep the immaterial artifices that were created with computers? These questions have become especially important considering that there is a growing number of artists who work with the internet as a tool for*



artistic experiments. The contemporary net art in many instances plays consciously with the fleeting qualities of the digital "matter". As every art form that concerns itself with a new medium, net art at its earliest stage serves as a test department for the net as a medium. Some of the first experiments that artists have conducted with the internet have not been preserved, or couldn't be conserved. Early art servers such as "Internationale Stadt" have been abandoned by their creators, and are now available as incomplete versions of the former website.

Will the net art, that is produced today, be preserved, or will it disappear with the

next paradigmatic change in internet software? Is it the task of museums to preserve these digital artefacts? Or is net art only a series of experiments without value for future generations, and can therefore disappear in the same way that most other digital data will at some point?

Will the outcome of digital culture be lost at some point in a "virtual amnesia", a global data loss? Or could there be an archive of all the webpages ever produced? And will somebody think of a way to navigate through all this data?

.....  
Event on the subject:

**presentation: net.art/part 1,  
february 16, 4 p.m.**

Guests: Mongrel inter alia

**presentation: net.art/part 2  
february 19, 12 noon**

Guests: Peter Weibel, Andreas Langer,  
Babara London, Benjamin Weill.  
Curator: Tilman Baumgärtel  
.....

# DIGITALE KOMMUNIKATION ODER TELE-VISION?

## Zukunftsstrategien des Fernsehens

- **Thomas Beutelschmidt**  
Publizist
- **Wolf Siegert**  
Konsultant



Das Fernsehen erfährt mit der Digitalisierung von Produktion und Distribution einen fundamentalen Strukturwandel. Das betrifft die Anbieter öffentlich-rechtlicher wie privater Vollprogramme gleichermaßen, ebenso die diversen Sparten- oder Zielgruppenkanäle - unabhängig davon, ob das Angebot im Free- oder Pay-TV erscheint. Alle betroffenen Sender versuchen mehr denn je über vertikale und horizontale Allianzen sowie eine Ausweitung ihrer klassischen Programmbouquets einmal erkämpfte Marktstellungen zu behaupten. Diesem alten Ziel werden auch die neuen Techniken untergeordnet: Um zusätzliche Geschäftsfelder bzw. lukrative Wertschöpfungsketten zu entwickeln, werden diverse Multimedia-Lösungen und Online-Dienste in einer Kombination aus Video, Audio und Text(-daten) integriert. Cross Media Promotion - mit diesem Zauberwort sollen immer mehr Angebote für das Fernsehen und/oder das Kino, die Videoauswertung, das Internet, den Printbereich, den Spielesektor und das Merchandising multimedial aufbereitet und mehrfach ausgewertet werden.

Lean-backward- versus Lean-forward-Medium? Wird die zukünftige Audiovision durch die Digitalisierung nun von einer Konvergenz und allmählichen Verschmelzung der Television mit den PC-Welten bestimmt? Oder sollten wir uns weiterhin auf zwei Kultursphären mit parallel existierenden Informations- und Kommunikationssystemen einstellen, die einerseits ihre spezifische und unterschiedliche Funktion im Gesamtensemble der Medien wahrnehmen, andererseits aber auch eine Reihe von Schnittstellen aufweisen? Anstatt diese akademischen Debatten weiterzuführen, sollte konkret die Nutzung der Technik und die Technik der Nutzer im Mittelpunkt einer Reflexion stehen. Die aktuellen Strategien für den content von heute, morgen und übermorgen, vom Enhanced Television bis zum Interactiv TV, sind unter die Lupe zu nehmen - unter Einbeziehung ihrer ökonomischen und institutionellen hidden agendas. Die im deutschsprachigen Raum ausstrahlenden Programmanbieter verfolgen bisweilen gegensätzliche Ansätze, die alle mit dem Problem konfrontiert sind, inwieweit Kommunikationskanäle wie das Internet als add-on im Fernsehen sinnvoll erscheinen („TV+“ mit InterCast oder

WebTV) oder aber wie das Fernsehen im Netz seine neuen „Sende“- Plätze definiert („PC+“ mit Online TV). Besonders interessant sind die aufschlußreichen Experimente

- der ARD, die am Beispiel des Gemeinschaftsprojekts „75 Jahre Radio“ die unterschiedlichen Möglichkeiten und Wirkungen der Internet-Anwendung im direkten Vergleich zum ARD-Online-Kanal via TV-Satellit demonstrieren kann;
- der BBC bzw. von John Wyver (Illumination), der zwei Versuchssendungen realisiert hat: „The Mirror“, ein Internet-Spiel mit Avataren in einer VR-Welt und „Out of this World“, das Nachfolgeprojekt in Kooperation mit ZKM, GMD und British Telecom;
- von NBC und seinen Erfahrungen mit dem im Dezember 1998 gestarteten Projekt NBC GIGA;
- von ProSieben, das seiner Kundschaft nicht nur virtuelles Personal aus den SZM-Studios bietet, sondern auch Internet-Abonnements wie „e:max“ mit Lifestyle-Paketen;
- von RTL, wo Bärbel Schäfer im TV-Talk die Diskussionen mit ihrem „Chat Man“ und „Lara Croft“ auch über das Internet

führt;

- vom ZDF, dessen Aktivitäten von InterCast-Angeboten über die Live-Chats im „Terranet Café“ auf 3sat bis zu einem „Webface“ als virtuelle Moderatorin reichen;
- von unabhängigen Ideengeber wie Van Gogh TeleVision, das nach den Erfahrungen mit dem Vorreiterprojekt „Piazza Virtuale“ jetzt ein multimediales Informationssystem als „Service Area Base“ entwickelt;
- von Loewe New Media, dessen aufwendige Werbespots schon heute eine vernetzte Fernsehwelt versprechen.

Was diese Projekte trotz aller Gegensätzlichkeit vereint, ist die technologische Verflechtung und Überschneidung zweier Mediensysteme, vor allem unter dem Aspekt produktiver Synergien und innovativer Sendeformate. Es sind Produktionen, die Elemente von beiden Seiten aufnehmen, die aber trotzdem eine eigene Ästhetik und Visualität aufweisen und die erkennbar andere Stoffe, Gestaltungsformen oder Dramaturgien zulassen. Die in diesem Zusammenhang immer wieder unterschwellig wirkende latente Kritik und skeptische Grundhaltung gegenüber





solchem Denken und Tun darf in diesem Rahmen durchaus ernst genommen und angesprochen werden: die befürchtete Banalisierung der Programme, die unwiderrufliche Ausrichtung am kommerziellen Mainstream, das bloße Enter- und Infotainment in all seinen Facetten, die fehlende Experimentierfreude. Die These des

„alles wird anders und doch bleibt alles das gleiche“ muß aber kritisch hinterfragt werden: Welche kreativen, virtuellen und kommunikativen Spielräume ergeben sich trotz aller Quotenzwänge aus dem Umgang mit interaktiven und vernetzten Technologien?

.....  
 Veranstaltung zum Thema:

**presentation: challenge tv  
 18.2., 12.00**

Mit Gästen der ARD, NBC GIGA, RTL, PRO7, dem ZDF, Van Gogh TV und Eyes & Ears  
 Kuratoren: Thomas Beutelschmidt,  
 Wolf Siegart  
 .....

# D I G I T A L C O M M U N I C A T I O N O R T E L E - V I S I O N ?

## tv strategies for the future

- Thomas Beutelschmidt
- journalist
- Wolf Siegart
- consultant

*Television is undergoing fundamental structural changes as a result of the digitisation of production and distribution. The impact is being felt by both state-run and commercially financed, full-service channels as well as by special interest channels irrespective of whether their programmes are broadcast on free TV or Pay TV. All the stations affected are trying harder than ever before to keep their share of the market by setting up vertical and horizontal alliances and extending their traditional range of programmes. This is the old goal to which the new technologies are being harnessed. Various multimedia solutions and online services are being integrated in a combination of video, audio and text data in order to build up additional areas of business and/or lucrative value-added chains. The buzz word here is cross media promotion, i.e. an increasing amount of material is being given a multimedia dimension with a view to its multiple exploitation on television and/or in the cinema, on video, on the Internet, in the print media, the games sector and merchandising.*



Are we looking here at a backward-leaning as opposed to a forward-leaning medium? Does digitisation mean that in future audio-vision will be determined by a convergence and gradual fusion of television with the world of the PC? Or will we continue to have two distinct media spheres with parallel information and communication systems, each of which has specific functions to fulfil in the overall media landscape, on the one hand, while being equipped with a series of interfaces, on the other? Rather than continuing with such academic debates practical consideration should be given instead to the use of the technology and the technology of the users. A close examination needs to be made of current strategies for the present and future content of everything from enhanced television to interactive TV, including the economic and institutional hidden agendas. While the stations broadcasting programmes in the German-speaking countries occasionally adopt different approaches, they all ultimately run up against the same problem, i.e. to what extent communication channels such as the Internet constitute a meaningful TV add-on ("TV+" with InterCast or WebTV) and how network TV defines its new "transmission" slots ("PC+" with Online TV). Of major interest in this context are the instructive experiments carried out by

- the ARD, whose joint "75 Years of Radio" project demonstrates the different opportunities and effects involved in the use of the Internet in a direct comparison with the ARD online channel via TV satellite;

- the BBC and John Wyver (Illumination) in the form of two experimental programmes: "The Mirror", an Internet game with avatars in a VR world, and "Out of this World", a follow-up project in co-operation with ZKM, GMD and British Telecom;
- NBC in the shape of its NBC GIGA project launched in December 1998 and the subsequent experience it has gained;
- ProSieben, which offers its viewers not just virtual personnel from its SZM studios, but also Internet subscriptions such as "e:max" with lifestyle packages;
- RTL, whose Bärbel Schäfer chats in her TV talk show with her "Chat Man" and "Lara Croft" via the Internet;
- the ZDF, whose activities range from InterCast programmes via live chats in the "Terranet Café" on 3sat to a "Webface" as a virtual presenter;
- independent generators of new ideas, such as Van Gogh Television, which is now developing a multimedia information system as a "service area base" in the wake of the experience it has gained with its pioneer project, "Piazza Virtuale";
- Loewe New Media, whose sophisticated advertising spots herald the advent of a networked television world.

What unites these projects despite all the differences between them is the technological dovetailing and overlapping of two media systems, primarily with a view to generating productive synergies and innovative broadcasting formats. While these productions incorporate elements from both systems, they nevertheless have their own distinct aesthetic and visual dimensions and enable use to be made of diffe-

rent materials, designs and structures.

The latent criticism and fundamental scepticism in respect of such concepts and activities and the concomitant subliminal effects regularly associated with them – the dreaded trivialisation of programmes, an irreversible orientation towards the commercial mainstream, entertainment and infotainment in all its facets and the lack of experimentation – must be taken seriously and addressed accordingly. There needs to be a critical examination, too, of the notion that "everything will change, but everything will stay as it is". What creative, virtual and communicative scope can be derived from the use of interactive and networked technologies despite the ever-present need to achieve satisfactory ratings?

.....  
 Event on the subject:  
**presentation: challenge tv**  
**february 18, 12 noon**

With Guests from the ARD, NBC GIGA, RTL, PRO7, from the ZDF, Van Gogh TV and Eyes & Ears  
 Curators: Thomas Beutelschmidt,  
 Wolf Siebert

.....



games  
3D animation  
digital film  
editing  
compositing  
training  
DVD  
motion capture  
multimedia  
film restoration  
ride films  
visual effects  
music videos  
format transfer

# Babelsberg goes digital!

The new Babelsberg fx.Center is not just a building, it's a digital shopping mall. The finest digital media business center is in Babelsberg and offers the greatest assortment of creative media companies under one roof.

It's a center for digital film and visual effects expertise where the focus is on digital content production and training.

Babelsberg fx.Center Training offers workshops, courses, internships and lectures in the following fields:

- Computer Generated Imagery
- 3D Animation
- Character Animation
- Compositing / Editing
- Visual Effects - Production and Management

> opening in March 26, 1999



## BABELSBERG fx.CENTER

### TRAINING

An initiative of Europäisches Filmzentrum Babelsberg e.V. and company b GmbH

**MEDIA**

with the support of the MEDIA II -  
Programme of the European Union

For further Information please contact: Babelsberg fx.Center Training August-Bebel-Straße 26-53 D-14482 Potsdam  
Tel: +49 (0)331 721 60 00 Fax: +49 (0)331 721 60 04  
e-mail: [training@babel.de](mailto:training@babel.de) <http://www.babel.de>

# W A S   W I R   B R A U C H E N : Laboratorien des Unberechenbaren

- Siegfried Zielinski
- Gründungsrektor
- der Kunsthochschule für Medien, Köln



Mathematik, Physik, Biologie oder die Ingenieurwissenschaften haben sich von jeher der großen Herausforderung gestellt, uns endgültige Klarheit über das Wesen der Dinge zu verschaffen und die Rätsel der Welt zu lösen. Die Berechenbarkeit des ursprünglich Unberechenbaren, Unüberschaubaren und ihre möglichst rationalisierte Dienstbarmachung durch technische Apparate ist ihr wichtigstes Anliegen.

Das vornehmste Anliegen der Künste jedoch ist die Sensibilisierung für die Rätselhaftigkeit, das Nicht-Formulierbare und die Überraschungen, die die Welt in sich birgt. Das Spiel mit der Unberechenbarkeit ist auch die Herausforderung für diejenigen Künstler, die sich in ihrer ästhetischen Praxis der fortgeschrittenen Medientechnologie bedienen oder sich inhaltlich mit ihr auseinandersetzen. Die künstlerischen Mittel dabei sind vielfältig und sollten es auch bleiben: technische Einzelbilder, Installationen, Videos, Filme, CD-ROMs oder telematische Netze.

Die Enträtselung der Welt mit Hilfe von Formeln und Apparaten, die der Logik unterworfen sind und das Spiel mit dem Unberechenbaren, das der Poesie verpflichtet ist - eine Verbindung der Disziplinen scheint paradox und wird den Künstlern oftmals nicht zugetraut. Mißtrauisch beäugt man ihre Versuche, die Kälte der Hard- und Software mit Sinnlichkeit zu paaren und daraus Werke und Prozesse zu schaffen, die unsere kulturelle Welt bereichern. Ich bin davon überzeugt, daß eine

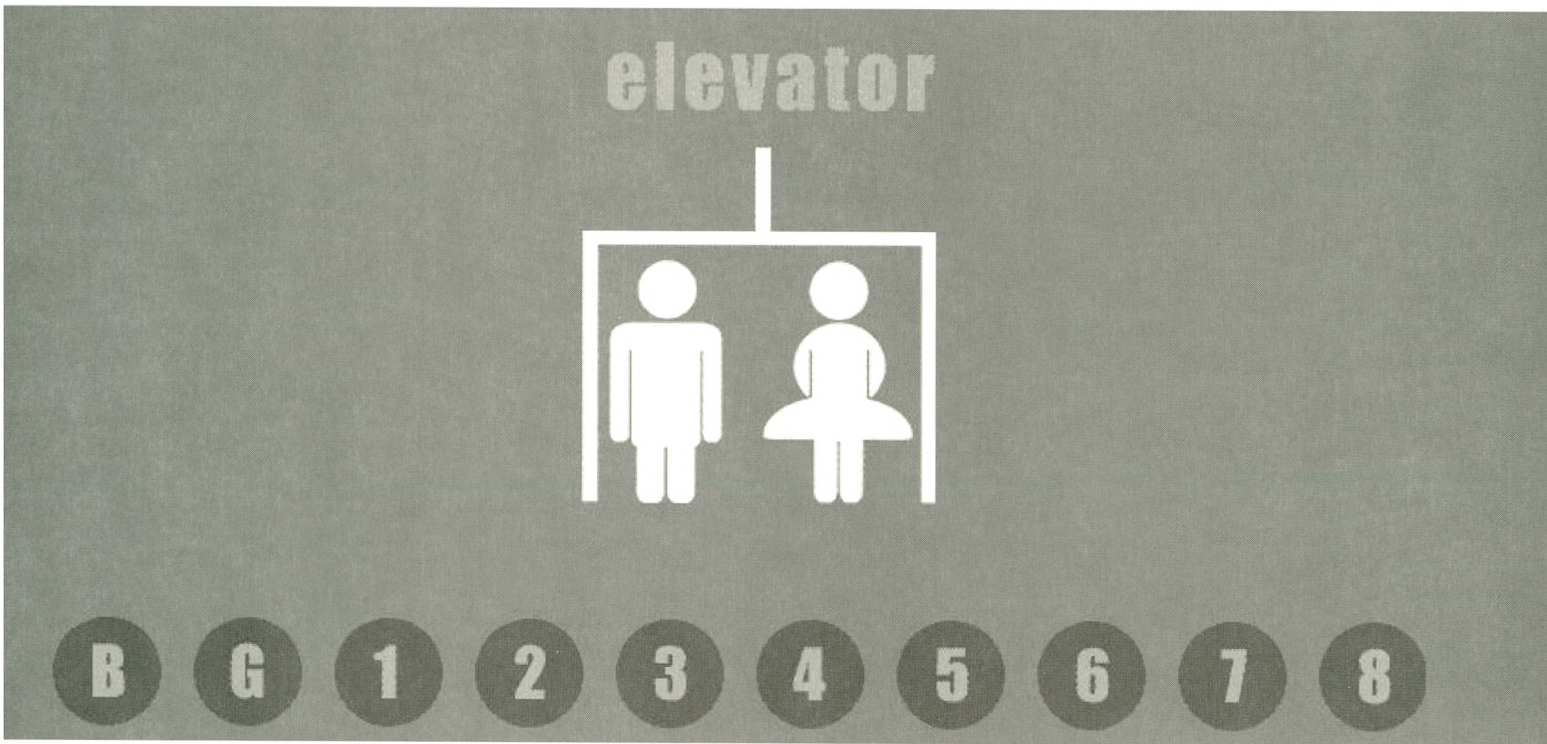
Auflösung des Paradoxons nicht nur möglich, sondern auch notwendig ist, um unsere Sinne für dasjenige zu schärfen, das sich dem eindeutigen Verständnis entzieht. Wem sonst, wenn nicht den Künstlern, sollte es gelingen, die Methoden und Technologien der Enträtselung in die Poesie zu transformieren und die Rationalität in Versuchung zu führen.

.....  
*Veranstaltung zum Thema:*

**presentation: rendern vs. filmen  
17.2., 12.00**

Gäste: Stephen Partridge, Thomas Haegele,  
Ulrich Weinberg, Henri Foucault  
Kuratorin: Susanne Jaschko  
Moderator: Siegfried Zielinski  
.....

# WHAT WE NEED ARE: laboratories of the unpredictable



- Siegfried Zielinski
- founding Principal
- of the Kunsthochschule für Medien, Cologne

*Mathematics, physics, biology and the engineering sciences have traditionally addressed the challenge of explaining the essence of things and of solving the world's mysteries. Their paramount aim is to bring predictability to originally unpredictable or incalculable phenomena and to use technical means to employ these phenomena in the most rational way possible.*

*The primary objective of the arts, however, is to raise our awareness of mysterious things which defy formulation and of the surprises which the world holds in store. Grappling with the unpredictable is a challenge for artists using advanced media technology in their aesthetic work or attempting to come to grips with what the*

*technology do offer. The artistic means they employ in this process – technical images, installations, videos, films, CD-ROMs and telematics networks - are very varied and should remain that way.*

*Unravelling the world's mysteries with the help of formulas and machines based on logic and grappling with the unpredictable in a commitment to creative art is a seemingly paradoxical combination of disciplines which is often felt to be beyond the grasp of artists. Their attempts to give cold hardware and software a sensuous dimension and so generate works and processes which will enhance our cultural environment are frequently met with suspicion and disbelief. I am convinced that the resolution of this paradox is both possible*

*and necessary if our perception of what is not readily comprehensible is to be sharpened. Who else, apart from artists, is likely to succeed in transforming the methods and techniques for unravelling mysteries into works of creative art and in leading rational minds into temptation?*

.....  
Event on the subject:

**presentation: rendering vs. filming  
february 17, 12 noon**

Guests: Stephen Partridge, Thomas Haegle,  
Ulrich Weinberg, Henri Foucault  
Curator: Susanne Jaschko  
Presenter: Siegfried Zielinski  
.....

# ZWISCHEN WAHL 98 UND "TITANIC"

## Die Studentenjury nimmt Stellung zur Ausbildung und zur Entwicklung Neuer Medien

Die Jury des Studentenwettbewerbs der transmediale 99 setzte sich zusammen aus:

<b>Sonja Bender</b> , Hochschule der Künste (HdK), Berlin - Institut für zeitbasierte Medien, Fachbereich 2, Klasse Maria Fedder	<b>Timm Ringewaldt</b> , Hochschule der Künste (HdK), Berlin - Institut für zeitbasierte Medien, Fachbereich 2, Klasse Joachim Sauter	<b>Eliane Schott</b> , Hochschule der Künste (HdK), Berlin - Institut für zeitbasierte Medien, Fachbereich 2, Klasse Maria Fedder	<b>Alexander Sellschopp</b> , Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin (DFFB), Regie	<b>Carsten Stabenow</b> , Kunsthochschule Berlin-Weißensee (KHB), Fachbereich Kommunikations- design	<b>Annabelle Wick</b> Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf (HFF), AV-Medienwissen- schaft
--	---	---	---	---	--

*Susanne Jaschko: Wie wichtig ist das Medium  
Video bei Eurer Hochschulausbildung?*

*Sonja Bender:* In der Abteilung „Freie Kunst“ habe ich eher symbolische - d.h. völlig veraltete Mini-Videoschnittplätze erspäht, und im frisch gegründeten „Institut für zeitbasierte Medien“ der HdK wird hart darum gekämpft, mehr Haushalts- und Sponsorengelder für die dringend nötige Aufstockung und Instandhaltung der Schnittplätze zu bekommen.

*Timm Ringewaldt:* Mein Studiengang heißt „Gestalten mit digitalen Medien“. Video ist ein Medium, das in ähnlicher Form auch digital existiert. Die Unterschiede zwischen Video, TV und Computer verschwinden ohnehin immer mehr.

*Eliane Schott:* Das Medium, das ich am meisten brauche und natürlich alles was dazu gehört, Schnitt, kleine Animationen, Bildbearbeitung...

*Alexander Sellschopp:* Schwerpunkt der Ausbildung (DFFB) ist eindeutig der eher klassisch ausgerichtete Spielfilm mit Filmmaterial als Träger.

*Carsten Stabenow:* Neben den klassischen Kommunikationsmedien wichtiger Bestandteil der Ausbildung, so er denn den individuellen Intentionen entspricht.

*Annabelle Wick:* Video als originär künstlerische Ausdrucksform ist an der HFF eher die Ausnahme. Meist hat Video die Rolle eines temporären Zwischenträgers inne.

*SJ: Habt Ihr den Eindruck, daß Ihr durch Eure Hochschule genügend Wissen im Bereich Mediengeschichte vermittelt bekommt?*

*SB:* Gerade im Grundstudium gibt es viele Professoren, welche sich kaum mit Mediengeschichte neueren Datums, geschweige denn Medienkunst, auseinandersetzen. Fazit ist: „Do it yourself“, und finde die Nadel im Heuhaufen der Professoren und Lehrbeauftragten - oder auch nicht.

*TR:* Aktuelle Medientheorien und Entwicklungen werden an der HdK nicht genug gelehrt. Die Sparmaßnahmen haben die schlechte Ausbildungssituation noch verschlimmert.

*ES:* Nein, absolut ungenügend in unserem Fachbereich!

*AS:* Mediengeschichte: Dieses Fachgebiet gibt es nicht an der DFFB.

*CS:* Nein, aber es gibt in Berlin so hervorragende Medienwissenschaftler, daß mir der Weg zu den jeweiligen Instituten nicht so schwer fällt.

*AW:* Die Ausbildung konzentriert sich in allen zehn Studiengängen darauf, für einen professionellen Markt im Bereich Film und Fernsehen auszubilden. Das Fach Filmgeschichte ist für jeden Studenten verbindlich.

*SJ: Wie groß ist der Anteil der Ausbildung „am Computer“, wie werden hier die technischen Grundlagen vermittelt?*

*SB:* Ich sage es mal lieber so: Es ist möglich, oder besser, nicht selten, daß einem Studenten erst im siebten Semester erklärt wird, was eine Festplatte ist. Frei nach der Lehre: „Wer nicht will, der lernt vielleicht etwas anderes“.

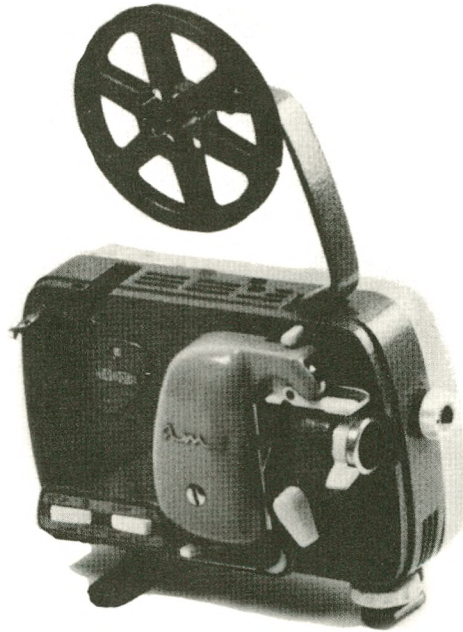
*TR:* Der Computer ist unser Hauptstudiengebiet. Das kann auch negative Auswirkungen haben. Schließlich sollen aus uns keine Systemadministratoren oder Programmierer werden sondern Gestalter, Konzepter, Künstler...

*ES:* Eigentlich heißt die Devise: Lernen beim Machen!

*AS:* Computer werden bei uns zum Schneiden von Filmen (AVID u.a.) und Schreiben von Texten (Drehbüchern) benutzt. Nach einer kurzen Einführung in den AVID ist man auf seinen eigenen Forschungsdrang und die Hilfe seiner Mitstudenten angewiesen.

*CS:* Computer ist Werkzeug.

*AW:* In der AV-Medienwissenschaft werden neue Erzählformen theoretisch reflektiert und praktisch in künstlerischen Projekten (Internet, CD-ROM) gearbeitet.



*SJ: Was bedeutet für Euch der Begriff „Kunst“? Ist er für Eure Arbeit von Belang? Wo ordnet Ihr Euch ein?*

*SB: Schwierige Frage. Eine der für mich interessanten Definitionen lautet: „Kunst ist – die Menschen mit ‚ihrer‘ Wirklichkeit zu versöhnen“ (und sie auf andere Wirklichkeiten zu stoßen).*

*TR: Kunst macht mehr Spaß als Business.*

*ES: Ja, sicher ist er von Belang! Der Begriff „Kunst“ müßte neu definiert werden, für mich ist es ein Wort, das ich mit nichts Unterhaltendem verbinde, eher schwer und trübe. Wo bleibt die Leichtigkeit des Seins?*

*AS: In meinem Schaffen spielt die Frage „Was ist Kunst?“ und damit auch verbunden „Was ist keine Kunst?“ eigentlich keine Rolle. Wonach ich strebe, wenn ich schreibe/ filme/schneide, ist eine Verdichtung meiner eigenen Erfahrung und Phantasie, die hinter der vordergründigen Handlung eines Films eine zweite Ebene der Kommunikation mit dem Zuschauer ermöglicht. Das könnte man „Kunst“ nennen.*

*CS: Kommunikationsdesign ist für mich jede Herstellung/Gestaltung von Verständigung mit allen (un-)denkbaren Mitteln (auch „Kunst“).*

*AW: Die Reflexion künstlerischen Arbeitens mit verschiedenen audiovisuellen Medien steht in meinem Studium an der HFF im Vordergrund. In meiner eigenen kreativen Arbeit spielt eher der Begriff Unterhaltung eine Rolle.*

*SJ: Wie seht Ihr die Zukunft von künstlerischen Projekten im Internet oder auf CD-ROM?*

*SB: Gut. Finden und Selektieren ist und wird die große Kunst sein.*

*TR: Die CD-ROM ist tot und wird im künstlerischen Kontext eine Nebenrolle spielen. Das Internet ist gigantisch groß und unüberschaubar. Es führt kein Weg daran vorbei. Weder für die Kunst noch für irgendetwas anderes, das wir kennen.*

*ES: Das Internet ist eine großartige Chance, mit Leuten in Verbindung zu sein, die nicht am gleichen Ort wohnen und arbeiten. Man ist schneller up to date und der Input und die Anregung ist zu haben, wann man will! Ich hoffe auf eine einfachere Handhabung, auf gezieltere Strukturen und schnellere Datenübertragung. Und, daß die einfachen Homepages nie verschwinden.*

*AS: Kunst sollte meiner Meinung nach grundsätzlich mit allen fünf Sinnen wahrnehmbar sein, ohne die Verengung auf Bildschirme und Aktivboxen. Was das angeht, steckt das Internet noch in seinen Startlöchern fest. Gilt auch für CD-ROMs.*

*CS: Mit gespannter Erwartung.*

*AW: Die Zukunft ist offen.*

*SJ: Welche Studieninhalte kommen zu kurz? Wo würdet Ihr ein größeres oder spezielleres Angebot erwarten?*

*SB: a) Erziehung zur Neugier  
b) Pflicht-Fortbildungen für Professoren  
c) Größere Dynamik im Austausch der Lehrkörper und dadurch ein besseres Spektrum an Standpunkten, Blickwinkeln und Wissen über die „Neuen Medien“.*

*TR: Es ist eine Schande, daß die HdK auf private Sponsoren angewiesen ist, um einen angemessene Qualität der Lehre aufrechtzuerhalten.*

*ES: Computerlehre, Medien- und Kommunikationswissenschaft, Dramaturgie und Schnitttechnik.*

*AS: Über ein zu knappes Angebot kann ich mich nicht beklagen.*

*CS: Theoretische Grundlagen.*

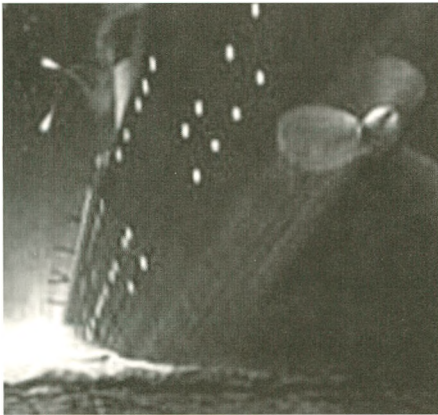
*AW: Die theoretische und praktische Ausbildung fand ich sehr zufriedenstellend.*

# Zehn Jahre ...

Normalzustände  
auf der Intensiv-  
station • Ozeane  
von Schiffen unter-  
brochen • Oasen der  
Unruhe • Turbulenzen  
der Erleuchtung • Destillate  
der Verschwendung • Europa  
auf der Couch • Wildwechsel ins

21. Jahrhundert

ESSAYS  
REPORTAGEN  
INTERVIEWS  
FIKTIONEN  
GESCHICHTEN  
LYRIK  
KUNST



*SJ: Welches mediale Produkt oder Projekt hat Euch 1998 am stärksten beeindruckt?*

SB: Die Gendatenbank im Internet (Human Genome Project).

TR: Die Romanze von Bill und Monica.

AS: Ganz klassisch: Titanic.

CS: Wahl 98.

AW: GONIN von Takeshi Ishii. Bildzeitungsschlagzeilen. Sie schafften es, über Wochen einen Diskurs über Buletten zu führen, den niemand braucht (außer vielleicht die Berliner Metzgerinnung).

.....  
Veranstaltung zum Thema:

**presentation: rendern vs.filmern**

**17.2., 12.00**

Europäische Medienhochschulen  
im Wandel

Gäste: Steven Partridge, Thomas Haegele,  
Ulrich Weinberg, Henri Foucault  
Kuratorin: Susanne Jaschko

**student competition videos I**

**17.2., 16.00**

**student competition videos II**

**18.2., 22.30**

ABONNIEREN SIE  
Europas Kulturzeitung  
Abonnement: DM 62,-  
(vier Ausgaben im Jahr),  
Einzelheft: DM 17,-  
Gesamtverzeichnis  
1988 – 1998 gratis ab  
Verlag

**INTERNATIONAL**  
Rosenthaler Straße 13  
D-10119 Berlin  
T. (++49) 030 30 87 04 62  
[http:// www.lettre.de](http://www.lettre.de)



# BETWEEN THE ELECTION OF '98 AND "TITANIC"

## student jury gives views on new media study programmes and developments

Susanne Jaschko: How important is video as a medium in your study programme?

Sonja Bender: *At the department of "Liberal Arts" I have so far only spotted some rather token - i.e. completely obsolete - tiny video editing tables. At the HdK's newly established Institute for Time-based Media there is a battle under way to get more of the budgetary funds and to increase sponsoring funds for urgently needed new equipment as well as for the maintenance of editing tables.*

Timm Ringewaldt: *My course of study is called "Designing with Digital Media". Video is a medium that exists in a similar form digitally. The differences between video, TV and computer are anyway disappearing more and more.*

Eliane Schott: *It's the medium I need the most as well as everything that goes along with it - editing, small animations, image processing.*

Alexander Sellschopp: *Focus of instruction (at the DFFB) is clearly on the more classical cinema with actors and with film as its vehicle.*

Carsten Stabenow: *Alongside the classic communications media, video is the most important element in instruction, i.e. in as far as it accommodates individual intentions.*

Annabelle Wick: *Video as an original, artistic form of expression is rather the exception at the HFF. For the most part, video serves as a temporary intermediate vehicle.*

SJ: Do you feel that you learn enough about the field of media history at your university?

SB: *Especially in basic courses, a large number of professors hardly touch upon more recent media history, let alone media art. The upshot of it all is then: "Do it yourself" and find - or don't find - the needle in the haystack of professors and teaching assistants.*

TR: *Not enough is taught at the HdK about current media theories and developments. Cut-backs have caused the poor studying conditions to deteriorate even more.*

ES: *No, absolutely too little is taught about these fields during our studies.*

AS: *Media history: this subject does not exist at the DFFB.*

CS: *No, but there are such outstanding media experts in Berlin that I have no trouble finding my way to them at their respective institutes.*

AW: *Instruction in all of the 10 study focuses on training students for a professional film and television market. It's obligatory for all studies to join courses in film history.*

SJ: What portion of your studies takes place "at the computer" and how is basic technical know-how taught?

SB: *Let me put it this way: it's possible - or rather, not uncommon - that a student does not learn what a hard disk is until the seventh semester. The principle is: "Whoever doesn't want to, just might learn something else."*

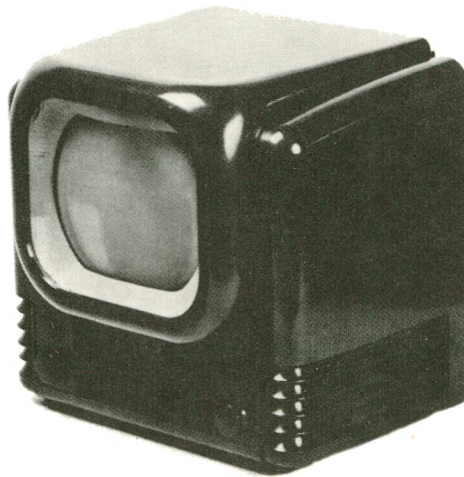
TR: *The computer is our main field of study, which can also have negative effects. We aren't supposed to become system administrators or programmers in the end, but designers, conceptual planners, artists...*

ES: *Actually, the motto is: learning by doing!*

AS: *Computers are used to edit films (AVID, etc.) and to write texts (scripts). After a short introduction in AVID, you have to rely on your own exploratory urge and your fellow students' help.*

CS: *The computer is a tool.*

AW: *In Audio-visual Media Studies, new narrative forms are contemplated theoretically and then put into practise in artistic projects (on the Internet, CD-ROMs).*



SJ: Which subjects are given too little attention? In which fields would you expect a broader or more specialised programme?

SB: a) *In teaching students to be curious.*  
 b) *In making further education mandatory for professors.*  
 c) *In increasing the dynamics with which teaching staff interact, and as a result achieving a greater spectrum of attitudes, viewpoints and knowledge about "new media".*

TR: *It is a disgrace that the HdK is dependent on private sponsors to maintain adequate teaching quality.*

ES: *Too little attention is given to instruction in the computer sciences, media and communication studies, dramaturgy and editing techniques.*

AS: *I cannot complain that the programme offered is too meagre.*

CS: *More basic theoretical knowledge.*

AW: *I was very satisfied with theoretical research and practical work during my studies.*

SJ: What does the term "art" mean to you? Is it relevant for your work? How would you categorise yourself?

SB: *That's a difficult question. One of the more interesting definitions for me is: "Art should reconcile people with 'their' reality (and confront them with other realities)."*

TR: *Art is more fun than business.*

ES: *Yes, of course it's relevant! The term "art" needs redefining, for me it's a word that I don't associate with anything entertaining, but with the heavy and dreary. What has happened to the lightness of being?*

AS: *In my work, the question "What is art?" and the ensuing "What is not art?" are irrelevant. When I write/film/edit, I strive to intensify my own experience and fantasy, enabling a second level of communication - beyond the plot or action in the foreground - with the viewer. This might be called "art".*

CS: *Communication design is for me any production or design of understanding by any (un)conceivable means (including "art").*

AW: *Reflecting artistic work with diverse audiovisual media has priority in my studies at the HfK. In my own creative work I concentrate on entertainment.*

SJ: How do you see the future of artistic projects on the Internet or CD-ROMs?

SB: *Positively. The art is - and will continue to be - in finding and selecting.*

TR: *The CD-ROM is dead and in the artistic context it will play only a marginal role. The Internet has gigantic dimensions and no one has an overview. There's no way around it. Neither for art, nor for anything else we know.*

ES: *The Internet is a marvellous opportunity to make contact with people who do not live or work at the same location as you do. You can update yourself more quickly, and you have access to input and stimulation whenever you want! I hope it will become easier to operate, as well as more targeted in its structures and faster in data transmission - and that simple home pages never disappear!*

AS: *I believe it should still basically be possible to perceive with all 5 senses, without narrowing it down to monitor screens and active speakers. In this sense, the Internet is still in its infancy. The same is true of CD-ROMs.*

CS: *With great suspense.*

AW: *One does not know what future will bring.*

SJ: Which media product or project impressed you most in 1998?

SB: *The gene data bank on the Internet (Human Genome Project).*

TR: *Bill's and Monica's romance.*

AS: *Absolutely classic: Titanic.*

CS: *The election of '98.*

AW: *GONIN by Takeshi Ishii. The Bild's headlines. This newspaper manages to carry on a discussion about meatballs for weeks that no one needs (except perhaps the Berlin Butchers' Guild).*

.....  
Veranstaltung zum Thema:

**presentation:  
rendering vs. filming  
17.2., 12.00**

changes at european media schools  
guests: Steven Partridge, Thomas Haegele,  
Ulrich Weinberg, Henri Foucault  
presentation: Siegfried Zielinski  
curator: Susanne Jaschko

**student competition videos I  
february 17, 4 p.m.  
student competition videos II  
february 18, 10:30 p.m.**

.....

**HORUS**  
MEDIA AGENCY BERLIN

1997  
cgi making of mechwarrior  
cgi making of zork nemesis  
cgi making of stadt der verlorenen kinder  
cgi making of the fifth element  
cgi making of independence day

1998  
cgi making of lost in space  
cgi making of lexx the darkzone  
cgi making of battlezone  
cgi making of bladerunner

1999  
backstage blur  
backstage ilm  
backstage digital domain  
backstage sony digital pictures  
backstage effectory  
backstage pixar  
backstage westwood studios  
backstage activision

specials  
syd mead - visual futurist  
the star trek experience  
szs - screenx  
xmas show  
easter show  
the sgi story  
the microsoft story  
electronic publishing  
digital worx  
internet 99  
powermachines  
future jobs  
the screenx experience

**we do not believe ...**

**we know**

**screenX**  
www.screenx.de  
knowledge from one source

world's first full environment computer tv magazine

# VIDEO ART 99 : Chinesische Multi-Vision

: Danny Yung  
: Leiter des Center for Contemporary Art, Hong Kong

Ein Interview

*F: Was ist für Sie das Wichtigste – Video, Kunst oder China?*

A: Ich glaube nicht, daß die Frage der Identität für mich einen besonders hohen Stellenwert einnimmt. Doch obwohl sich das Publikum, das hier mein für Europa zusammengestelltes Programm sieht, natürlich stark mit dieser Frage auseinandersetzt, ging es mir hauptsächlich um die Werke an sich. Meine Kriterien sind natürlich beeinflusst von und begrenzt durch meine eigenen Erfahrungen im Bereich der Videokunst und der Kunst im Allgemeinen. Es birgt doch eine gewisse Ironie, eine Kunstform mit einer bestimmten geographischen Region und Grenze zu assoziieren. Selbst die Wahl von Begriffen wie „Region“ oder „Grenze“ impliziert häufig schon eine ganz bestimmte politische Einstellung.

Zum Beispiel: Gibt es „Osten“ nur als Gegenstück zu „Westen“? Sollten wir die kulturellen „Grenzen“ noch stärker deutlich machen, um besser differenzieren zu können – z.B. asiatische Videokunst im Gegensatz zur europäischen, afrikanischen, amerikanischen oder australischen? Und wenn wir versuchen, hier Kategorien zu bilden, können diese dann auf den Sprachen dieser „Kulturen“ basieren?

Nun, da Video eine relativ junge Kunstform ist, gibt es über diese Frage des Deutlichmachens von kultureller und geographischer Identität auch zwischen Akademikern, Historikern und der Kulturpolitik sehr interessante und kreative Diskussionen. Aber meiner Meinung nach findet der wichtigste Dialog immer noch zwischen den Kulturproduzenten und den Praktikern, in diesem Fall also den Filmemachern selbst, statt.

Ich bin sicher, daß die Videokunst der transmediale 99 aus administrativen Gründen entlang geographischer Grenzen kategorisiert wurde. Was wir dabei nicht vergessen dürfen, ist, daß wir die Arbeit als eine unabhängige Aussage interpretieren und den Künstler, mit dem wir kommunizieren, als ein unabhängiges Individuum sehen sollten.

Ich wünsche mir, daß Kunst für sich selbst sprechen und mit dem Betrachter auf einer eins-zu-eins-Basis kommunizieren kann. Wenn Sie mich also nach den Kriterien für meine Wahl fragen, würde ich sagen, daß diese eng mit meinem Wohnort zusammenhängen – und der ist sehr großstädtisch, voller interkultureller Kontakte und macht zur Zeit einen enormen sozialen, wirtschaftlichen und politischen Wandel durch. Dies sind die wichtigsten Faktoren, die mich beeinflussen.

*F: Wie heißt das Konzept, das sich hinter Video Art verbirgt? Chinesische Multi-Vision?*

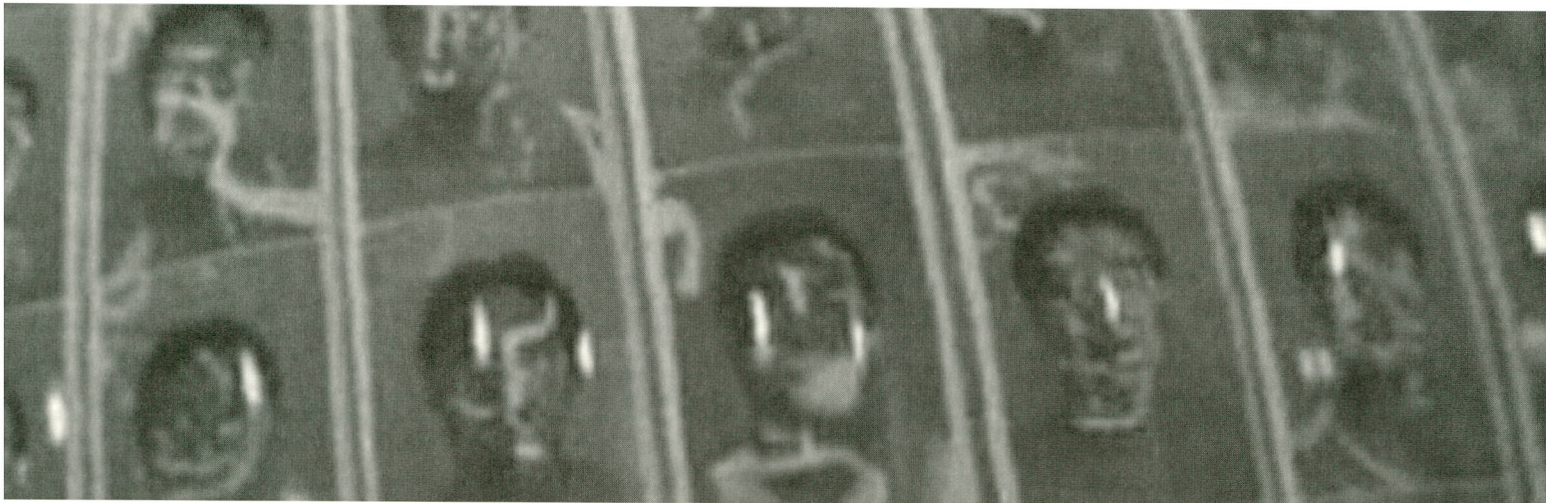
A: Das Konzept des Programms für die transmediale 99 hat sich aus einem Theaterfestival-Projekt mit dem Namen „Journey to the East“ entwickelt, das ich organisiert habe. Im Jahr 1997 beauftragte ich sechs Künstler, sechs kürzere Theaterstücke zu schreiben. Ich legte einige Grundregeln fest: produziert werden sollte ein 20minütiges Bühnenstück mit nur zwei Darstellern und einem einfachen, bereits festgelegten Bühnenbild aus nur einem Tisch und zwei Stühlen. Von den sechs Künstlern, die ich dazu einlud – Filmemacher, Theaterdirektoren und Choreographen – kamen zwei aus Peking, zwei aus Taipeh und zwei aus Hong Kong.

Als ich die Programme für die transmediale 99 und „Journey to the East“ erstellte, beschloß ich, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Ich lud Videokünstler ein, um einerseits Videos als Zusatzmaterial für die Theaterstücke, andererseits als alleinstehende Produktionen für die transmediale 99 zu erstellen. Diese Umstände stellten für die Videokünstler eine ganz neue Herausforderung dar. So nehmen mittlerweile zehn Künstler aus sechs chinesischen Städten an dem Projekt teil.

*F: Hong Kong vereint sämtliche Vorteile auf sich und scheint der ideale Ort, um ein solches Programm für chinesische Künstler in dieser Region zu koordinieren und zu organisieren. Was war für Sie der Grund, gerade Hong Kong auszuwählen?*

A: Hong Kong liegt an der Peripherie des chinesischen Festlandes. Auch die Kunst hat normalerweise eher eine periphere Position in der Entwicklung einer Gesellschaft inne. Die Beziehungen zwischen Zentrum und Peripherie sind nicht immer offensichtlich. Ähnlich verhält es sich mit Kunst und Gesellschaft. In einer offenen und progressiven Gesellschaft könnte die Kunst als eine Art Thermometer oder Teleskop angesehen werden – sie sammelt und reflektiert die verschiedenen Phänomene, die in dieser Gesellschaft existieren und kann so die Vision der Gesellschaft deutlich machen und weiterentwickeln.

In einer stark kontrollierten Gesellschaft dagegen, die Veränderungen mit Argwohn gegenübersteht, ist es leicht möglich, daß Kunst als ein Dorn im Fleische des Volkes oder als ein Stolperstein angesehen wird, der den Glauben an die Einheit gefährdet



und die Stabilität der Gesellschaft bedroht. Dasselbe trifft auf diejenigen zu, die im Kunstsektor aktiv sind. Wenn sie offen und progressiv sind, werden sie der Vorstellung, daß ihre Gesellschaft sich in eine Art Labor oder öffentliches Forum verwandeln könnte, positiv gegenüberstehen. Wenn sie aber verschlossen und konservativ sind, werden sie die Gesellschaft eher als traditionelles Museum oder Marktplatz des Konsums sehen.

Ständiger Austausch zwischen dem Zentrum und der Peripherie ist für beide von Vorteil. Genauso wie für Kunst und Gesellschaft. Wirkliche Kommunikation basiert auf gegenseitigem Verständnis. Und Voraussetzung hierfür sind rationales Wissen und Toleranz. Aber noch wichtiger ist gute Kommunikation, das heißt Kommunikation in Form eines Dialoges, der von gegenseitigem Respekt geprägt ist und in welchem das Gegenüber als gleichberechtigt angesehen wird. Es gibt grundlegende Unterschiede zwischen Zentrum und Peripherie. Diese Tatsache muß von beiden Seiten akzeptiert werden, damit sich die Beziehung entwickeln kann. Erst wenn Unterschiede nicht als Konfrontation oder Opposition, sondern als ein unumstößliches Faktum verstanden werden, kann sich ein rationaler Dialog entwickeln. Dies trifft auch auf die Beziehung zwischen Kunst und Gesellschaft zu. Aber normalerweise versucht die Gesellschaft, die Kunst zu „domestizieren“ und in ihre eigene Einflußsphäre zu bringen. Mit Hilfe des Rechtssystems und der herrschenden Moralvorstellung bemüht sie sich, die Kunst an gewünschter Stelle zu positionieren, indem sie sie institutionalisiert, das heißt, sie in ein System mit festgelegten Funktionen und vorbestimmter Entwicklung

zu pressen. In einer derartig gestalteten Beziehung übernimmt die Gesellschaft die Initiative, während die Kunst passiv bleibt. Ähnliches ließe sich auch von China und Hong Kong sagen: China versucht, Hong Kong mit Hilfe von Patriotismusparolen und der Logistik internationaler Beziehungen an der gewünschten Stelle zu positionieren. In einer konservativen Gesellschaft wird eine solche Positionierung vorgenommen, indem einerseits die Unterhaltungsfunktion der Kunst betont wird, da sie den Willen des Volkes schwächen könnte, während andererseits die Kulturpolitik darauf ausgerichtet ist, die moralischen Werte zu stärken. Tatsächlich war genau dies die Kulturpolitik der Kolonialregierung Hong Kongs in den Jahren vor 1980. Kultur und Unterhaltung wurden zu einer Einheit, um mit Hilfe der Unterhaltungsfunktion der Kunst die Handlungsbereitschaft des Volkes zu untergraben – das war der erste Grundsatz der kolonialen Kulturpolitik. In einer konservativen Gesellschaft mit eigenen Idealen definiert sich Kunst über ihre Bildungs- und Propagandafunktion. Dies war in den ersten Jahren nach der Gründung der Volksrepublik China der die Kulturpolitik bestimmende Faktor. Die Kunst sollte dem Volk dienen, sie wurde als ein Teil des Dienstleistungssektors betrachtet. Dem Volk zu dienen, ist eine sehr konkrete Aufgabe und daher unterstützenswert. Dagegen ist Kunst, die nur um der Kunst willen oder Kultur, die nur um der Kultur willen existiert, viel zu idealistisch – also nicht unterstützenswert.

In einer liberaleren und offeneren Gesell-

schaft wird das Establishment die Initiative übernehmen und Strategien entwickeln, die es ermöglichen, sich selbst in Frage zu stellen. Darauf aufbauend kann dann ein System für die Kulturpolitik entwickelt werden. In diesem System werden jene neu geschaffenen Möglichkeiten für Verbesserungen dann allerdings bald durch das Wirtschaftssystem einer freien Gesellschaft bestimmt – Kunst zu einem Teil des wirtschaftlichen Geschehens und aktive Beteiligung an Kunst wird eine Form von Investition. In den kommenden Jahren wird Hong Kong als Peripherie – nicht vom Blickpunkt Chinas aus, sondern der ganzen Welt – eine sehr wichtige Rolle spielen. Wenn es Hong Kong gelingt, die „Initiations“-Funktion dieser großen Rolle auszunutzen und die einzigartige Stärke der Peripherie zu entwickeln, könnte es der Stadt möglich werden, eine Kommunikation in beide Richtungen aufzubauen und so dazu beizutragen, die Kluft zwischen China und dem Rest der Welt zu verkleinern.

.....  
*Veranstaltung zum Thema:*

**video china!!!**

**15. 2., 12.00**

Mit Gästen.

Kurator: Danny Yung

*siehe auch: special screenings*

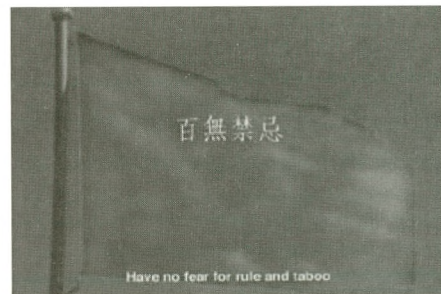
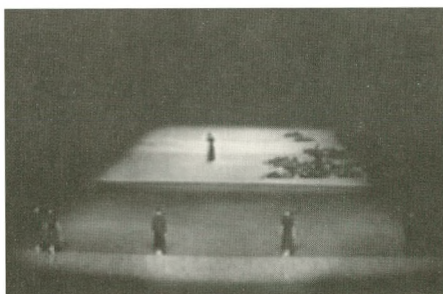
.....

# VIDEO ART 99: chinese multi-vision

: Danny Yung

: director of the Center for Contemporary Art, Hong Kong

an interview



Q: Which comes first: video, art or China?

A: I don't think the issue of identity is the main criterion in my selection. Even though geographical identity would obviously be in the mind of the audience when viewing the final packaged programme in Europe, I was basically concerned with the merit of the works themselves. My criteria are of course based and limited by my own experience in video art or arts in general.

Associating a form of art with a specific geographical location or boundary has a certain irony. Even the choice of the term "location" or the term "boundary" often implies a very different political attitude. For example, does "east" arise only because it is the counterpart to "west"? Should we delineate the cultural "boundaries" one step further to differentiate Asian video art as opposed to European, African and American or Australian video art? Could our categorisation be based on the structure of language of these "cultures"?

However, since video is a relatively new form of art, the concept of delineating cultural and geographical identity can always be put into an interesting context for creative discussions between academics, historians and art administrators. But the most important dialogue, I believe, is still found among the cultural producers and

practitioners: in this case, the video makers themselves.

I am sure the transmediale 99's categorising of video art by geographical boundaries is based upon administrative reasons. The important things to remember are how we read the work as an independent statement and the artist we communicate with as an independent individual.

I always hope that art could speak for itself and to each other on a one to one basis. If I must spell out the criteria for my selection I would say that, since I am living in a highly urbanised setting – a place filled with multicultural interactions and going through rapid social, economic and political changes – then these are the factors influencing my selections.

Q: What is the concept behind Video Art: Chinese Multi-Vision?

A: The programme concept for transmediale 99 evolves from a theatre festival project "Journey to the East" which I have organised. In 1997, I commissioned six artists to produce six short theatre works. I put forward a set of guidelines for them to create a 20-minute stage work with two performers only, and a fixed simple stage set with one table and two chairs. Among the six artists I invited, two came from Beijing, two from Taipei and two from Hong Kong. They were film-makers, tradi-

tional theatre directors and choreographers.

As I am organising the programmes for transmediale 99 and "Journey to the East 1999," I have decided to kill two birds with one stone. I have invited video artists to produce video work both as backdrops for the theatre and as solo productions for transmediale 99. Under such constraints, the production has become a new challenge for the video artists. Now there are ten artists coming from six Chinese cities taking part in this exercise.

Q: Hong Kong has all the advantages and is the perfect place to co-ordinate and organise such a programme for Chinese artists in this region. Why Hong Kong? Is there any particular reason?

A: Hong Kong lies on the periphery of mainland China. Likewise, art usually occupies a peripheral position in a society's development. The relationship between the centre and the periphery is subtle; so too, is that between art and society. In an open and progressive society art could be regarded as a thermometer, or a telescope; it gathers and reflects the phenomena in that society, verifies and broadens the vision of that society. In a rigidly controlled society that is suspicious of change, art could be regarded as a thorn in one's flesh, or a stumbling



block – it detracts people from their faith in unity, and threatens the stability of that society.

The same is true of those involved in the field of art. If they are open-minded and progressive, they will welcome the prospect of their society turning into a laboratory, or a public forum. But if they are conservative and blinkered, they will regard society as a conventional museum or a consumerist market.

Constant interaction between the centre and the periphery will be of benefit to both. The same goes for the relationship between art and society. Real interaction hinges upon mutual understanding. This requires rational knowledge and tolerance. More importantly, it requires good communication, i.e., communication that is dialogic, that regards the other as an equal and is built on mutual respect. There are essential differences between the centre and the periphery. The point must be accepted by both sides for the relationship to develop. If differences were taken not as confrontation or opposition, but simply as an indisputable fact, then a rational dialogue could ensue.

That is also true of the relationship between art and society. But society usually wants to domesticate “art” and bring it into its own orbit. Through the legal system and the prevailing moral standards, society tries to position art by insti-

tutionalising it, i.e., turning it into a system with a well defined function and pattern of development.

In such a relationship, society takes all the initiative, while art remains passive.

Looked at from a certain perspective, China is also trying to position Hong Kong through the rallying call of nationalism and the logistics of international relations. In a conservative society, the positioning of art will naturally be carried out by emphasising the entertainment function of art, for it can weaken people’s will, while the administration of art will be based on the prevailing moral standards. This, in fact, was the cultural policy of the Hong Kong colonial government in the years before the 1980s. Culture and entertainment were merged into one so that the entertainment function of art could dissipate people’s will to act – that was the first premise of the colonial cultural policy. As for a conservative society with some ideals, art will be defined by its educational and propaganda function. In the early years of the founding of the People’s Republic of China, this probably was the determining factor of its cultural policy. Art was there to serve the people, it was a service industry. Serving the people is something concrete, and therefore to be promoted. Art for art’s sake or culture for culture’s sake is too idealistic, and therefore should not be endorsed.

In a society that is more liberal and open, the establishment will take the initiative to work out a set of strategies that can provide some space for self-questioning and will develop from these strategies a system for the administration of art. In this system, the space for adjustment, however, will soon be taken over by the economic system of a free society.

Consequently, art becomes an enterprise, and participation in art an investment. In the next few years, Hong Kong as a periphery will occupy centre stage not only in the eyes of China but also of the world. If Hong Kong could make good use of the “initiation” function of this role and develop fully the unique strength enjoyed by the periphery, then Hong Kong might be able to establish a two-way communicative channel which can help to bridge the gap between China and the rest of the world.

.....

Event on the subject:

**video china!!!**

**february 15, 12 noon**

With Guests.

Curator: Danny Yung

see: special screenings

.....

# ANIME - der Trick aus Japan

- Oke Maas
- Spezialist für japanische Populärkultur



Wohl kaum einer anderen Unterhaltungsform wird so beharrlich und unbegründet ein bestimmter Inhalt unterstellt, wie dem Zeichentrickfilm. Das sei nur etwas für Kinder oder gerade noch Familienfilm, wenn es von Disney ist. Entsprechend sind die allermeisten in Deutschland gezeigten Serien und Filme für Erwachsene kaum interessant. Wen wundert es also, daß immer mehr Zeichentrickinteressierte ihren Blick nach Japan richten, wo für alle Alters- und Interessengruppen produziert wird. In Japan steht „Anime“ für alle Trickfilmvarianten, doch international wird damit speziell der japanische Zeichentrick benannt. Seit 1991 „Akira“ in deutschen Kinos gezeigt wurde, ist Anime zwar in den Medien oft genutztes Japanklischee und Modewort, jedoch spielen die anerzogenen Sehgewohnheiten auch gern den Journalisten einen Streich und lassen sie die seltsamsten Interpretationen und Kritiken hervorbringen. Ferner finden die meisten Anime ihren Weg über Amerika nach Deutschland, viele sind gekürzt und werden billig synchronisiert. Importiert wird, was sich verkaufen lässt, nicht was in

Japan erfolgreich ist. Im Fernsehen sind also Kinderserien zu sehen, bei den Kaufvideos ist die ohnehin magere Auswahl auf wenige Genres beschränkt und bedient vorhandene Nischen, statt ein breiteres Publikum anzusprechen.

In Japan hingegen werden alle potentiellen Zielgruppen anvisiert. Dort hat man schon vor langer Zeit erkannt, daß Zeichentrickfilme mindestens die gleichen Möglichkeiten bieten, wie Spielfilme. Für die Gestaltung der Charaktere und deren Körpersprache verwendet man soviel Mühe, daß auch eine wortlose Einstellung, ein Blick allein einen Gedanken in die Figur projiziert. In der Nachkriegszeit wurden Filminteressierte von einer Flut amerikanischer Filme inspiriert, eigene Ideen umzusetzen. Jedoch war diese Generation junger Filmmacher aus wirtschaftlichen Gründen gezwungen, Schauspieler gegen Pinsel und Tusche zu tauschen. Die Serie „Uchu senkan Yamato“ (Weltraumschlachtschiff Yamato) schaffte es Anfang der 70er Jahre, ein junges, erwachsenes Publikum zu begeistern und löste einen wahren Anime-

Boom aus. Diese Serie wird oft mit Star Trek verglichen, nicht zu unrecht, da es einige gemeinsame Grundmotive gibt und auch die Vorreiterrolle ähnlich bedeutend ist. Heute bringt die Anime-Branche eine unüberschaubare Masse an Fernsehserien, Filmen und Videoserien hervor. Die Themen sind nicht beschränkt auf Science Fiction, Comedy und Fantasy, alles ist vorhanden: Familie, Sport, Brettspiel, Horror, Liebesdrama, Büroalltag, Psychothriller, Erotik, Krimi, etc. Man scheute sich auch nicht „Hotaru no haka“ (Das Grab der Leuchtkäfer), eine Erzählung über die Leidensgeschichte zweier Waisenkinder am Ende des zweiten Weltkrieges, als Anime zu verfilmen. Nicht nur bei diesem Anime stellt sich die Frage, ob eine vergleichbare Spielfilmproduktion überhaupt so eindringlich und direkt wirken könnte. Eines steht dagegen fest: mit Kinderkram hat dies wenig zu tun.

.....  
*Veranstaltung zum Thema:*

**presentation: anime**  
**15.2., 16.00**

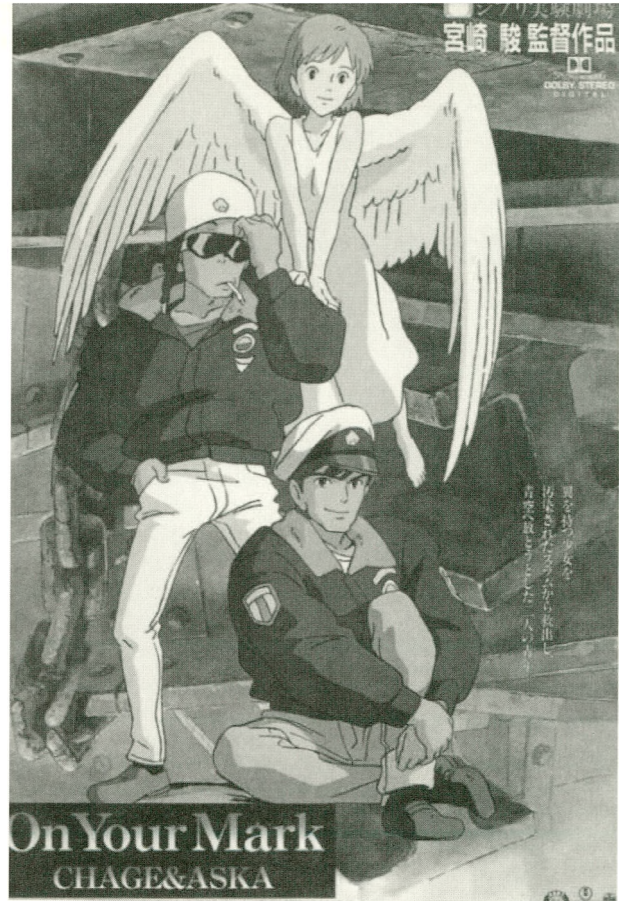
Kurator: Oke Maas  
*siehe auch: special screenings*

---



# ANIME - cartoons from japan

- Oke Maas
- specialist of  
japanese popular culture



Indeed, almost no other form of entertainment has been as persistently and groundlessly imputed a particular content as animated films. They are only for children or, if by Disney, they might make it as family films. Correspondingly, most of the series and films shown in Germany are hardly interesting for adults. Hence, it is no surprise that a growing number of people interested in animated films are focusing on Japan where works are produced for groups of all ages and interests.

In Japan, "anime" stands for all varieties of animation, and yet internationally it designates specifically Japanese cartoons. Ever since "Akira" was screened in German cinemas in 1991, anime has become a widespread cliché of Japan and vogue word in the media; nevertheless, acquired visual habits still play nasty tricks on journalists, making them produce the strangest interpretations and criticisms. More over, most anime works find their way to Germany via America, and many have been shortened and cheaply synchronised. The films imported are those that can be sold and not what is successful in Japan. Hence, children's series are all

we can see on television, and the meagre choice of videos on sale is limited to a few genres and caters to existing niches instead of addressing a wider audience.

On the other hand, all potential target groups are aimed at in Japan. It was realised long ago that animated films have the very least similar possibilities to films with real live actors. So much effort is given to create the characters and their body language that even a wordless shot, a glance alone, instils a thought or idea in a figure. After the war, cineastes were inspired by a flood of American films to realise their own ideas. Yet for financial reasons, this generation of young film-makers was forced to swap actors for pen and ink. The series "Uchu senkan yamato" (known as Cosmship Yamato, Space Battleship Yamato or Space Cruiser Yamato) succeeded at the beginning of the 70s in arousing enthusiasm in a young, adult audience and triggered a true anime boom. With good reason, this series is often compared to Star Trek, as they share some basic motifs and their role as forerunners is similarly significant.

Today, the anime branch produces an

incomprehensible amount of television series, films and video series. They do not restrict themselves to science fiction, comedy and fantasy, they are about everything: the family, sports, games, horror, love, office life, erotic subjects, psychological thrillers and whodunits. Without flinching, "Hotaru no haka" (The Grave of the Fireflies), which is a tale of the suffering of two orphans at the end of World War II, was even made as an anime. And it is not only with respect to this anime that the question arises whether a comparable film production with live actors would have been able to create such a strong and direct impact. One thing is, however, certain: it has little to do with kids' stuff.

.....  
Event on the subject:

**presentation: anime  
february 15, 4 p.m.**

Curator: Oke Maas

see: special screenings  
.....

# IS VIDEO DEAD ?

• **Micky Kwella**  
• Kurator

*Vor einiger Zeit habe ich mit dem Hinweis auf den Siegeszug von Multimedia verschiedene Distributoren ganz einfach gefragt: Was hältst Du von der Zukunft von Video?*

*Als Antwort habe ich verschiedene spontane Emails bekommen, vier der Autoren habe ich eingeladen, um mit Ihnen auf der transmediale über die Zukunft von Video zu reden.*

*Micky Kwella*

“Die verschiedenen Kunstformen greifen ineinander über, und aus diesem gegenseitigen Übergreifen wird sich die eine, die wirklich monumentale Kunst entwickeln.”

Lázló Moholy-Nagy (1895-1946)

Entgegen der Beteuerungen von David Ross (dem ehemaliger Direktor des Whitney Museum und erster Kurator des Everson Museum), auf der Konferenz für Videogeschichte in Syracuse, New York im vergangenen Herbst, daß Video „tot“ sei, muß ich sagen, daß die Photographie die Malerei nicht verdrängt hat, genauso wenig wie Video den Film verdrängt hat, und ebensowenig, wie das Internet Video verdrängen wird. Jeder „Fortschritt“ beeinflusst zwar den anderen, indem die neuere Kunstform die ältere assimiliert und die technologischen Entwicklungen verändern die Ausdrucksmöglichkeiten des Künstlers. Und überhaupt, welche Filme werden im Internet gezeigt, wenn nicht Videofilme? Die neuen Religionen haben stets auf dem Grundriß alter Tempel gebaut und so wird es auch weitergehen.

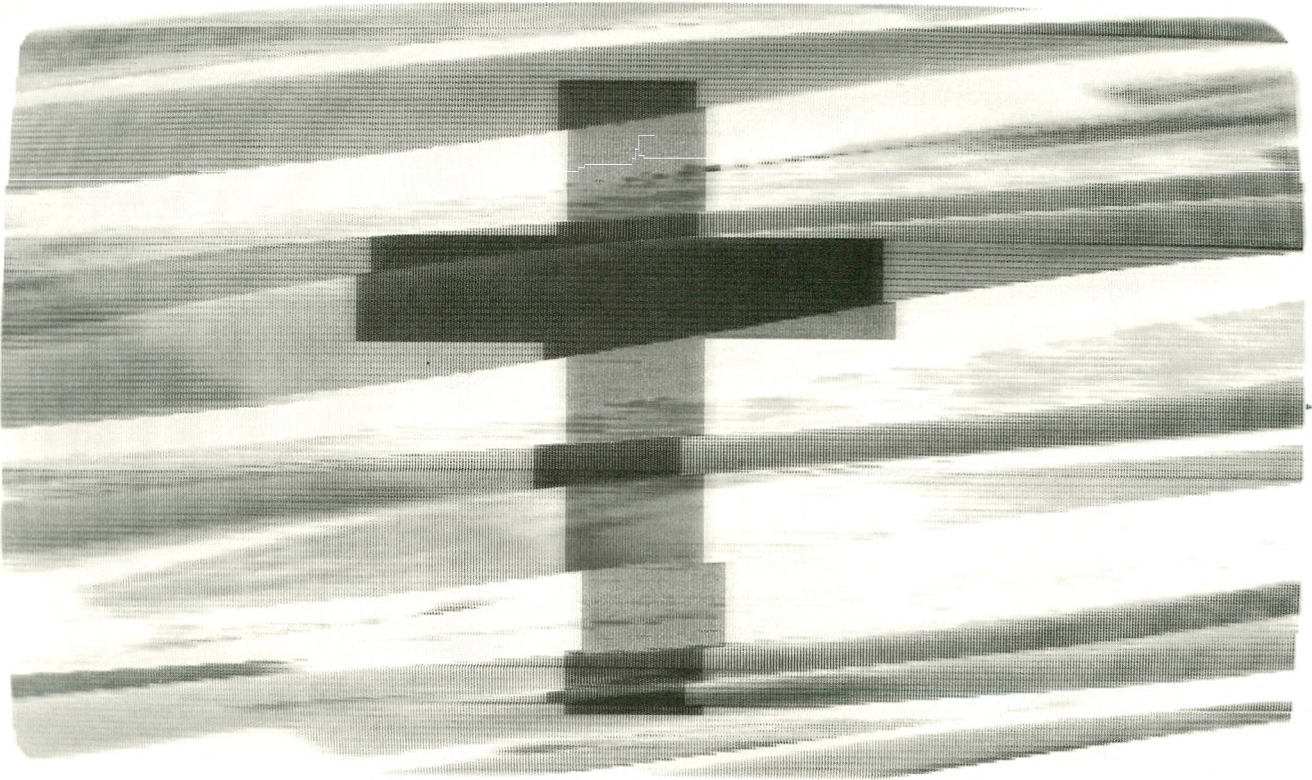
Anney Bonney, The Kitchen,  
New York, USA

Is video dead? Heutzutage arbeiten mehr Menschen als je zuvor mit Video. Große Fernsehanstalten wie MTV und NBC akzeptieren und senden Filme auf D.FILM, und mit Camcorders, also Amateurkameras, aufgenommene Videos werden auf Film übertragen und kommen in die Kinos. Der Erfolg des Videos gründet sich jedoch hauptsächlich auf seiner Flexibilität: man kann Videos wie Filme aussehen lassen, sie ohne große Schwierigkeiten ins Internet laden und sie schnell und kostengünstig über Verkauf, Videotheken und DVD verbreiten. Mit anderen Worten, diese Technologie hat dazu geführt, daß das Format nicht mehr wichtig ist - das einzige was heutzutage wirklich zählt, sind neue Ideen.

Bart Cheever, Leiter des D.FILM Festivals,  
San Diego, USA

Meiner Meinung nach ist Video zur echten Kunstform avanciert, genau wie Film und Photographie. Video ist eine höchst interessante Kunstform, da sie viele Einflüsse und Techniken aus den bildenden Künsten, dem erzählerischen und experimentellen Film, dem Tanz, der Musik, usw. verbindet. In Frankreich haben wir derzeit hervorragende Videokünstler. Ich finde, es wird endlich mal Zeit, diese als solche anzuerkennen und zwar auch im Rahmen von Dauerausstellungen in Museen für moderne und zeitgenössische Kunst, und nicht, wie bisher, lediglich bei Filmfesten und in Fernsehspots. In Frankreich haben wir große Künstler wie Robert Cahen, Patrick De Geetere, Dominique Belloir... – die Liste ließe sich fortsetzen – und deren Werke sind denjenigen von Bill Viola und Gary Hill durchaus ebenbürtig.

Thierry Destriez, Distribution Heure  
Exquisite!, Mons en Baroeul, F



Trotzdem in letzter Zeit neueste Arbeitsformen aufgekommen sind, Computerkunst, Installationskunst, CD-ROM, usw., scheint mir – in meiner täglichen Arbeit mit Video –, daß es nicht nur zunehmendes Interesse im Bereich Video, sondern auch einige unglaublich interessante Produktionen von jungen Künstlern gibt.

Der Grund für meinen Optimismus? Ich habe mir 800 Tapes für Pandæmonium angesehen, und verglichen mit den vor zwei Jahren gelieferten Beiträgen, hat mich das einfach umgehauen. Die Arbeiten sind vielseitiger, komplizierter und doch auch schlichter geworden. Sie haben definitiv mehr Humor und stellen viel mehr echte Ideen und Emotionen dar. Ich nehme an, die Gründe hierfür sind vielfältig: zum einen haben mehr Künstler Zugang zu immer günstiger werdendem Equipment, und gerade hier in England haben die Lotteinnahmen eine Menge Produktionsstätten finanziert. Ähnliche Entwicklungen hat es auch in den USA und in anderen europäischen Ländern gegeben. Vielleicht ermöglicht es Avid, daß mehr Ideen durch das technische Minenfeld gelangen. Vielleicht gibt es schlicht und einfach mehr Wissen über die Multimedien?

Es gibt einen anderen Beweis, daß Videokunst keineswegs tot ist! Hier bei LUX erwirtschaften Ben Cook und ich jetzt deutlich mehr Einkünfte für Künstler als in den letzten fünf Jahren. Diese Umsätze stammen NICHT von den Sendeanstalten, da diese zur Zeit eher desinteressiert sind. Sie resultieren vom Verleih einzelner Videos in der ganzen (westlichen) Welt. Zum Teil sind die guten Ergebnisse der Kunstwelt (der Galerien, Kunstkinos, Filmfeste, Bildungsanstalten), aber auch teilweise ganz neuen Märkten zuzuschreiben. So vor allem Clubs, die Arbeiten von Künstlern ausstellen, Privatpersonen, die individuelle Vorführabende veranstalten, Open-air-Veranstaltungen, etc.. Dieses Publikum ist unkonventionell und möchte alte und neue Videoarbeiten sehen....

Ich denke, viele junge Künstler haben eher eine Zukunft als „Künstler, die mit Video arbeiten“, denn als „Videokünstler“.

Abina Manning, London Electronic Arts (neuer Name: LUX) GB

.....  
*Veranstaltung zum Thema:*

**presentation: video youngbies**  
**20.2., 12.00**

Gäste: Anney Bonney, Bart Cheever,  
Thierry Destriez, Abina Manning  
Kurator: Micky Kwella

*siehe auch: special screenings*

# IS VIDEO DEAD?

• Micky Kwella  
• Kurator

With reference to the triumph of multimedia, I recently asked several distributors what they thought the future of video would be.

I received various, spontaneous return emails and I invited four of those responding to talk about the future of video within the framework of the transmediale.

Micky Kwella

*"The arts are encroaching one upon another, and from this encroachment will come the art that is truly monumental."  
László Moholy-Nagy (1895-1946)*

*Despite hearing David Ross (ex-director of the Whitney Museum and the first video curator of the Everson Museum) declare "the death of video"...at the Video History Conference in Syracuse, NY this fall, I have to say, photography didn't kill painting and video didn't kill film and the internet won't kill video, but each "advance" effects the other, the latter assimilates the former, developments in technology mutate artists' means of expression. What will the internet be streaming, if not video? New religions always build on the sites of the old temples...so it will continue.*

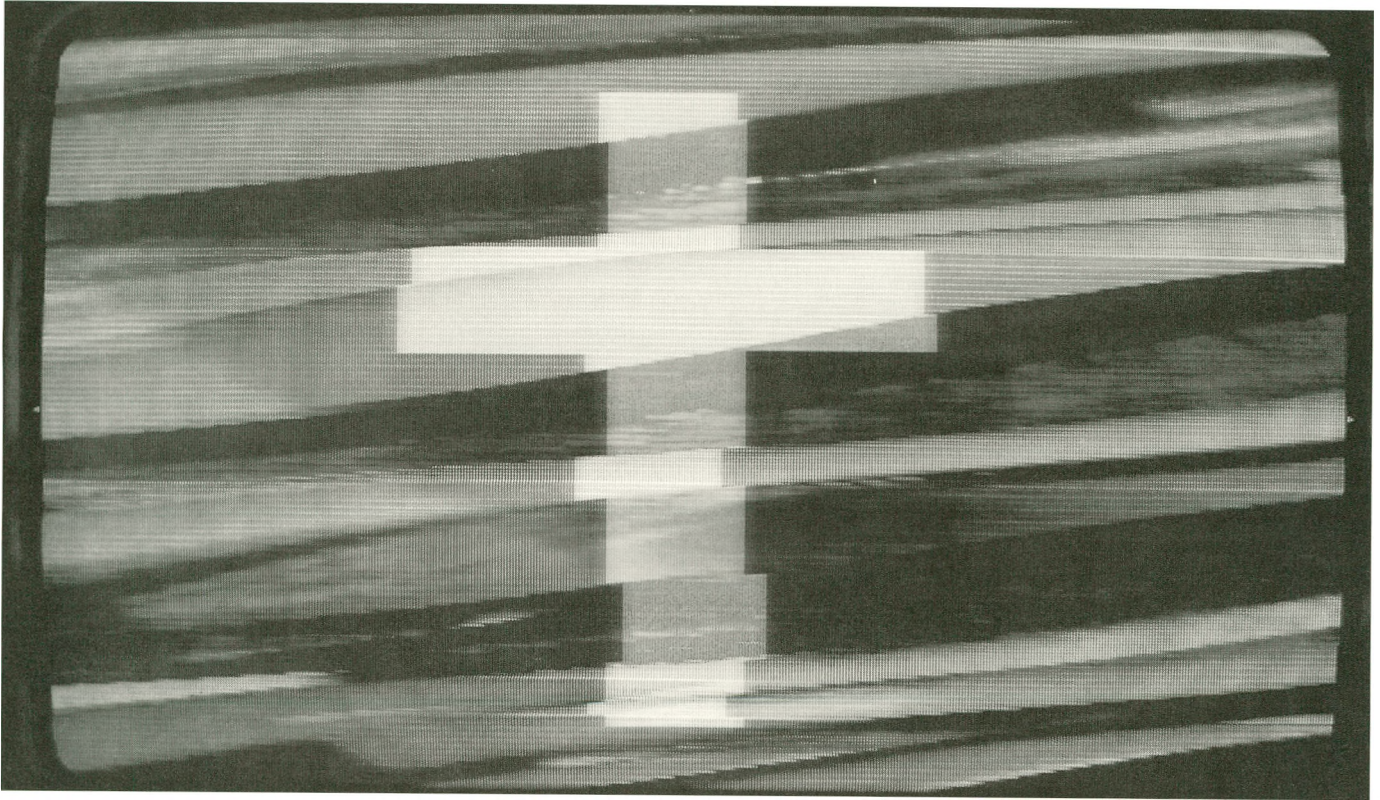
Anney Bonney, *The Kitchen*,  
New York, USA

*Is video dead? There are more people shooting with video now than ever before. Films shown in D.FILM are being picked up and broadcast by national television networks like MTV and NBC and videos shot with camcorders are being transferred to film and distributed theatrically. But video's success is due in large part to its malleability – it can be made to look like a film, easily uploaded to the net or distributed cheaply and quickly via home video and DVD. So the bottom line is that this technology is making format irrelevant – the only things that really matter any more are ideas.*

Bart Cheever, *Director of the D.FILM Festival*, San Diego, USA

*In my opinion, video is rapidly becoming an art form just like photography and cinema. It is a highly interesting art form, since it blends many influences and practices originating in the area of the fine arts, narrative and experimental film, dance, music etc. In France, we now have a vast number of interesting video artists and I think it is time for these artists to receive real recognition and not just within the framework of film festivals and occasional spots on TV, but rather as standing exhibitions in museums of modern and contemporary art. In France we have great artists like Robert Cahen, Patrick De Geetere, Dominique Belloir,... the list goes on and on and their work is every bit as good as that of Bill Viola or Gary Hill.*

Thierry Destriez, *Distribution Heure Exquise!*, Mons en Baroeul, F



*In spite of the rise in more recent forms of work - computer art, installation art, CD ROM - it seems to me, working here every day with the video format, that there is more and more interest in the area, and some incredibly interesting new work by young artists as well.*

*What do I base this on? I just watched 800 tapes for Pandæmonium, and compared to the submissions from two years ago, the standard of work we received just blew me away. It seems now to be more diverse, more complicated, more simple, and definitely containing much more humour and real ideas and emotion. I suppose there are diverse reasons for this: there is more equipment available to more artists, as it becomes cheaper. Especially here in the UK where the Lottery money for the arts has meant there are more facilities available. But also from the US and other European countries. Maybe Avid allows more ideas to surface through the technical minefield. More media literacy?*

*Another "proof" that video art is not yet*

*dead! Here at LUX Ben Cook and I are making more income for artists than at any time in the last 5 years. This is not from broadcast markets, which don't seem interested at the moment. But from individual hires of individual tapes, all over the (mainly) western world. This is from a mixture of the art world (galleries, art cinemas, festivals, education), but also from other, newer markets. Clubs who want to show artists work, individuals who want to put on a night of screenings, music festivals, outdoor projections, etc. etc. Much less traditional, but really wanting to see both the old and the new video work...*

*There are many young artists who I would say have a "future", probably more as artists who use video than as video artists."*

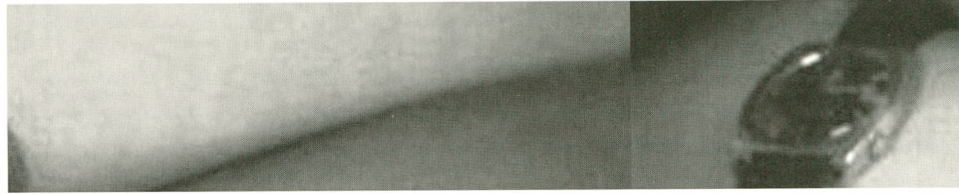
*Abina Manning, London Electronic Arts (new name: LUX), GB*

.....  
*Event on the subject:*

**presentation: video youngbies  
 february 20, 12 noon**

Guests: Anney Bonney, Bart Cheever,  
 Thierry Destriez, Abina Manning  
 Curator: Micky Kwella

*see: special screenings*



# J O C H E N   G E R Z   -

## Arbeit mit Medien und öffentlichem Raum

- Rudolf Frieling
- Leiter der Videosammlung des ZKM in Karlsruhe

*„Manchmal ist es nicht die Antwort, die eine Frage ausmacht, sondern das Fehlen der Antwort. Fragen zu stellen, scheint Teil unserer Natur zu sein, gleich was die Antwort ist, gleich wie groß die Chancen sind, Antworten zu finden oder zu geben.“*  
(Jochen Gerz)

1968 behauptet Jochen Gerz mit einer Aktion in Italien: Kunst korrumpiert. Aus der Sicht von 1998 scheint es sich nun eher um eine Frage zu handeln: Kunst korrumpiert? Besser gesagt: um eine Frage unter vielen. In Frage stellen - das verbindet die frühen wie aktuellen Interventionen in den öffentlichen Raum auch mit den Videotapes und Videoperformances der 70er/80er Jahre. Inzwischen ist Gerz einer der wenigen Künstler seiner Generation, deren Ansatz in bezug auf kooperative Prozesse wie selbstverständlich das Internet einbezieht. Gerz ist ein medialer Denker und Künstler. Doch man kann sich von ihm kein Bild machen, und gerade das macht seine Arbeit interessant, insbesondere im Kontext der transmediale.

Die jeweils neue Definition der adäquaten künstlerischen Mittel läßt Jochen Gerz als einen der wenigen Künstler erscheinen, die sich mit allen Medien jenseits der bildnerischen Arbeit im strengen Sinn auseinandersetzen: Text, Installation, Performance, Video, Arbeiten im öffentlichen Raum, Internet, Theater und die diversen Überlappungen und Vermischungen dieser Formen. Time Based Art – dies gilt grundsätzlich für das Werk von Gerz. Selbst scheinbar rein skulpturale Werke für den öffentlichen Raum sind sichtbares Zeichen eines kooperativen Prozesses, siehe die Zusammenarbeit mit Esther Shalev-Gerz oder die Kooperation mit lokalen Gruppen („Hamburger Mahnmal“

oder das Saarbrücker „1421 Steine“).

Und so wie Gerz an den geschichtlichen Ablagerungen in der Gegenwart interessiert ist, so beschäftigt ihn auch die Verschränkung des realen mit dem virtuellen Datenraum. Nach der „Plural Sculpture“ (1995) ist das „Berkeley Orakel“ (1997-99) das zweite Internetprojekt von Jochen Gerz, das sich wie viele andere seiner Projekte mit der direkten Befragung der Gegenwart befaßt. Es sammelt in Form eines kollektiven Archivs über mehrere Monate Material aus aller Welt. Berkeley als Symbol für Fragen, die um 1968 neue Gedanken, Erfindungen, Leidenschaften und Proteste entzündeten, versteht Gerz nicht als Teil einer toten Vergangenheit, sondern als ein Erbe, das immer noch vitale Zweifel und Diskussionen auslöst.

Aus dem virtuellen Datenraum des Internets wird im zweiten Schritt ein konkreter Raum. Eine Reihe von Fragen werden sich ab dem 5. März als Texttafeln in den öffentlichen Bereichen des ZKM materialisieren. Aus generalisierten Fragen werden nun kontextbezogene Kommentare zu einem bestimmten Ort oder einem bestimmten Kunstwerk.

Jochen Gerz hat jüngst in zweifacher Hinsicht in Berlin Wellen geschlagen: als einer der anfangs noch aussichtsreichen Künstler mit einem Projektvorschlag für das Holocaust-Denkmal sowie durch seine offene Theaterform und Aktualisierung

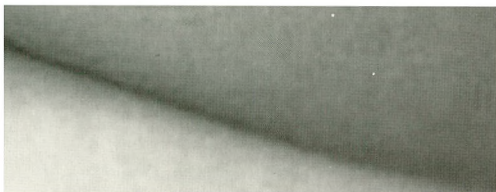
des Werks von Peter Weiss in der „Berliner Ermittlung“. Man kann demnach kaum von ihm sagen, daß er im privaten Elfenbeinturm seines Pariser Ateliers verharrt. Aus seiner Sicht der Verknüpfung privater wie öffentlicher Räume werden sich neue Fragen ohne Antworten ergeben. Eine Antwort auf die Frage nach dem Erfolg einer 30-jährigen Beschäftigung mit Medien in künstlerischer und kritischer Perspektive wird auch nach einer moderierten Lecture nicht zu erwarten sein. Doch was sich beim Orakel von Delphi bewährt hat, Gegenfragen als Katalysator, kann auch bei einer Lecture im Rahmen eines Festivals produktiv sein. Per Voice im Podewil oder per Mail im Internet unter: [www.zkm.de](http://www.zkm.de)

*Im Rahmen der Lecture werden verschiedene Videoperformances wieder aufgeführt, die vom Centre Georges Pompidou, Paris, und Vidéo Les Beaux Jours, Strasbourg, restauriert wurden.*

*U.a. sind vorgesehen in Ausschnitten:  
Rufen bis zur Erschöpfung, 1972  
Snake Hoods and Dragons Dreams, 1977  
Der malende Mund, 1978  
Purple Cross for Absent Now, 1980  
Video Opernhaus, 1982*

.....  
Veranstaltung zum Thema:  
**presentation: Jochen Gerz**  
**21.2., 12.00**

Gast: Jochen Gerz  
Kurator: Rudolf Frieling  
.....



# J O C H E N   G E R Z   -

## working with media and public space

- Rudolf Frieling
- Head of the ZKM Video Collection in Karlsruhe

“Sometimes it's not the answer to a question which matters but rather the lack of any answer. Asking questions would appear to be part of human nature regardless of the answers we get or the likelihood of us finding answers to them at all.” (Jochen Gerz)

*Back in 1968 Jochen Gerz claimed at a performance in Italy that art corrupts. Thirty years on, that assertion appears to have turned into a question: does art corrupt? Or, to be more precise, it seems to have become one of a whole number of questions. Calling things into question is what links both the early and current interventions in the public space with the video tapes and video performances of the 70s and 80s. Gerz, meanwhile, is one of the few artists of his generation whose approach to co-operative processes naturally incorporates the Internet. Gerz is a media thinker and artist. It is impossible to forge an image of him, however, and that is precisely what makes his work so intriguing, particularly for the transmediale.*

*If you take the latest definitions of adequate means of artistic expression, Jochen Gerz stands out as one of the few artists who attempts to come to grips with all media going beyond those constituting artistic work in the narrow sense of the word, i.e. with text, installation, performance, video, works in public space, Internet, theatre and the various forms in which they dovetail and overlap. Gerz' work incorporates time-based art as a matter of principle. Even apparently straightforward sculptures for public spaces are visible manifestations of a co-operative process, e.g. with Esther Shavel-Gerz and local groups (“Hamburg Monument” and the “1421 Stones” in Saarbrücken).*

*Gerz' interest in the historical deposits of the present is matched by his fascination for the crossover between real and virtual data space. He is now following up his first Internet project, “Plural Sculpture” (1995), with a second entitled “Berkeley Oracle” (1997-1999) which, like many of his projects, is concerned with an examination of the present. It takes the form of a collective archive comprising material gathered from all over the world over a period of several months. Gerz does not regard Berkeley - a symbol of the issues which sparked off new concepts, inventions, passions and protests around 1968 - as part of a dead past but rather as a legacy which continues to trigger doubts and discussions.*

*The virtual data space of the Internet is transformed in the second stage into a concrete space. From 5th March onwards a series of questions will appear on charts in the public areas of the Centre for Art and Media Karlsruhe (ZKM). Generalised statements will thus be transformed into context-related commentaries on a certain place or a specific work of art.*

*Jochen Gerz has caused quite a stir recently in Berlin thanks, on the one hand, to his Holocaust Monument project, which made him one of the early front runners in the competition, and, on the other, to his open form of theatre and the updating of the work of Peter Weiss in the “Berlin Investigations”. It cannot be said of Gerz,*

*therefore, that he locks himself away in the ivory tower of his Paris studio. His concept of the link between private and public spaces will generate new questions to which there will be no answers. How successful his 30-year preoccupation with media has been from the artistic and critical point of view is a question to which there will be no answer even after a chaired lecture. However, using counter questions as a catalyst, which worked well for the Oracle at Delphi, can also be productive during a lecture at a festival. By voice in the Podewil or by e-mail on the Internet at [www.zkm.de](http://www.zkm.de).*

During the lecture there will be a repeat showing of various video performances which have been restored by the Centre Georges Pompidou in Paris and the Vidéo Les Beaux Jours in Strasbourg.

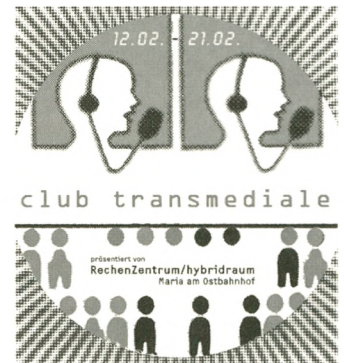
Planned clips include  
 Rufen bis zur Erschöpfung (1972)  
 Snake Hoods and Dragon Dreams (1977)  
 Der malende Mund (1978)  
 Purple Cross for Absent Now (1980)  
 Video Opernhaus (1982)

.....  
 Event on the subject:

**presentation: Jochen Gerz**  
**february 21, 12 noon**

Guest: Jochen Gerz  
 Curator: Rudolf Frieling

# DIE DISKOKUGEL DER ELEKTRONISCHEN ÄRA Klang/Bewegte Bilder im Clubkontext



Der Club füllt ein Vakuum, indem er die Möglichkeit bietet, nicht nur auf der persönlichen, sondern auch auf der Ebene kreativer Arbeit unbefangen zu kommunizieren. Er bietet eine Semi-Öffentlichkeit, in der die kommunikative Schwelle deutlich gesenkt ist. Der Club ist eine soziale Mischform - in dieser undefiniertheit wird es möglich, schon in der Frühphase des Experimentierens Arbeiten vorzustellen und den Austausch zu suchen, die gesamte Klientel eines Clubs kann so teilhaben an einem Work in Progress, an einem Vernetzungsprozess - der Club selbst wird zur Skulptur, zur „sozialen Plastik“.

Entscheidend ist das Momenthafte, das nicht Vorhersagbare, die Erfahrung des Augenblicks, in dem der Terror und die Belanglosigkeit chronologischer Zeit in sich zusammenfallen. Wo der Augenblick regiert, kann jede Handlung nur experimentellen Charakter haben, der Club wird zum Labor, in dem sich die Bestandteile zu einem Interferenzmuster mit zeitlich wie örtlich begrenzten Höhepunkten fügen. Das Haus verwandelt sich in eine flüssige Landschaft, deren unterschiedliche Beschaffenheit durch wechselseitige Bewegung von den Anwesenden zu erfahren ist. Deswegen kann das, worauf es wirklich ankommt, notwendigerweise niemals planbar sein. Man kann nur etwas bereit stellen, Strukturen setzen, die, indem sie Leerstellen, Vieldeutigkeiten und Zufall als konstitutive Elemente zulassen, das Experiment möglich machen.

Der Club als „soziale Plastik“, als erweiterter Kunstraum, impliziert den Glauben an organische, sich selbst regulierende Systeme, ohne das schöpferische Moment des Chaos außer acht zu lassen. Zum anderen verweist er auf die notwendige Verbindung aus Mensch, Technik und Kunst.

Video- und Medienkunst sind zunehmend

integrierter Bestandteil der Clubkultur. Video ist die Diskokugel der elektronischen Ära. Im Club verwachsen Bilder und Sound zu einer Atmosphäre: „Time stops here and space takes over“ (Andy Warhol). Mit dem Aufkommen elektronischer Musik wurde verstärkt auf die Untermalung oder das Zusammenspiel mit Video gesetzt. Heute kann man beobachten, wie sich das auch auf die nicht-elektronische Musik ausweitet - Video im Club oder bei Live-Auftritten hat sich mit der leichteren Verfügbarkeit der Technik als Standard etabliert. Der club transmediale wird Arbeiten von Künstlern vorstellen, die Video nicht nur als ein illustrativ der Musik untergeordnetes Hintergrundrauschen benutzen oder wie bei der Masse der Musikclips marktstrategisch dem Klang überordnen, sondern zu einem echten Dialog mit dem Sound finden. Klang und Bild transformieren sich gegenseitig, ohne sich bloß synästhetisch aufeinander einzustimmen - sie verharren in ihrer Unabhängigkeit und bleiben doch niemals voneinander unberührt. Im Club ist die Steuereinheit die Musik. Die akustische Oberflächenstruktur eines Raumes schafft Identifikationsmodelle, deren stetig sinkende Halbwertszeit sich an der fortschreitenden Atomisierung von Gruppen, Trends und Stilen ablesen läßt. Dadurch nimmt die kulturelle Re-

levanz ab, Projekte mutieren zu Spezialistenkreisen etc.; nicht mehr das Spiel der Möglichkeiten, sondern Abgrenzung voneinander scheint das Hauptanliegen zu sein. Wichtiges Kriterium bei der Auswahl der Künstler war daher auch das Engagement für den Aufbau selbstbestimmter Netzwerke und die Integration in subkulturelle, medienübergreifende Zusammenhänge.

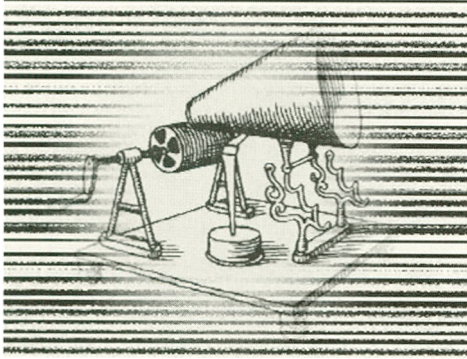
Der club transmediale will eine offene Architektur schaffen für Unmittelbarkeit, Experiment und Austausch. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, kann und soll das in den drei Ebenen des Club Maria installierte technische Equipment zudem von den im Rahmen der transmediale anwesenden Künstlern als Plattform genutzt werden, um weitere Arbeiten vorzustellen oder in neuen Konstellationen zu improvisieren.

*club transmediale*  
präsentiert von *rechenzentrum* (Lillevän,  
Marc Weiser, Timm Ringewaldt)  
und *hybridraum* (Jan Rohlf)  
••••••••••  
10 Tage-Programm an der  
Schnittstelle Klang/Bewegte Bilder  
täglich ab 22.00  
in der Maria am Ostbahnhof



# THE MIRROR BALL OF THE ELECTRONIC AGE

## sound and moving images in the club context



*The club fills a vacuum by offering a possibility to communicate freely not only on the personal level but also on the level of creative work. It offers a semi-public situation in which the communicative barrier is markedly lowered. The club is a hybrid social form - in this undefinedness it is possible to present works in the early experimental phase and to seek an exchange: a club's entire scene can thus participate in a work in progress, in a networking process - the club itself becomes a "social sculpture".*

*Decisive is the momentary, the unforeseeable, the experience of the instant in which the terror and the inconsequence of chronological time collapses. Where the moment reigns, each action can only have an experimental character and the club becomes a laboratory in which the parts join in a pattern of interference with highlights restricted by time and space. The premises turn into a liquid landscape whose diversified nature can be experienced by those present through mutual movement. Hence, what is in fact crucially required here can never be planned. You can only make something available, set structures, which - by allowing empty spaces, ambiguities and chance happenings as constituent elements - make an experiment possible.*

*The club as a "social sculpture", as extended art space, implies the belief in organic, self-regulating systems, without disregarding the creative moment of chaos. On the other hand, it also points to the indispensable bond between man, technology and art.*

*Video and media art are increasingly integrated components of club culture. Video is the mirror ball of the electronic age. In the club, images and sound fuse into an*

*atmosphere: "Time stops here and space takes over" (Andy Warhol). With the rise of electronic music, video is increasingly used as background or for interplay. Today, we can observe how it has spread to non-electronic music - with the greater availability of the technology, video has become standard in clubs or at live performances. club transmediale will present works by artists who not only use video as an illustrative background subordinate to the music or, as in the majority of music clips for reasons of marketing, to set the image above the sound, but who also enter into a true dialogue with sound. Sound and image mutually transform each other, without just tuning into one another synesthetically - they remain independent while never being left unmoved by one another.*

*In the club, the control unit is the music. The acoustic surface structure of a space produces models of identification, whose constantly declining half-life can be read in the advancing atomization of groups, trends and styles. Through it, cultural relevance diminishes and projects mutate to circles of specialists, etc., the main concern no longer seems to be the play of possibilities, but differentiation from one another. Hence, in selecting the artists for participation, the most important criterion*

*was their involvement in the construction of self-determining networks and the integration within subcultural, intermedia contexts.*

*club transmediale aims at creating an open architecture for immediacy, experiment and exchange. To meet this demand, the technical equipment installed on Club Maria's three levels can and should be used by the artists present during the transmediale as a platform for introducing additional works or improvising in new constellations.*

*club transmediale  
presented by rechenzentrum (Lillevän,  
Marc Weiser, Timm Ringewaldt)  
and hybridraum (Jan Rohlf)*

.....  
*a 10-day programm at the interface of  
sound and moving images  
daily at 10 p.m.  
place: Maria am Ostbahnhof*  
.....

# MEDIENKUNST INSTALLATIONEN

Experimentierfeld für Künstler  
und Schaubühne für Forscher

• Axel Bohse  
• Kurator

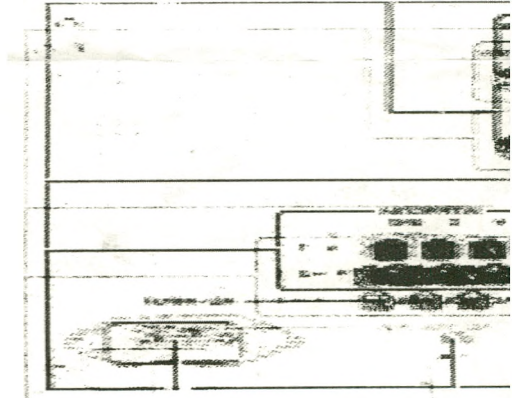
*Installation (lat.-mlat.), die/:*

*1a) Einbau, Anschluß von technischen Anlagen; b) technische Anlage*

Wuppertal, Galerie Parnasse, März 1963: Nam June Paik präsentiert in einem der Ausstellungsräume 12 Fernsehgeräte, deren Bild so manipuliert wurde, daß ausschließlich Störungen zu sehen waren. 35 Jahre später blicken wir auf die legendären Videoskulpturen und -installationen von Paik, Vostell und vielen anderen bekannten Künstlern der 60er und 70er Jahre zurück, die entscheidend den Begriff der Medienkunst prägten. Die Präsentationsformen haben sich seither nicht grundlegend verändert, obwohl in diesen 35 Jahren eine enorme technische Entwicklung vollzogen wurde. Die Einführung von Video-Beams, bzw. LCD-Projektoren, erweiterte beispielsweise die künstlerische Gestaltungsvielfalt und erlaubt räumliche Aspekte zu integrieren. Neben dokumentarischen und narrativen Inhalten werden auch videospezifische und technische Eigenheiten thematisiert. Von der Closed-Circuit- und Multi-Monitor-Installation über die Videoskulptur bis zur aktuellen Situation haben sich eine Anzahl von Mischformen entwickelt, wie nicht zuletzt im Performance-Bereich. Durch Einspielung von Livekameras, vorproduzierten Videosequenzen und digitalen Bildeffekten, wird ein imaginärer Bogen zwischen realer Handlung und virtuellen Räumen gespannt. Die Computerentwicklungen

der letzten Jahre sind nicht zuletzt durch die Anforderungen der großen kommerziellen Bereiche Kommunikation, Datenspeicherung und -weiterverarbeitung angetrieben worden. Besonderes Interesse gebührt der Erforschung von künstlicher Intelligenz, neuronalen Netzen und Interface-Entwicklung. Hier klopft man gerade an die Tore eines noch unüberschaubaren Gebiets, das noch in erster Linie den Bedürfnissen industrieller Rationalisierung in Form von Robotertechnologie gerecht werden muß. Man kann aber bereits die fast uneingeschränkten Anwendungsmöglichkeiten für andere Bereiche, wie beispielsweise der Kunst erahnen.

Der Begriff der Medienkunst ist nicht wirklich abgrenzbar. Daher zählen um so mehr auch künstlerische Prozesse in weniger populären Sparten, wie Licht/Laser und Klang/Sound dazu. Sie komplettieren dieses Spektrum. Grundsätzlich jedoch ist die Einbeziehung neuester Technologien in künstlerische Prozesse und in deren formale Ausarbeitung unbestreitbar. Die Aneignung dieser Technologien durch Künstler und die gleichzeitige Übertragung in realisierbare Konzepte spiegelt eine Dynamik wider, die eine offene, undogmatische Auseinandersetzung erfordert. Medienkunst ist also kein verlängerter Arm der



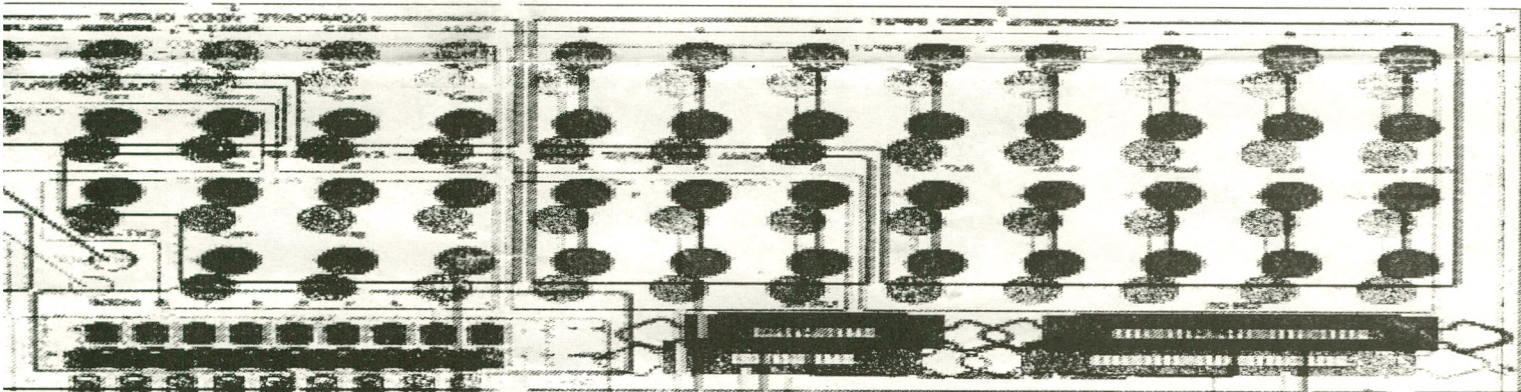
Forschungslabors, sondern bietet ein eigendynamisches Gleichgewicht. Installationen liefern hierfür eine adäquate Inszenierung. In zunehmend sinnlicher Modellhaftigkeit werden elektronische Systeme, physiologische Impulse und emotionale Prozesse zu virtuellen Erlebniswelten verknüpft. Dem Benutzer selbst bleibt überlassen, ob und mit welcher Absicht er eine Teilnahme wünscht. Die Steuerung per Hirnstrommessung, Stimmerkennung und Bewegungsanalyse ist nichts Neues mehr, ebenso wenig das Kommunizieren im virtuellen Raum. Wir können uns, durch Definierung eines uns ähnlichen Abbildes in einen Datenkosmos transferieren und dort mit weiteren Abbildern interagieren. Vielleicht sind wir tatsächlich schon bald an dem Punkt angekommen, an dem Elektronik, ähnlich wie Musik und Film als bewusstseinsweiternde Droge erfahrbar wird.

.....  
Siehe Medienkunst-Installationen in der transmediale-Ausstellung (Katalogseite 87)  
.....

# MEDIA ART INSTALLATIONS

an experimental field for artists and a stage  
for research scientists

• Axel Bohse  
• Curator



Installation (L. - medL.):

1a) something built-in, a technical system placed in position or connected for use b) a technical system

Wuppertal, Parnasse Gallery, March 1963: in one of the exhibition rooms, Nam June Paik presents 12 television sets which have been manipulated so that only interference can be seen on them. Thirty-five years later, we can look back on the legendary video sculptures and installations by Paik, Vostell and the many other famous artists of the 60s and 70s who had a formative influence on the concept of media art. The forms of presentation have not changed fundamentally since then, although an enormous technical development has taken place over these thirty-five years. For example, the introduction of video beams or LCD projectors increased the creative diversity of design and made it possible to integrate spatial aspects. Aside from documentary and narrative contents, video-specific features as well as technical peculiarities have become central. From closed-circuit and multi-monitor installations to video sculptures and the current situation, a large number of mixed forms has evolved, not least in the field of performance. Through live transmissions, pre-produced video sequences and digital visual effects, an imaginary connection is established bet-

ween real action and virtual spaces. Moreover, in recent years, computer developments have been driven on by the demands of large commercial sectors such as communications, data storage and processing. Fittingly, special attention has also been paid to research of artificial intelligence, neuron systems and interface development. We are at the verge of opening up an inconceivably extensive field that at present primarily has to meet the needs of industrial rationalisation in the form of robot technology. Yet one can already divine the almost unlimited possible applications for other fields, for instance, for art.

The concept of media art is actually not definable. Hence, the creative processes in less popular sectors such as those of light/laser and tone/sound are all the more significant. They complete the spectrum. Basically, the incorporation of the latest technologies in artistic processes and their formal elaboration is indisputable. The fact that artists appropriate these technologies and simultaneously transfer them to realisable concepts mirrors a dynamic quality that requires an open and

undogmatic treatment. Media art is thus not an extension of the research laboratory, but provides a balance by having its own dynamics. It is here that installations give an adequate enactment. With an ever greater sensory perfection, electronic systems, physiological impulses and emotional processes are linked to virtual worlds of experience. It is up to the user whether and with what intention he desires to participate. Just as control by brain wave measurement, voice recognition and movement analysis is no longer new, neither is communicating in virtual space. By specifying images which resemble us, we can transfer ourselves to a data cosmos and then interact there with other images. Indeed, perhaps we shall even soon reach - as we have with music and film - the point where it is possible to experience electronics as a consciousness-expanding drug.

.....  
See Media Art Installations presented in  
the transmediale exhibition  
(catalogue page 87).  
.....

# CD-ROM: kauen und verdauen



• Susanne Jaschko  
• Kunsthistorikerin und Kuratorin transmediale

*Ich klicke mich durch eine CD-ROM. Click by click komme ich von einem Bild zum nächsten. Ich finde die versteckten Links. Ich navigiere durch das System in einer vertrauten Schnelligkeit, verweile ab und zu an Stellen, die mir besonders interessant erscheinen. Wie ein Tourist in einer unbekanntem Stadt blicke ich auf so manche Fassade, auf so manches künstlerische Gebilde und renne dann schnell vorbei – ohne einen closer look auf zum nächsten Ziel. Ich bin auf einer Reise oder nennen wir es besser auf einem Trip. Ich bin abgetaucht in eine immaterielle Welt bunter Bilder ohne haptische Eigenschaften, mit Sounds und ohne Duft. Am Gerät reagiere ich schnell, denn das muß ich sein: Shortcuts, effektives Arbeiten, Aufgaben schnell bewältigen. Fix nehme ich die virtuellen Konstrukte in mich auf, spiele mit ihnen herum und wenn's nicht weitergeht, geh' ich eben weiter. Ich konsumiere, na klar.*

Halt – Konsumieren? Der Bilder- und Sound-Trip als bestenfalls rauschhafte Reise? Keine Distanz mehr? Das soll was mit Kunst zu tun haben?

Die CD-ROM ist ein Symptom oder besser ein Entwicklungsmerkmal unserer Gesellschaft, das Resultat der Technologisierung unseres Alltags, ein Konsumgut unter vielen. Wir konsumieren Kunst, die heute nur noch schwerlich von „Nicht-Kunst“ zu unterscheiden ist, jedenfalls äußerlich. Es gibt nur noch selten Etikettierungen, die außen an den „Projekten“ oder „Arbeiten“ kleben, die dem nach Kategorien suchenden Betrachter Hilfestellung leisten. Das Etikett „Kunst“ jedenfalls verwenden nur noch die „Künstler“ der alten Medien, im kreativen Umgang mit den Neuen Medien ist man aber „Gestalter“ und „media producer“ oder was einem sonst so einfällt. Kunst und Konsum sind kein heimliches Paar mehr, die Pop Art enthüllte dies nur. „Konsum“ bedeutet „zu sich nehmen und verdauen“. Das ist ein möglicherweise nur einmaliger Prozeß. „Tomb Raider“ habe ich auch nur einmal durchgespielt. Und wenn ich ehrlich bin – mit der CD-ROM in meinem Computer,

die nicht x-mal in der Welt verkauft worden ist und nicht das Suchtpotential eines genialen Computerspiels besitzt, sondern als Non-Profit-Irgendwie-Kunst-Produkt bestenfalls in Galerien oder Museums-shops erhältlich ist, verhält es sich ebenso. Habe ich erst alle Winkel durchforstet, mir den content einverleibt, werde ich dasselbe wohl kaum noch ein zweites Mal zu mir nehmen.

Mediengeschichte ist in großem Maße Rezeptions- und Technikgeschichte. Ähnlich wie die CD-ROM, die keine „öffentliche“ Kunst bietet, in dem Sinne, wie sie normalerweise nicht in der Masse oder in einer Gruppe rezipiert wird, funktioniert beispielsweise die chinesische Bildrolle vor allem im rituellen Kontext. Sie ist nicht ständig sichtbar, sondern muß, gleich einem Buch, erst hervorgeholt und ausgerollt werden. Die Betrachtung einer CD-ROM bedarf einer ähnlichen Rahmenhandlung: Sie wird eingelegt, vielleicht installiert, zumindest gestartet. Doch dem rituellen, ehrfürchtigen, die Kostbarkeit des Einzelstücks bedenkenden Umgang mit der Bildrolle steht heute bei der CD-ROM

ein entmystifizierter Konsum eines modernen Massenmediums entgegen.

Verständlich und konsequent sind daher die künstlerischen Versuche, sich lediglich des Speichermediums zu bedienen und darauf basierend doch wieder Einzelstücke wie Installationen zu schaffen.

Über die Zukunft der CD-ROM als künstlerisches Medium braucht man sich eigentlich keine Gedanken zu machen, denn so sehr sie Ausdruck unserer heutigen Zeit und angepaßt an die Technik ist, wird sie wieder verschwinden und von einem leistungsfähigeren Medium ersetzt werden. Sie besitzt nicht den Haltbarkeitswert wie Buch oder Leinwand. Aber sie markiert den Beginn der interaktiven Kunst und gibt Handlungsmuster vor, die variiert und weiterentwickelt die interaktive Kunst noch eine Zeitlang bestimmen werden.

.....  
Siehe CD-ROM Projekte in der transmediale-Ausstellung (ab Katalogseite 60)  
.....

# CD-ROM : devour and digest

• Susanne Jaschko  
• art historian, curator of transmediale

I click my way through a CD-ROM. Click by click I move from one image to the next. I find the hidden links. I navigate through the system at a familiar speed, lingering now and then at points that seem to me to be particularly interesting. Like a tourist in a strange city, I look at a good many facades, at a good many artistic structures and then run quickly past them - without taking a closer look, on toward the next sight. I am on a journey or rather let's call it a trip. I have plunged into an immaterial world of bright images without haptic qualities, with sounds but no scents. At my computer, I react fast because that's how I have to be: able to cope with short-cuts, to work effectively and solve problems quickly. In a flash, I absorb the virtual constructs, play around with them and if things stop going anywhere, then I move on. Sure, I'm consuming.

*Wait - what do you mean by consuming? At best, the image and sound trip as an intoxicating journey? The loss of all distance? That's supposed to have something to do with art?*

*The CD-ROM is a symptom or even better: it is a developmental feature of our society, the result of the technologisation of our daily life, one article of consumption amongst many. We consume art, which nowadays is hardly distinguishable from "non art", at least outwardly. The "projects" or "works" rarely have labels affixed to them to aid the viewer in his search of categories. In any case, the label "art" is only still used by "artists" of the old media. In creatively dealing with the new Media, one is a "designer" or "media producer" or anything else that comes to mind. Art and consumption are no longer a clandestine pair, that's exactly what Pop Art revealed. "Consumption" means "to devour and digest". And it is possibly just a one-time process.*

*It's true, I played "Tomb Raider" from beginning to end only once. And if I am*

*honest - it is the same, too, with the CD-ROM in my computer, that has not been sold zillions of times round the world and does not have the addictive potential of an ingenious computer game, but is available at best as a non-profit-some-kind-of-art-product in galleries or museum shops. Having explored every corner and gobbled up the contents, it is improbable that I will consume the same thing a second time.*

*To a great degree, the history of media is the history of reception and technology. Similarly to the CD-ROM, which does not present or offer art "publicly" as it is not normally received en masse or in a group, the Chinese scroll, for example, primarily functions in the ritual context. It is not constantly on display and visible but instead has to be fetched like a book, and then unrolled. Viewing a CD-ROM requires a similar framework: it has to be inserted and perhaps installed but at the very least started. Yet while the scroll is treated in a ritual, reverential way as a precious*

*unique specimen, the consumption of a CD-ROM has been demystified as a modern mass medium.*

*Hence, artistic attempts to use this storage medium and to recreate unique specimens based on it - such as installations - are understandable and logical.*

*It is actually unnecessary to worry about the future of the CD-ROM as an artistic medium, because no matter how greatly it is an expression of our times and adjusts itself to technology, it will one day disappear and be replaced by a more efficient and higher-powered medium. It does not have the durable quality of the book or the screen. Nevertheless, it marks the beginning of interactive art and sets patterns for doing things which, varied and developed further, will determine interactive art for some time to come.*

.....  
See CD-ROM projects presented in the transmediale exhibition (catalogue page 60 and following).  
.....

# dgv - die gestalten verlag

modern media publishing



Icons ist die textliche Abhandlung des Themenkreises Neue Medien, postmoderne Philosophie, Wissenschaft und Gestaltung. Die über 30 Texte des Buches stammen von so bekannten Größen wie Baudrillard, Lyotard, Virilio, Kittler, McLuhan, Kroker etc., wobei viele der Beiträge nur in diesem Buch zu finden sind bzw. extra hierfür geschrieben wurden. Die Texte werden von den Herausgebern kommentiert oder eingeleitet und kongenial graphisch umgesetzt und illustriert. Icons liefert Hintergrundwissen und Denkanstöße für alle, die sich für die immer wichtigeren Entwicklungen und Verknüpfungen der Bereiche Neue Medien, postmoderne Philosophie, Wissenschaft, Design und Kunst interessieren, und präsentiert wissenschaftliche Texte in bisher nicht gekannter Weise.

*With intense visual presentation Icons concentrates on the background to current media, defining our modern images and experiences. It mixes and compares contemporary texts with original works by fundamental philosophers, scientists and artists such as Baudrillard, Lyotard, Kroker, Nietzsche, McLuhan, Virillio and many more. Chapters on Man Machine, Body and Soul, Market media, Society and Beyond, provide insights and important information for anyone interested in design, art, modern media, philosophy and science and their interplay. A visual and mental day out for the curious. A source book for interactive technologies.*



titel / title **ICONS - Localizer 1.3**  
 hrsg. / editor B. Richard, R. Klanten & S. Heidenreich  
 seiten / pages 176  
 gröÙe / size 24 x 30 cm  
 ausstattung / features vollfarbig, 3D Sondereinband, Deutsche Originalausgabe full colour, special 3D Cover, 100% English version, first edition

preis / price DM 69.00 € 24.99 \$ 44.00  
 ISBN 3-931126-04-8

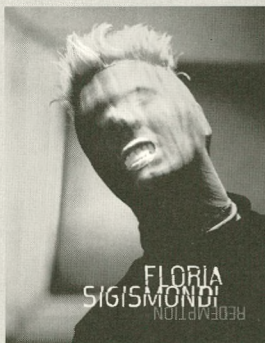
## also available

### Surreality - Localizer 1.2



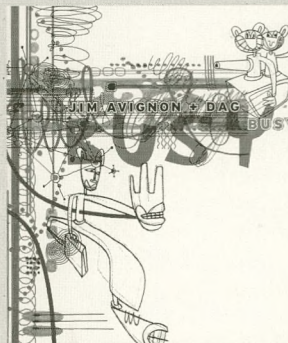
contemporary photography  
 192 pages, 24 x 30 cm  
 deutsch / english  
 ISBN 3-931126-03-X  
 DM 69.00 € 24.99 \$ 44.00

### F. Sigismondi - Redemption



photography & video art  
 160 pages, 24 x 33 cm  
 deutsch / english  
 ISBN 3-931126-18-8  
 DM 89.00 € 29.90 \$ 50

### Jim Avignon & Dag - Busy



contemporary art  
 160 pages, 24 x 28 cm  
 deutsch / english  
 ISBN 3-931126-17-X  
 DM 59.00 € 24.99 \$ 38.99

### The KLF - Das Handbuch



Der schnelle Weg zum Nr.1 Hit  
 160 pages, 10,5 x 14,7 cm  
 deutsch  
 ISBN 3-931126-22-6  
 DM 24,80

## ⋮VIDEOS A-Z

Alle aufgeführten Videos stammen aus dem Wettbewerb. Die studentischen Produktionen, die zusätzlich von der studentischen Jury ausgesucht wurden, sind dadurch gekennzeichnet, daß die Hochschule des Autors angegeben ist.

„Aus den Sterntagebüchern des Ijon Tichy“ von Oliver Jahn, Dennis Jacobson sowie Randa Chahoud und „Shit Kid Tales“ von Nico Ihlein sind die Gewinner des transmediale student awards 99.  
(Der Preis wurde insgesamt auf drei Projekte aufgeteilt.)

Die letzte Zeile der Credits bezeichnet den Verleih.

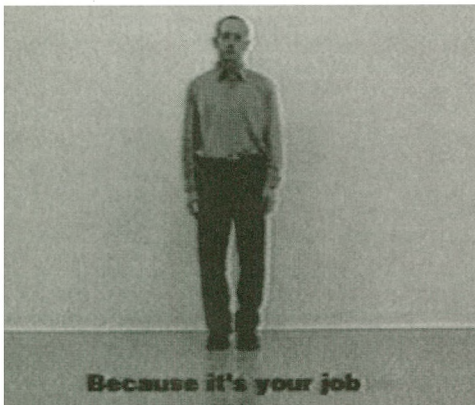
*All listed videos are part of the competition. Student works, chosen by the student jury for the exhibition, are followed by the University the author is registered at.*

*„Aus den Sterntagebüchern des Ijon Tichy“ by Oliver Jahn, Dennis Jacobson as well as Randa Chahoud and „Shit Kid Tales“ by Nico Ihlein are the winners of the transmediale student awards 99.  
(The price was splitted up in three projects.)*

*The last line of the credits names the distribution.*



## VIDEOS A-Z



### 12 Reasons to Stand Somewhere

John Wood & Paul Harrison

GB, 1998, 2 min.

LUX, London

Paul Harrison and John Wood fordern in ihren minimalistischen und exakt durchkomponierten Kurzperformances die Gesetze der Schwerkraft und Physik heraus; sie testen ihr eigenes Stehvermögen, Hänge- und Fluchtverhalten - serviert mit kühlem britischen Humor.

*In their minimal, precisely composed short performances, Paul Harrison and John Wood challenge the law of gravity and physics, and test their own staying power as well as their behaviour when hanging or escaping. All served with understated British humour.*

screening: move!, february 15, 8.30 p.m. and february 17, 6 p.m.

### 2 Can Be One

Cécile Babiolo

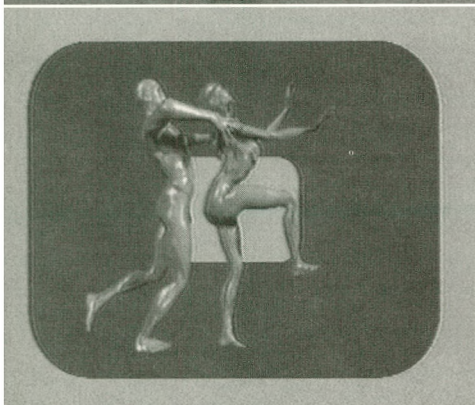
F, 1997, 4 min.

Heure Exquise!, Mons en Barœul

Cécile Babiolo überrascht immer wieder mit neuen formalen Mitteln oder genialen Einfällen. Zu einem nahezu gleichbleibenden Drum'n'Bass Pattern spielt sie mit Flächen und menschlichen Körpern: Die Flächen bewegen und verändern sich in Form und Farbe zum Rhythmus der Musik; sie bilden das eine Element der Animation. Das andere sind die Körper, die tanzen, kämpfen, springen - ebenfalls entsprechend der Musik. Die Flächen wiederum begrenzen die Bewegungs-Möglichkeiten der Körper, bieten ihnen Raum oder engen sie ein. Eine magische Interaktion, die durch ihre Schnelligkeit den Zuschauer in ihren Bann ziehen kann.

*Cécile Babiolo astonishes us over and over again by using new formal devices and ingenious ideas. To an almost constant drum'n'bass pattern, she plays with surfaces and human bodies: the surfaces move and change in form and colour to the rhythm of the music; they are one element of the animation. The bodies form the other, they dance, struggle, jump - also to the music. Yet the surfaces determine the bodies' movements, making room for them or confining them. A magic interaction which in its rapidity is able to spellbind the spectator.*

screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.



### 2 Wall Section

John Wood & Paul Harrison

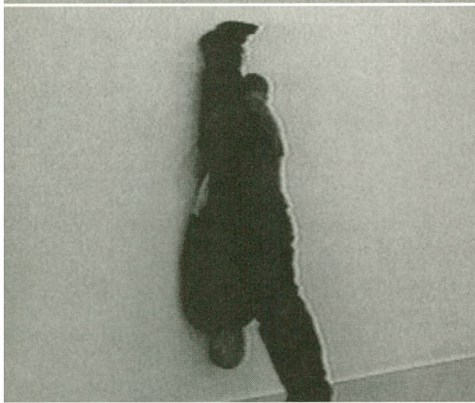
GB, 1998, 2 min.

Lux, London

Wood & Harrison spielen einmal mehr. Der Titel läßt es vermuten: diesmal mit zwei Wänden. Mehr sei nicht verraten. Wie immer ist ihre Arbeit unterhaltsam und faszinierend zugleich.

*Wood & Harrison at play again. This time with two walls, as the title indicates. Nothing more will be revealed here. As ever, their work is both entertaining and fascinating.*

screening: move! february 15, 8.30 p.m. and february 17, 6 p.m.



### A Short Film About A Girl's Stomach

Donald Takeshita-Guy

GB, 1997, 6 min.

Donald Takeshita-Guy, London

Wenn ein kleines Mädchen heutzutage morgens aufwacht, können viele merkwürdige Dinge passiert sein. Das Mädchen im Film erzählt zuerst der Mutter, was über Nacht mit seinem Bauch geschehen ist. Die hat kein Verständnis, und das Mädchen muß jemand anderen suchen, bei dem sie Trost finden kann. Hört sich wie eine alltägliche Geschichte an, ist aber keine. Die düstere Musik und die angsteinflößenden Bilder, zu Beginn des Films, lassen erahnen, was uns erwartet: ein Treffen mit Außerirdischen, Nachrichten aus dem All (natürlich über Promis) und ein lustiger trashiger Film mit der bemerkenswerten Performance eines kleinen Mädchens und ihres Bauches.

*When a little girl wakes up in the morning, nowadays, many weird things can happen. The girl in our film experiences something really peculiar, and as every other good girl would do, so does she, rushing to tell her mother about the strange thing that had happened over night with her stomach. It is hard enough being a child, but try to explain your overworked and stressed mother something like that. No there is no understanding, and the girl has to find other shoulders to lean upon. Sounds almost like an everyday story - but not this one. The dreary music and scary images that welcome us as the film starts almost give away that we are going to meet aliens, get extra terrestrial messages (concerning celebrities of course) and enjoy a funny trashy film with a remarkable performance by a girl and her tummy.*

screening: god's mistake, february 19, 8.30 p.m. and february 21, 4 p.m.





# VIDEOS A-Z

## A Viagem

Christian Boustani

P, 1998, 10 min.

Heure Exquise!, Mons en Barœul, F

In einer ganz außergewöhnlichen und perfekten Mischform von Computeranimation und realen Schauspielern ist die Ankunft des ersten portugiesischen Schiffes an Japans Küste erlebbar. Die lebendigen und vielfältigen Szenarien erinnern an historische japanische Malereien, durch die sich die langnasigen Portugiesen bewegen. Die Animation entstand für den portugiesischen Pavillon der Expo 1998 in Lissabon.

*This very unusual but extremely effective combination of computer animation and real actors shows the arrival of the first Portuguese ship on Japanese shores. The lively and diverse scenes are reminiscent of historical Japanese paintings portraying the movements of the long-nosed Portuguese. This animated film was shot for the Portuguese pavillion at Expo 1998 in Lisbon.*

**screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.**



## A - B - C Light

Yan Breuleux, Alain Thibault

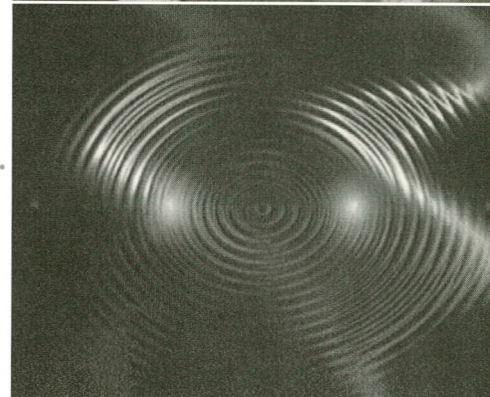
CAN, 1998, 15 min.

Media Renaissance, Montreal

Reine Licht- und Soundeffekte gehen eine Symbiose ein, es ist schwer auszumachen, ob die Lichtmuster der Musik folgen oder ihr die Vorgaben machen. Linien, Kreise und Muster aus schierem Licht explodieren vor schwarzem Hintergrund oder blasen ihn zu reinem Weiß auf, die Musik pendelt zwischen Hardcore-Techno und Noise, ist mal zurückgenommen, mal aggressiv. Das Video ist extrem dynamisch, die Vielfalt von Images und Sounds immens, die Geschwindigkeit und Intensität führen an den Rand der Wahrnehmung. Ein einzigartiges und grandioses Werk, eine Videomusik. Es wurde per Computer generiert, A steht für Artificial.

*Pure light and sound effects enter into a symbiosis, it is difficult to tell whether the light pattern results from the music or preconditions it. Lines, circles and patterns of sheer light explode in front of a black background or blow up into pure white, the music oscillates between hard-core Techno and noise, it is sometimes unobtrusive, sometimes aggressive. The video is extremely dynamic, the variety of images and sounds immense, the speed and intensity take you to the limits of perception. An unique and grandiose video music piece. It was generated by computer, and "A" stands for artificial.*

**screening: video tripping, february 14, 8.30 p.m., february 16, 6 p.m. and e-electronic visions, february 21, 10.30 p.m.**



## Angel

Wayne Yung

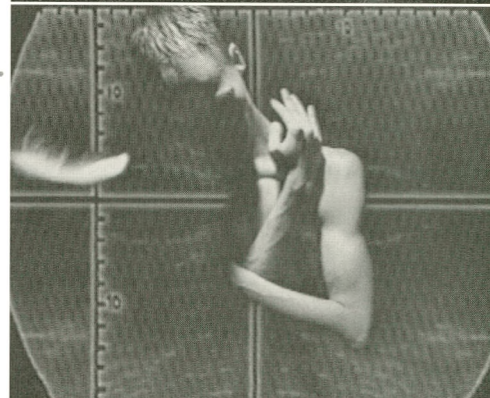
CAN, 1998, 5 min.

Video Out, Vancouver

Dieses Bewegungsstück mit seinen starken visuellen Effekten und seiner evokativen Klangfülle stellt auf poetische Weise dar, wie ein Mann von den schwulen Idealen der Begierde desillusioniert wird und in Ungnade fällt. In eingehenden, langsamen Sentenzen, begleitet von einer flüsternden Stimme, vermittelt sich eine intensive Intimität. Wunderschöne symmetrische Bilder, die einem lange vor Augen bleiben.

*With lush visual effects and an evocative soundscape, this movement piece is a poetic exploration of one man's fall from grace, as he becomes disillusioned with gay ideals of desire. An intense intimacy is conveyed through the moving sentences spoken slowly in a whispered voice. Wonderful symmetrical images which stick in the mind.*

**screening: art and angels, february 18, 8.30 p.m. and february 20, 6 p.m.**



## Aus den Sterntagebüchern des Ijon Tichy

Oliver Jahn, Dennis Jacobsen, Randa Chahoud, DFFB

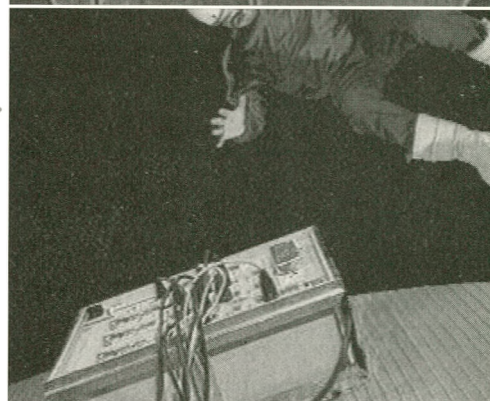
D, 1998, 17 min.

Oliver Jahn, Berlin

Geahnt haben wir es schon lange, hier ist der Beweis: Jahrelange Reisen durch den Weltraum machen allein-stehende Russen in gemütlichen Raumschiffen, die aussehen wie bodum Kaffeemaschinen und eingerichtet sind wie eine Altbauwohnung in Prenzlauer Berg. Ein Beispiel für die erfolgreiche Synergie mittelloser, aber hochmotivierter Filmemacher.

*We've suspected as much for some time and now here's the proof. Unmarried Russians travel through space for years in comfortable spaceships which look like bodum coffee machines and are furnished like an old apartment in Berlin's Prenzlauer Berg district. A good example of successful co-operation between impoverished, but highly-motivated film-makers.*

**screening: student competition videos II, February 18, 10.30 p.m.**



## VIDEOS A-Z



### Ave & Mada

Guiliano Vece, KHM, Köln

D, 1998, 8 min.

Guiliano Vece, Köln

Ave und Mada werden von ihrer Mutter, der Königin des untergehenden Planeten Eldar, auf die Erde gesandt. Dort sollen sie heranwachsen, bis die Zeit gekommen ist, ihre große Mission, die Rettung der Heimat, zu erfüllen. Aber die Sprößlinge entwickeln sich in eine unerwartete Richtung. Dies hat fatale Folgen nicht nur für sie, sondern auch für den blauen Planeten. Ein digitales Märchen in Latein.

*Ave and Mada are sent to Earth by their mother, the queen of the perishing planet, Eldar. They are to grow up here until the time has come for them to fulfil their mission, the salvation of their planet. But the youngsters do not develop as expected. This has fatal consequences both for them and the blue planet, too. A digital fairy tale in Latin.*

screening: student competition videos II, february 18, 10.30 p.m.

### Beyond Belief

Chris Mullington

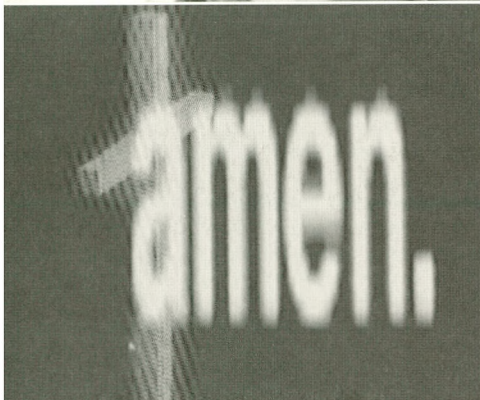
CAN, 1998, 21 min.

TV-Factory, Canada

Chris Mullington war schon immer ein Schelm. Hat er sich in einer früheren Arbeit mit Scheiße auseinandergesetzt, so knöpft er sich jetzt die Kirche vor. Scheinbar sachlich setzt er sich auf künstlerische Weise mit Glaubensritualien, Glaubensgrundsätzen und Glaubensinsignien auseinander, doch wenn die Kreuzlein und die Lichterlein und die Engelein durchs Bild trudeln, dann spürt man schnell den ironischen Wind. Doch Mullington ist auch verletzt durch die Kirche, wie viele schleppt er ein religiöses Trauma durchs Leben - und schlägt jetzt zurück. Es macht Spaß! (Der Autor dieses Textes war mal katholisch...)

*Chris Mullington has always been a bit of a jester. One of his previous works was all about shit and now he's turned his attention to the church. He takes an apparently down-to-earth, artistic look at the rituals, principles and insignia of faith, but an element of irony is readily apparent when the crosses, lights and angels make their way into the picture. Mullington has been hurt by the church, however. Like many others he is the victim of a religious trauma - and now he's hitting back. Very enjoyable to watch. (The author of these lines happens to be an ex-Catholic!)*

screening: art and angels, february 18, 8.30 p.m. and february 20, 6 p.m.



### Bildkompressionen

Gunter Krüger, HdK, Berlin

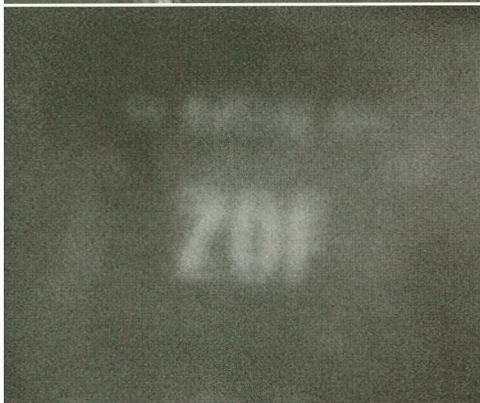
D, 1998, 5 min.

Gunter Krüger, Berlin

Der Bildkompressor der Forschungsgruppe BK-FO-GUNX ist ein Verdichtungsinstrument zur effektiveren Konsumierung von TV-Programmen. Er arbeitet mit Hilfe einer Lochkamera und bietet die Möglichkeit „einen 24stündigen sendetag innerhalb von 144 sekunden in bild und ton ohne verlust darzustellen“. Bitte teilen Sie BK-FO-GUNX auf einer Postkarte mit, ob Sie den Bildkompressor zu Versuchszwecken für Ihr zukünftiges heimisches Fernsehen benutzen möchten.

*The image compressor of the BK-FO-GUNX research group is a compression instrument for the more effective consumption of television programmes. It works with the help of a pinhole camera and can "present a whole day's broadcasting (24 hours) in sound and pictures in just 144 seconds without any losses occurring". Please let BK-FO-GUNX know by postcard if you would like to use the image compressor for experimental purposes for your future home viewing.*

screening: student competition videos II, february 18, 10.30 p.m.



### Binary Notes

Barbara Konopka

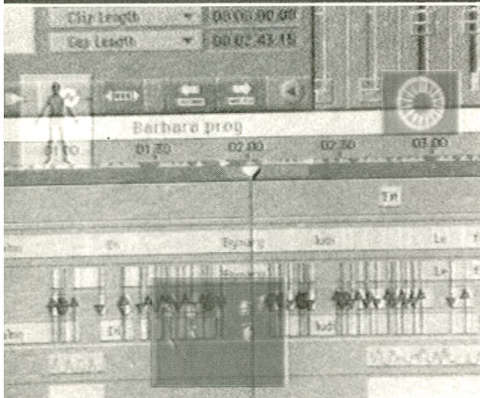
PL, 1998, 4 min.

Exchange Gallery, Lodz

Ist der Cyberspace ein Körper mit biologischen Determinanten? Die Möglichkeiten der Wahrnehmung vergrößern sich, verschmilzt der menschliche Organismus mit den elektronischen Plattformen? „Ich als Fleisch - ich als Bits - ich als magnetisches Feld - kommt es zu einer molekularen Kondensation?“ (B. K.) Künstlerisch experimentell sammelt Barbara Konopka Assoziationen als Image- und Soundcollage.

*Is cyberspace a body with biological determinants? With the horizons of perception being extended will the human organism fuse with the electronic platforms? "Me as flesh - me as bits - me as a magnetic field: will there be a molecular condensation?" (B.K.). In this artistic experiment Barbara Konopka gathers associations in a collage of image and sound.*

screening: art and angels, february 18, 8.30 p.m. and february 20, 6 p.m.



# :VIDEOS A-Z

## Breaking the Pig

Arnon Manor

GB, 1998, 9 min.

Breaking the Pig Productions, London

Eigentlich wünschte sie sich nichts weiter als einen Bart Simpson (auf einem Skateboard). Ihr Vater macht ihr jedoch ein pädagogisches Geschenk: ein rosafarbenes Sparschwein. Er fand es an der Zeit, ihr den Wert des Geldes etwas näher zu bringen. Zuerst reagiert das Mädchen verärgert, doch dann nehmen die Dinge eine unerwartete Wendung: Das Mädchen beginnt das Schwein so sehr zu lieben, daß es die unumstößliche Zukunft, die diese Art von Spielzeug erwartet, nicht akzeptieren kann. Es beschließt, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen.

*Actually, she just wanted to get a Bart Simpson (on a skateboard) as a present. Her father had another idea. He had decided to give her an educational present, a pink ceramic piggy-bank. He thought that she was getting too spoiled and it's about time to start teaching her the value of money. The girl is irritated at first, by the sight of the new toy friend, which is to be filled with coins, due to be earned in exchange for hot milk that she is supposed to drink every morning. Eventually things develop in an unexpected way. The girl likes the pig so much that she cannot accept the irreversible future of this kind of a toy. She decides to take things in her own hands.*

screening: behind reality, february 16, 8.30 p.m. and february 18, 6 p.m.



## Burnt

Holger Gruss, Vera Sander

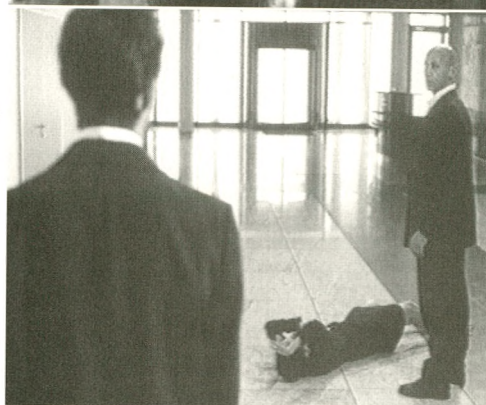
D, 1997, 15 min.

B-Team Filmproduktion, Köln

Ein paar Yuppies tanzen nach Dienstsclu im scheinbar verlassenem Brogebude und nur die Putzfrau wird Zeugin dieses Tuns. Aber ist sie wirklich da? Und ist sie in eben jenem Moment dort, in dem die Tnzer dort sind? Der Atem wird schwerer, man kann jede Bewegung hren, nahezu fhlen. Es ist das permanente bedrohliche Gerusch, das uns so unter Spannung setzt, genauso wie die wunderbare Darbietung der Tnzer.

*In an atmosphere of a "state of the art mediocre German early evening television crime serial" a totally different kind of story is evoked. These yuppies start dancing at the seemingly empty office building in the after hours. Only the cleaning woman is there to witness the strange activities. But is she really there? And is she there, then when they are there? Breathing becomes heavier. One can hear, almost feel every movement. It is the sound - the constant threatening sound that keeps one alert. Combined with an excellent performance by the dancers. This dance video is of a nature that keeps one seated while the eyes tend to pop out towards the screen.*

screening: move!, february 15, 8.30 p.m. and february 17, 6 p.m.



## Cidona

Stephen Weston

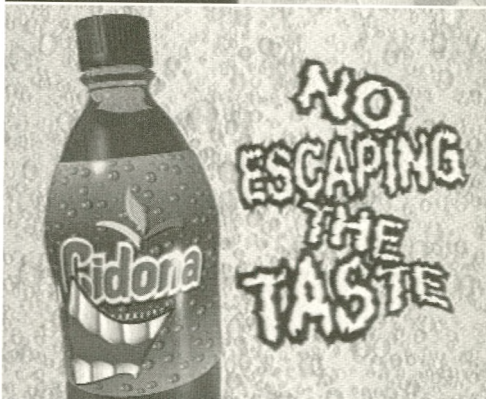
GB, 1997, 1 min.

Bermuda Shorts, London

Begleitet von aufgewhlten Offbeat-Drum'n'Bass-hnlichen Klngen, jagt eine wilde und brutale (psychopathische - der Autor) Apfelsaftflasche einen Apfel (hchstwahrscheinlich einzig und allein um ihrer kranken Leidenschaft Genge zu tun, aber zu unserem puren Vergngen) quer durch diesen kurzen, schnellen, fast nervsen, computeranimierten - erraten: Apfelsaft-Werbespot.

*To the frantic sound of something like an offbeat drum 'n bass, a wild and brutal (psychopathic - the author) apple juice bottle is chasing an apple probably for it's own sick thrill and to our pure pleasure throughout this short quick paced, almost nervous, computer animated - you guessed it - apple juice commercial.*

screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.



## Couple

Hannspeter Amman

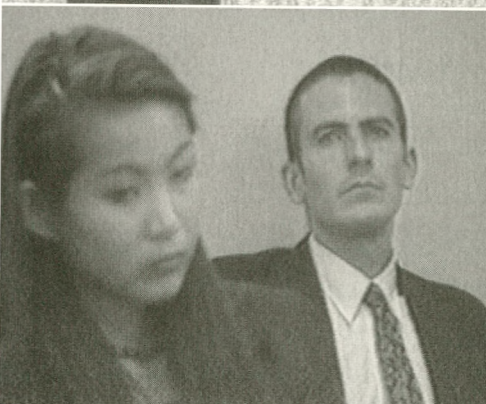
CH, 1998, 11 min.

LUX, London

Eine Kameraeinstellung und kein Zwischenschnitt. Elf Minuten eines Dramas, das eine Lovestory sein knnte. Zu der weichen Stimme Chet Bakers entwickelt sich langsam, in slow motion, eine Situation auf ihren Hhepunkt zu. Ein junger, nachdenklicher oder trumerischer Mann sitzt hinter einer jungen, schnen Asiatin. Die Kamera lst die beiden von Ort und Zeit und beobachtet jede Bewegung, jeden Blick, jeden Gedanken. Diese beiden Menschen werden zu Protagonisten einer traurigen Geschichte, die nur im Kopf des Betrachters existiert.

*One camera position and no inserts. Eleven minutes of a drama which could be a love story. With the soft voice of Chet Baker in the background things move in slow motion to their climax. A young man lost in his thoughts or dreams sits behind a beautiful young Asian woman. The camera removes them both from place and time and observes their every movement, their every look and their every thought. These two people are the protagonists in a sad story which only exists in the mind of the beholder.*

screening: art and angels, february 18, 8.30 p.m. and february 20, 6 p.m.



## VIDEOS A-Z



### Credo

Kaare Breiner

DK, 1998, 8 min.

Danish Film Institute, Kopenhagen

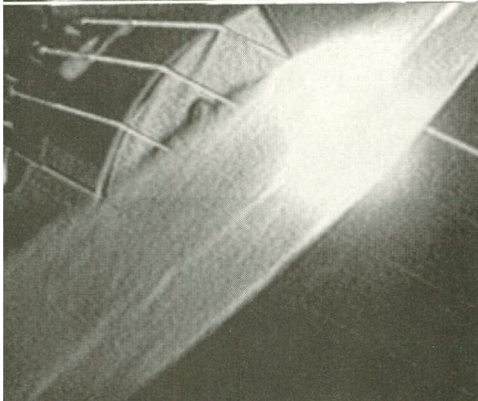
Vor Wut / innerlich kochend / spreche ich voller Verbitterung / mit mir selbst: / Aus der Materie geschaffen / aus der Asche der Elemente, / bin ich / wie ein Blatt im Wind.

Vier visuelle Gedichte über Verdammnis, Hoffnung, Erlösung und Licht. Eindringlich in Schwarzweiß gehalten, überzeugen die Arbeit durch ihren surrealen Stil und ihre Intensität.

*Burning inside / with violent anger / in bitterness / I speak to my mind: / Created from matter / of ashes of the elements / I am like a leaf which is / played by the winds.*

*Four visual poems about damnation, hope, redemption and light. Shot to telling effect in black and white, this is a surrealistic work of great intensity.*

screening: art and angels, february 18, 8.30 p.m. and february 20, 6 p.m.



### Crush

Nelson Henricks

CAN, 1997, 12 min.

LUX, London

Crush ist die Geschichte eines Mannes, der ein Tier werden will. Sie wird von dem Mann selbst und ein bis zwei Zeugen erzählt. Der Mann benutzt verschiedene Methoden, um sich in ein Tier zu verwandeln. Er schneidet Teile seines Körpers ab. Er treibt Sport. Er schwimmt. Er möchte gern ins Wasser zurück, die Evolution etwas beschleunigen. Ist er verrückt geworden oder hat er es einfach satt, ein Mensch zu sein?

*Crush is the story of a man who wants to turn into an animal as told by the man himself and one or two observers. He employs a variety of techniques to transform himself into a beast. He cuts off parts of his body. He exercises. He swims. He wants to return to the water, to speed up evolution a little. Has he gone mad, or is he just tired of being human?*

screening: art and angels, february 18, 8.30 p.m. and february 20, 6 p.m.



### Das Blaue Bierglas

Anke Lindemann

D, 1998, 1 min.

Bauhaus-Universität Weimar

Was entstehen kann, wenn Studenten der Bauhaus-Universität Weimar die hohe Kunst beiseite schieben und sich dem profanen Werbefilm zuwenden, zeigt diese wirklich schon professionell animierte Story um ein paar sehr durstige Biergläser, die sich, wie könnte es anders sein, um das güldene Gebräu streiten.

*What can happen when students from the Bauhaus-Universität Weimar descend from the lofty heights of art to the nether regions of promotional film is illustrated by this professionally animated story of a few thirsty beer glasses arguing about – yes, you've guessed it – that delicious amber fluid.*

screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.



### De bon matin

Antony Fayada, MST image et du son Auberge

F, 1997, 4 min.

Antony Fayada, Marseille

Antony Fayada aus Marseille experimentiert mit den Klängen des Alltags. Er schneidet/komponiert seine Videos eher nach Gehör, so daß seine Videobilder sich im Rhythmus steigend den Tönen folgen und den Ursprung seiner Sounds beweisen. Man könnte sie O-Ton-Videoclips nennen. „Symphonie pour un repas“ ist eine andere Version von „Tischlein deck dich“, während „De bon matin“ Morgenrituale vor dem Spiegel einmal anders zu Gehör bringt.

*Antony Fayada from Marseilles experiments with everyday sounds. He edits/composes his videos by ear more than anything else. As a result the rhythm of his video images matches the rising volume of the sounds and documents their origin. You might call them original sound video clips. "Symphonie pour un repas" is a different version of "Tischlein deck dich" ("Table of Plenty"), whereas "De bon matin" is an alternative audio performance of early morning ritual acts in front of the mirror.*

screening: student competition videos I, february 17, 4 p.m.

# VIDEOS A-Z

## Der Fotograf

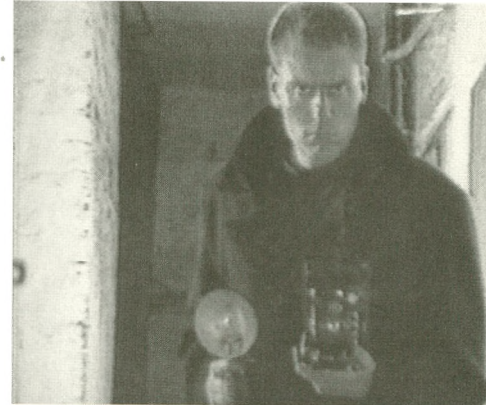
Oliver Bittner

D, 1997, 4 min.  
Oliver Bittner, Lauf

Der Trailer zum Kinofilm, den es nicht gibt. Was ist hier ernst gemeint? Der K(r)ampf des Träumers gegen die Realität, gegen den Fotografen, der ihn unaufhaltsam jagt? Scurrile Gestalten, Krimiszenarien, schnelle Schnitte: Ist der Filmemacher Oliver Bittner nur auf der Jagd nach dem Lachen des Publikums oder verbirgt sich hinter dem pseudo Profi-Trash geschickt doch die eine oder andere Aussage?

*The trailer for a cinema film which doesn't exist. What can we take seriously here? The bitter struggle of a dreamer fighting reality and the photographer who inexorably hunts him down? Comic figures, crime thriller scenes, rapid cuts. Is the author, Oliver Bittner, just out to make the audience laugh or is there a statement or two cleverly hidden somewhere behind the pseudo professional trash?*

screening: fresh trash, february 17, 8.30 p.m. and february 19, 6 p.m.



## Der Kuss

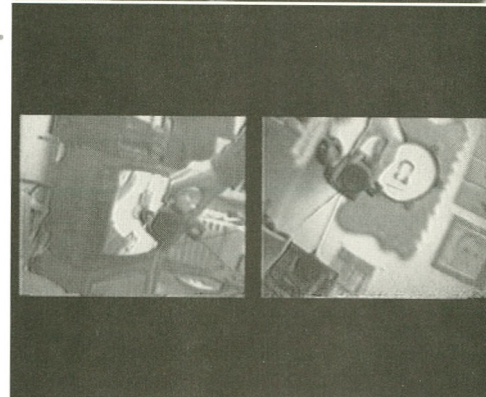
Simone Gilges, HdK, Berlin

D, 1998, 2 min.  
Simone Gilges, Berlin

Mit der Kinderkamera lebt die Erinnerung nochmals auf, wie das war mit dem ersten Kuss.

*The children's camera revives memories of what that first kiss was like.*

screening: student competition videos I, february 17, 4 p.m.



## Die Selbstversorger

Alexander Decker

D, 1998, 3 min.  
Werkleitz Gesellschaft, Tornitz

Obwohl wir alle wissen, daß der Burger einmal ein Rind und der Wienerwald-Flutterbreuler einst mehr oder minder lebendig war, ist es befremdlich, wenn man Zeuge eines ganz normalen Hühnertodes durch Schlachtung wird. Der Kreislauf alles Irdischen ist damit aber noch lange nicht durchbrochen, auch als Hühnerklein kann man seinen ehemaligen Kollegen noch Freude machen.

*Although we all know that a beefburger was once a cow and a Wienerwald chicken a living creature of a kind, we still find the slaughter of a single chicken a bit off-putting. The circle of all earthly things is by no means broken as a result, however, and even a dead chicken can make his former fellow chickens happy.*

screening: feed me, scratch me, february 20, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.



## Do it Yourself

Christine Kriegerowski

USA, 1998, 15 min.  
Christine Kriegerowski, Berlin

Ein schlichtweg absurdes Episodenvideo:

1. How to Frost a Cake. Die Bildhauerin Kimberly Russell dekoriert eine Torte und redet dabei über ihre Kunst, und zwar ziemlich akademisch.
2. How to Skin and Preserve a Supermarket Chicken. Christine Kriegerowski versucht nach Anweisung ein Hühnchen auszustopfen und zu präparieren. Text und Tat haben am Ende immer weniger miteinander zu tun.
3. Wildlife Creation # 1 and # 2. Steve Evers zieht überaus elegant einem Hirsch die Haut vom Haupt, während sein Assistent das Geweih kaum abbekommt.

All das ist wichtig für den Alltag, das muß man gesehen haben! Oder man geht unglücklich zu Bett.

*A nonsense video in three episodes.*

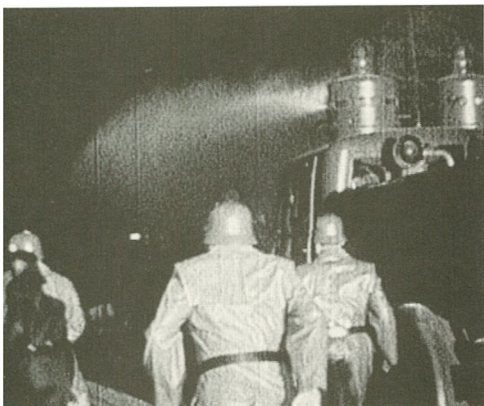
1. How to Frost a Cake. The sculptress, Kimberly Russell, decorates a cake and talks about her art in somewhat academic fashion as she does so.
2. How to Skin and Preserve a Supermarket Chicken. Christine Kriegerowski tries to stuff and prepare a chicken according to the instructions. What they say and what she does ultimately have less and less to do with one another.
3. Wildlife Creation # 1 and # 2. Steve Evers removes the skin from the head of an extremely elegant stag while his assistant has great trouble removing the antlers.

*All this is important for everyday life - something you cannot afford to miss. Or you'll end up crying on your pillow ...*

screening: feed me, scratch me, february 20, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.



## VIDEOS A-Z



### Drama, Strings and Horns

Gunter Krüger, HdK, Berlin

D, 1998, 8 min.  
Gunter Krüger, Berlin

Drama, Strings and Horns liegt Originalmaterial einer DDR-Wochenschau von 1968 zugrunde, die einen Polizeieinsatz im Westen bei einer Demonstration gegen die Notstandsgesetze zeigt. Durch die Neuordnung der Filmbilder und die rhythmisierte Montage wird sowohl das Handeln der Polizei, als auch die Konstruiertheit des dokumentarischen Materials entlarvt.

*Drama, Strings and Horns is based on original footage from a GDR newsreel of 1968 which shows the police in action in the West during a demonstration against the emergency legislation. The rearrangement of the film images and the rhythmic nature of the montage exposes both the activities of the police and the composition of the documentary material.*

screening: student competition videos I, february 17, 4 p.m.



### Duet Solo

Roberto Sardo

I, 1998, 5 min.  
Q. R. S., Rimini

WOW! Sie ist blond. Ihr schwarzer Dress ist ganz einfach wunderbar. Und sie ist unglaublich schön. Mit welcher Eleganz sie ihre Handschuhe überstreift. Ihr Blick! Eine betörende Frau, die mit Sicherheit nichts vom Feminismus weiß und ihn eher für eine Katzenkrankheit hält. Eine Kameraposition, eine Einstellung fünf Minuten lang, unglaublich, das könnte noch Stunden so weitergehen, so feengleich verzaubert sie Männer wie Frauen, Tiere und Engel. Dann - das grande Finale, die Kamera schwenkt, ein Mann kommt ins Spiel, und was zu sehen ist, ist einfach unglaublich und unbeschreiblich. Bella Italia...

*WOW! She's blonde. Her black dress is simply sensational. And she is incredibly beautiful. The elegant way she slips on her gloves. The look in her eyes. A beguiling woman who has definitely never heard of feminism. She probably thinks it's a feline disease. One camera position and a single, five-minute shot. Incredible! This could go on for hours given the fairytale way she enchants men, women, animals and angels alike. Then comes the grand finale. The camera pans, a man appears and what we see is simply incredible and indescribable. Bella Italia ...*

screening: fresh trash, february 17, 8.30 p.m. and february 19, 6 p.m.



### Dust

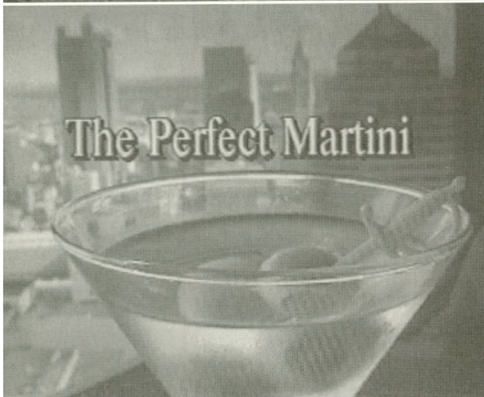
Anthony Atanasio

GB, 1998, 9 min.  
LUX, London

Dust ist ein Performance/Tanzstück, das die Reise eines gestrandeten Langstreckenschwimmers verfolgt, der sich im Kampf gegen die Elemente durch eine mondähnliche Landschaft bewegt. Halluzinatorische Bildelemente, unangenehme Bewegung und eine Atmosphäre böser Vorahnung verbinden sich mit überwältigenden Geräuschen, die das Herz des Planeten Dust zu durchdringen scheinen. Atanasio beherrscht eine perfekte Bildsprache und zeigt, daß ein experimenteller Videofilm höchst professionell sein kann.

*Dust is a performance/dance piece tracing the journey of a stranded, long-distance swimmer surrealistically battling the elements across a lunar-like environment. Hallucinatory visuals, uncomfortable motion and an atmosphere of intense foreboding are matched with a massive soundscape that seems to reverberate through the very heart of planet Dust. Atanasio is a master of pictorial imagery and demonstrates that an experimental video film can be thoroughly professional.*

screening: art and angels, february 18, 8.30 p.m. and february 20, 6 p.m.



### Eat Like A Winner

Dan Boord, Greg Durbij, Luis Valdovino

USA, 1998, 8 min.  
Luis Valdovino, Boulder

Sie haben heute noch nichts gegessen? Dieses Video wird Sie hungrig machen, es wird Ihnen Lust machen, gleichzeitig zu essen und zu lachen. Es handelt von Essen und von Ernährung - und was wäre heutzutage Kultur ohne Fernsehen, Fernsehkocherei und Kochbücher? Außerdem gibt es die wirkliche Welt; die Abenteuer-Fast-Food-Is-soviel-Du-kannst-Welt, Restaurants mit falschen Bäumen und Springbrunnen, voller Hollywoodkitsch und der Ästhetik einer Einkaufsmeile. Für den fiktiven Erzähler im Film ist Essen eine Lebensart mit philosophischen Aspekten.

*If you did not eat your breakfast, or any snack on the way, just grab something before entering the theatre to watch this video! It would make you hungry, it would make you want to eat while laughing. It is about food of course, it is also about food culture, and what is culture today without television? Television cookery and cooking books. And then there is the real world. The adventurous fast-food-eat-all-you-can-world, restaurants with fake trees and water fountains, hollywood influenced and cut to the edge of shopping mall aesthetics. The fictional narrator that accompanies us through this culinarian tour seems to believe that food is a way of life with philosophical dimensions.*

screening: feed me, scratch me, february 20, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.

# :VIDEOS A-Z

## Eidos X

Jana Lehmann, Fachhochschule Anhalt am Bauhaus Dessau

D, 1998, 2 min.

Ein intelligenter Versuch, dem TV-Trailer-Einerlei durch typographische Klarheit zu begegnen.

*An intelligent attempt to counter the monotony of standard TV trailers with the help of typographical clarity.*

screening: student competition videos I, february 17, 4 p.m.

## Elements in Transformation #2

Ying Tan

USA, 1998, 2 min.

Digital Art Studio, Eugene

Ein kurzes Spiel mit ambient-artigen Animationen des Weltalls, das 90 Sekunden lang in einen Videorauschnitt zieht: Elementare Formen unterliegen der Evolution und Transformation, das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile, alles fließt. Die Arbeit besticht durch die minimalistische Reduktion in Bild und Sound. Ying Tan hat jahrelang Hightech-Animationen geschaffen, bei denen die realistische Abbildung das oberste Ziel war. Jetzt geht es ihm mehr um den abstrakten Ausdruck von visueller Kunst sowie um ästhetische und spirituelle Momente. Ihm ist es dabei inzwischen egal, ob er mit Low- oder Hightech arbeitet.

*A brief play with atmospheric animations of the universe that for 90 seconds involves you in a video frenzy: elementary forms are subject to evolution and transformation, the whole is more than the sum of its parts, and everything flows. The work impresses the viewer in its minimalist reduction of image and sound. For years, Ying Tan created high-tech animations in which realistic illustration was the top objective. Now he gives priority to the question of the abstract expression of visual art as well as to aesthetic and spiritual moments. He no longer cares whether he works with low or high-tech.*

screening: computeranimationen, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.

## F for: Fake The Black Sun (Plagium 9)

Cane Capavolta

I, 1998, 4 min.

Cane Capavolta, Catania

Gregorianischer Gesang, mitunter in Industriemusik umgewandelt, merkwürdige unklare Schriftzüge, eigenartige Bilder und ein Erzähler, der wie Bela Lugosi klingt. Dem so hypnotisierten, völlig arglosen Zuschauer werden plötzlich Informationen vom selbsternannten Meister des Plagiats zuteil. Diese Mixtur aus faszinierenden und stimulierenden Elementen verfolgt ein uns verborgenes Ziel. Dann geschieht etwas Merkwürdiges: Der Zuschauer wird plötzlich mit Geschichten über die fatalen Folgen starker Lichteinflüsse auf das ungeschützte Auge konfrontiert. Während er von den gefährlichen Einflüssen der schwarzen Sonne (die uns erblinden läßt und zu Irrsinn führt) hört, startet er weiterhin wie gebannt auf das flimmernde Bild.

The introduction is provided by Gregorian choir music - sometimes broken up and transformed into industrial sounds, curious titles with obscure meanings, strange images, and a narrator's voice which sounds like Bela Lugosi. Then, under their hypnotic influence, information is imparted to the unsuspecting viewer. This recipe was brewed by the self-proclaimed master of plagiarism: a borrowed mixture of fascinating and stimulating elements is put together as if to achieve an obscure goal. A strange thing then occurs: sitting comfortably with wide open eyes, the viewer is confronted with stories about the fatal effects of strong light sources on the unprotected eye. Whilst listening to information about the blindness and madness caused by the black sun, the viewer nevertheless continues to stare at the screen.

screening: art and angels, february 18, 8.30 p.m. and february 20, 6 p.m.

## Far Reaches

Shawn Chapelle

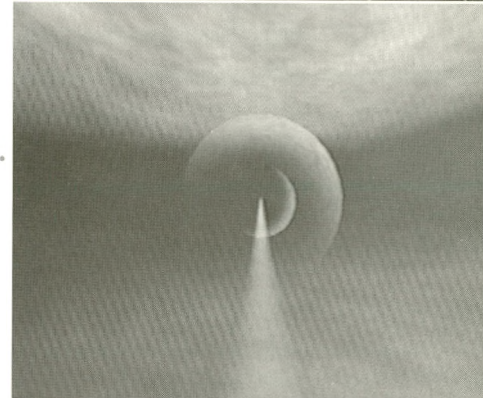
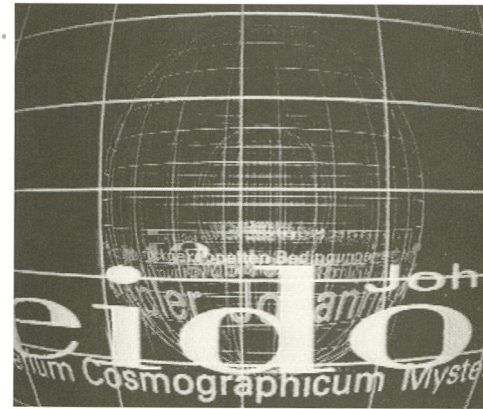
CDN, 1998, 8 min.

Video Out, Vancouver

Rund 2000 Bilder und unzählige Sounds verbinden sich zu einem unendlichen Fluß, der so weit voneinander Entferntes wie die inneren Organe des Menschen als Mikrokosmos per Teilchenbeschleuniger mit dem Makrokosmos des Weltalls verbindet. Eine experimentelle Collage. „From ultra-marine, beyond the sea, to ultra-sky, the horizon divides opacity from transparency. It is just one small step from earth matter to space light...“ Paul Virilio

*Around 2000 images and countless sounds merge into an endless flow, bringing together things that are as remote as the inner organs of the human being as a microcosm by particle accelerator with the macrocosm of the universe. An experimental collage. "From ultra-marine, beyond the sea, to ultra-sky, the horizon divides opacity from transparency. It is just one small step from earth matter to space light..." Paul Virilio*

screening: video tripping, february 14, 8.30 p.m. and february 16, 6 p.m.



## VIDEOS A-Z



### Fever

Safy (Assaf Etiel)

D, 1998, 3 min.

Safy (Assaf Etiel), Berlin

Es ist des Morgens, verschlafen wacht Tony Manero alias John Travolta auf und beschließt, erst einmal im Bett zu bleiben und sich etwas Gutes anzutun. Mit eigener Faust sozusagen. Ein Scratch-Video, das einen beschädigten Laserplayer simuliert, aber tatsächlich eine improvisierte Komposition aus Image sowie Sound ist und eine eigenständige Art von Videoclip ergibt. Gleichzeitig kommentiert es die üblichen Clips und läßt erkennen, wie stark die Macht der (Medien-) Manipulation ist. Jugendfrei ab 18 Jahren. Empfehlung der Bundesprüfstelle: Anregend!

*Tony Manero, alias John Travolta, wakes up one morning feeling tired and decides to stay in bed for a while and enjoy himself, if you'll pardon the expression. This is a scratch video which simulates a damaged laser player but is actually an improvised composition of image and sound and a video clip in its own right. It is simultaneously a comment on the customary clips and an indication of the power of (media) manipulation. "U" certificate for those over 18. Recommended as "stimulating" by the Federal Review Board.*

screening: feed me, scratch me, february 20, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.



### First Steps

Claudia Aravena Abu-Gosh, Paula Rodriguez Sickert

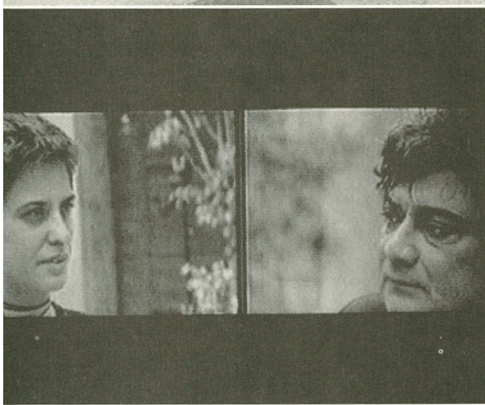
D, 1998, 15 min.

Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin

„Versetz Dich in meine Lage: Ich bin gerade in einer Stadt angekommen, in der ich niemanden kenne. Natürlich weiß ich dies und das über sie, ich weiß, daß hier in der letzten Zeit viel getötet wurde, Vieles ist zerstört worden. Und viele Landminen wurden verlegt. Die werden jetzt gerade frei geräumt, von jenen Männern in Blau...“. Spontane Bilder aus Sarajewo, mit dem scheuen Blick der Fremden. Kein Versuch, den Schrecken zu dokumentieren oder etwas zu analysieren, sondern ein Anschauen des „danach“. Eine künstlerisch-experimentelle Dokumentation, die durch einen spannenden Umgang mit der Tonebene besticht.

*"Put yourself in my position. I've just arrived in town and there's nobody I know. Of course I've heard things about the place and I know many people have been killed here recently. There's been a lot of destruction and plenty of landmines laid. They're being cleared now by those men in blue over there ..."* Spontaneous images from Sarajevo captured by cautious outsiders. This is not an attempt to document the terror or to analyse anything, but simply a look at the aftermath. An experimental, artistic documentation remarkable for its fascinating use of sound.

screening: behind reality, february 16, 8.30 p.m. and february 18, 6 p.m.



### Freddy & Victor Blind Date

Carola Spadoni

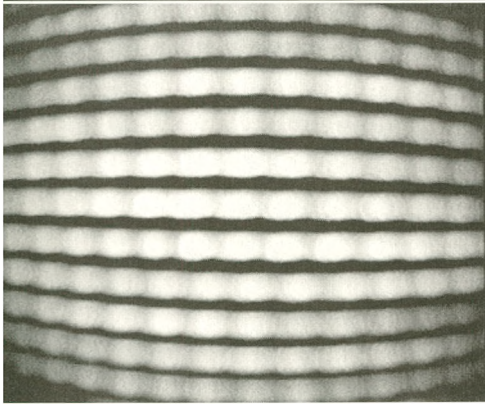
I, 1997, 30 min.

Open Cine Roma, Rom

Freddy ist 19. Victor ist 51, ein verkrachter Schauspieler und Poet, dazu ein Säufer. Und der Vater von Freddy. Beide sehen sich das erste Mal in ihrem Leben. Freddy, die sonst nur in irgendwelchen Behausungen in Rom oder London rumhängt, nutzt die Begegnung, um ihren ersten Film zu drehen. Das Gespräch ist nicht ganz einfach, Freddy ist links, Victor konservativ und rechts. Sie geht gerne spazieren, ihm bereitet alleine der Gedanke daran Kopfschmerzen. Aber: Sie sind Fans des gleichen Fußballklubs. Eine absurde Begegnung. Hinter der bewußt amateurhaft gestalteten Dokumentation verbirgt sich ein kleines Geheimnis...

*Freddy is 19. Victor is 51, a failure as an actor and a poet, and on top of it an alcoholic. He is also Freddy's father. It is the first time that they have ever seen each other. Freddy, who otherwise just hangs out at some place in Rome or London, uses their encounter to make her first film. But talking isn't all that easy, Freddy is a leftist, Victor is a conservative and rightist. She loves to take walks, and just the idea of doing so gives him headaches. But they are both fans of the same football club. An absurd meeting. A small secret conceals itself beneath the deliberately amateurish documentation...*

screening: behind reality, february 17, 10.30 p.m.



### Getting Used To Run

Jamsen Law

HK, 1997, 9 min.

Zeman Media Centre / Hong Kong Arts Centre

Geht man von den Grundregeln des Videoclips aus, ist dieses Video nicht gerade gewöhnlich. Die Musik, auf der es aufbaut, ist nicht populäre Musik aus den Charts, sondern eher experimenteller, elektro-akustischer Natur. Die undeutlichen Bilder fliegen auf den Betrachter zu oder treiben von ihm weg oder fliegen wiederum in die Höhe, wobei sie ihn in die Unendlichkeit eines elektronischen schwarzen Loches ziehen. Das Video möchte dem Zuschauer nahe bringen, welche psychologischen Prozesse ablaufen, wenn man sich zum Rennen bereit macht.

*Following the basic rules of a video clip, this video is not a usual one. The music upon which it is constructed is not popular chart music but more of an experimental, electro-acoustic nature. The unclear images are flying toward the beholder or are drifting away and floating up again, dragging the spectator back into the infinity of an electronic black hole. The video aspires to tell the viewer about the psychological preparation one undergoes in getting ready to run.*

screening: video tripping, february 14, 8.30 p.m. and february 16, 6 p.m.



## VIDEOS A-Z

### Gleich passiert etwas

Sven Kalden, KHB, Weissensee

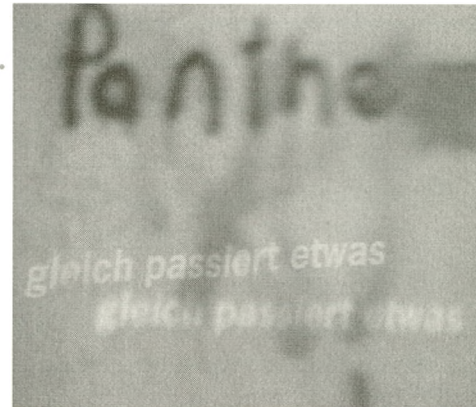
D, 1998, 5 min.

Sven Kalden, Berlin

Ein mobiler Projektor ist fest auf eine Kamera montiert, in ihrem Auge das Bild der Projektion auf die Stadt, wohin man auch sieht. Ein Spiel mit der Erwartung des Betrachters.

A mobile projector is firmly mounted on a camera. In its eye you can see the image of the projection onto the city wherever you look. A game with the onlooker's expectations.

screening: student competition video I, february 17, 4 p.m.



### God Moving Over The Face of the Earth

Bernado M.C. Dutra

BR, 1997, 52 min.

Bernado M.C. Dutra, Rio de Janeiro

Dieses Video besteht fast ausschließlich aus Fiction-Film- und Soundtrack-Zitaten, und beginnt mit der Schöpfung. Der bedeutende und keineswegs bescheidene Erzähler mit seiner entspannten, ruhigen Stimme ist niemand geringerer als - Gott selbst. Wir gehen auf eine faszinierende Reise durch die Geschichte. Fakten werden verbogen, bis sie in die Story passen. Unablässig möchte man im Kopf eine Liste der zitierten Filme erstellen. Mit einem Gefühl meditativer Ruhe reisen wir mit Gott durch den Garten seiner Schöpfung. Wir genießen die Schönheit, aber vergessen niemals die Fehler und ihre traurigen Folgen.

*Using (almost) only fiction film footage and sound tracks, this video is taking us a long way back in time to that very moment of creation. The distinguished and by no means modest narrator with this easy going, calm and almost annoying voice is no other than God himself. It is a fascinating journey through history as we all know it - through motion pictures. And like every fiction, this one also bends all facts to fit within the framework of its story. The viewers are the real beneficiaries of this undertaking. In a constant thrill there is an urge to fill in a virtual list with the names of the films one sees or hears. At the same time, the feeling of meditative relaxation takes over, while leaning back and travelling along with God in the garden of his creation, enjoying the beauty but never forgetting the mistakes and their sad consequences.*

screening: god's mistake, february 19, 8.30 p.m. and february 21, 4 p.m.



### Hanging Out

Neelesha Barthel

D, 1998, 10 min.

Neelesha Barthel, Berlin

Ein junger Mann braucht einen guten Schluck. Schwierig - weil ihm auf dem Weg zur Kneipe eine Straßenbahn überfährt. Ende? Nicht in diesem Video! Nachdem er sich selbst wieder zusammengesetzt hat, schafft es der junge Mann in die Kneipe - keine einfache Aufgabe in seinem Zustand. Endlich an der Bar, bekommt er Ärger mit dem Barkeeper. Doch alles wird anders, als die große Blonde die Szene betritt...

*A young man is on his way to a club. Apparently the only thing on his mind is getting a drink. This simple wish is not easily fulfilled. The young man is run down by a streetcar. The end? Not in this video! Remember slapstick? Putting himself back together again the man still determinedly seeking his drink, eventually reaches the club and even gets in (which is not an easy task in his condition). Finally at the bar, but still as far from his actual goal as in the beginning, he gets into trouble with the bartender. Things change as the tall blond enters the scene.*

screening: fresh trash, february 17, 8.30 p.m. and february 19, 6 p.m.



### Happy Valley (Waiting at T-Zero)

Mark Chan

HK, 1998, 20 min.

Zeman Media Centre / Hong Kong Arts Centre

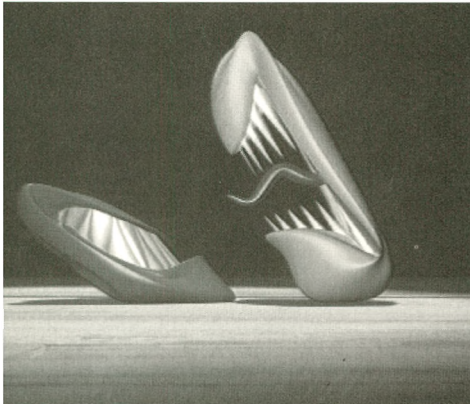
Es gibt für uns eigentlich immer nur einen Grund, einen bestimmten Ort aufzusuchen: unsere Sehnsüchte zu erfüllen. Im Fall der jungen Immobilienmaklerin und des wohnungssuchenden Mannes scheinen die Sehnsüchte eindeutig zu sein: Er will in den Vorort ziehen, dem Stadtleben entkommen - sie will Geld verdienen. Aber die Neubausiedlung Happy Valley am Rande Hong Kongs wird zur Projektionsfläche für noch ganz andere, viel persönlichere Sehnsüchte und zum schicksalhaften Ort für die beiden jungen Städter - falls sie sich tatsächlich treffen.

*Basically we only ever have one reason for going to certain places and that is to satisfy our inner longings. Those of the young estate agent and the man looking for accommodation seem clear. He wants to move to the suburbs to get away from life in the city and she wants to earn money. But the new Happy Valley residential district on the outskirts of Hong Kong becomes an area for the projection of much more personal longings of a very different kind and a fateful place for both the young city dwellers - assuming they actually meet.*

screening: asian ways, february 15, 10.30 p.m.



## VIDEOS A-Z



### Has Beans

Andrew Tamandl

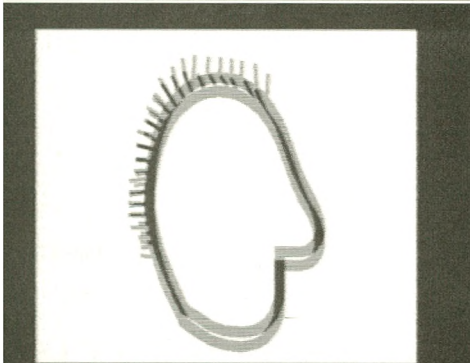
AUS, 1998, 9 min.

Australian Film, Television & Radio School; North Ryde

.....  
Eine Mischung einiger der großartigsten Elemente der Minimalanimation kombiniert mit 3D-Computertechnik und einer komischen, beinahe unendlichen Geschichte voller sinnloser Aggression und primitivem Haß. Eine Geschichte über den Zusammenstoß zweier Stämme, wie er zu jeder Zeit irgendwo auf unserem Planeten stattgefunden haben könnte (und stattfinden könnte). Eigentlich eine einfache Geschichte, in der Angst zu Spott und Spott zu Aggression führt, welche wiederum erst Schmerz und Rückzug und dann Rache nach sich zieht, usw. Eine gewalttätige und komische Animation, die den Zuschauer damit erstaunt, wie man mit geringen Mitteln viel erreichen kann (wenn man kann), und wie leblose Formen mit nur einem Pinselstrich „menschlich“ werden können.

*A mixture of some of the greatest elements of minimal animation combined with 3D computer technique and a funny almost never-ending story, full of senseless aggression loaded with primitive hate – a story of the clash between two tribes as it could (and still can) take place somewhere in the history of this planet. A basic story actually, where fear becomes mockery, and mockery turns into aggression that causes pain and retreat at first and then retaliation and so on. It is a violent and hilarious animation, that amazes the spectator how much one can do with so little (when one can), and how lifeless forms become "human" with one stroke of the "brush".*

screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.



### Ich war auf der Loveparade

Andreas Töpfer, KH Berlin-Weissensee

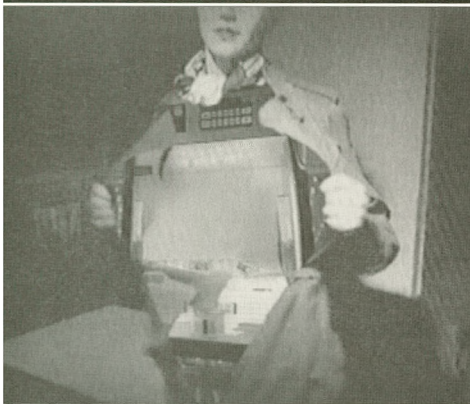
D, 1998, 2 min.

Andreas Töpfer, Berlin

.....  
Ich war auf der Loveparade von Andreas Töpfer gehört zu den ultimativen animierten Kurztagebüchern über das Lebensgefühl der 90er und die alltäglichen Begebenheiten in der (Hunde-) Stadt Berlin.

*Ich war auf der Loveparade by Andreas Töpfer belongs to the ultimate in short animated diaries about the lifestyle of the 90s and everyday events in the doggie paradise of Berlin.*

screening: student competition videos I, february 17, 4 p.m.



### If

Ageo Simoes, Marcus Nascimento

BR, 1998, 6 min.

EMVIDEO, Belo Horizonte

.....  
In der japanischen Gedichtform des Haikus spürt das Video der Bedeutung der Sinne nach. "If you open your ears..." Es geht um das Sehen, das Berühren, das Schmecken, das Riechen und das Denken - und um das, was passiert, wenn die Sinne beeinträchtigt werden. Dieses ruhige Video arbeitet mit poetischen Bildern und einer alltäglichen Philosophie des Banalen, das doch von großer Bedeutung ist.

This video focuses on the importance of the senses using the Japanese poetic form of haiku. "If you open your ears..." It is a film about seeing, touching, tasting, smelling and thinking and about what happens when the senses are impaired. This quiet video operates with poetic images and an everyday philosophy of the unspectacular which is nevertheless of great importance.

screening: art and angels, february 18, 8.30 p.m. and february 20, 6 p.m.

### In My Car

Mike Hoolboom

CAN, 1998, 6 min.

Mike Hoolboom, Toronto

.....  
Die Kindheit in einer katholischen Familie, in der die Eltern kaum miteinander sprechen, aber acht Kinder haben, ist noch nie so poetisch und in so schönen Bildern erzählt worden. Der Film ist ein Gedicht in acht Strophen und der Bericht einer traumwandlerischen Kamera. „When I was six lacking all geography my father asked me to live in the family car.“ Und das Wagenrennen mit dem Teufel fehlt auch nicht.

*Never before has childhood in a Catholic family, in which the parents barely speak to one another but have eight children to bring up, been portrayed in such beautiful and lyrical images. The film is a poem in eight verses with camerawork of instinctive sureness. "When I was six lacking all geography my father asked me to live in the family car." And there is a car race with the devil thrown in for good measure, too.*

screening: behind reality, february 16, 8.30 p.m. and february 18, 6 p.m.



# VIDEOS A-Z

## In Out

Simon Ellis

GB, 1988, 15 min.  
BUB, Nottingham

Eine Videokamera spielt die Hauptrolle in diesem Fall. Es ist kein experimentelles Video, sondern eine Komödie und noch dazu eine Tragikkomödie. Sie handelt vom Mißerfolg eines jungen Mannes: Er nimmt sich vor, sich und einen ahnungslosen weiblichen Gast zu dokumentieren, in einer Angelegenheit, in der er sich immer als Profi fühlte - das alte „Rein-Raus-Spiel“. Schnell begreift er, daß gleichzeitig Gastgeber, Schauspieler, Liebhaber und Regisseur zu spielen, eine doch zu komplizierte Übung ist. Während er fast alles hervorragend im Griff hat, scheint eine Aufgabe von großer Wichtigkeit nicht zu bewältigen zu sein.

*A video camera plays the main role in this case. It is not an experimental video it is a comedy, an almost tragic one. It is about the misadventure of a young man. He decides to document: himself and an unwarned female guest, at what he had thought to be one of his specialties, the good old "in out". He is soon to realize that being a host, an actor, a lover and documenting the whole thing at the same time could become a job too complex to handle. While almost mastering everything perfectly, one task of central importance becomes impossible to perform.*

screening: love lenses, february 17, 10.30 p.m.



## In Stabilities

Mark Brain

USA, 1998, 5 min.  
Montevideo, Amsterdam

Zwei Menschen geraten in Schiefelage, sie fallen, allerdings manchmal auf eine Weise, die nach den Gesetzen der Physik schlichtweg unmöglich ist. Sie fallen von Hockern, stürzen von Tischen, über Tische und durch Tische, im nächsten Moment bewegen sie sich extrem vor sich hin, ohne mehr als einen Millimeter vorwärts zu kommen. Sie scheinen süchtig nach allem jenseits der Normallage zu sein und bieten ein seltsames Ballett, allerdings keineswegs im Sinne von Tanz. Gute alte Stilmittel wie Zeitraffer und Zeitlupe unterhalten auf absolut originelle Art und Weise, kitzeln mit absurden Situationen unsere Wahrnehmung.

*Two people are knocked off balance, they fall, although sometimes in a way that plainly defines the laws of physics. They fall from stools, plunge from tables, over tables and through tables, and then suddenly move about extremely without advancing even a millimetre. They seem to be addicted to everything beyond the normal position and present a strange ballet, although by no means as defined by dance. Good old stylistic devices, such as quick and slow motion, entertain us in an absolutely original way, tickling our senses with absurd situations.*

screening: move!, february 15, 8.30 p.m. and february 17, 6 p.m.



## Instrument

Jürgen Moritz, KHM, Köln

A, 1998, 5 min.  
Jürgen Moritz, Wien

Instrument ist ein hektisches, aber doch sehr rhythmisches Videotape, das mit seinen einfachen geometrischen Formen ziemlich spannend ist.

*Instrument is a hectic, but very rhythmic video, whose simple geometric forms exert a considerable fascination.*

screening: student competition videos I, february 17, 4 p.m.



## Irrland „Süd“

Alfredo Borgo

E, 1998, 47 min.  
Alfredo Borgo, Las Palmas

Las Palmas („Hier leben einige tausend deutsche Aussteiger, für die es eine willkommene Abwechslung war, bei meinem Film mitzumachen.“ A.B.) Ein Mann wird von Indianern aus der Irrenanstalt befreit, hat inzwischen ein Haus geerbt und bekehrt er einen Priester, der kleine Mädchen verführt. Schriller noch als die Geschichte sind die kleinen Episoden am Rande, die Dialoge, die Darsteller („...drehte ich den Film mit über 50 Laiendarstellern.“ A. B.). Der aufwendige Film ist wohl der schrillste des vergangenen Jahres.

*Las Palmas ("Several thousand German drop-outs live here and for them it was a welcome change being able to join in my film." A.B.): a man is freed from the lunatic asylum by his friends, a tribe of Indians. In the meantime he has inherited a house, then there's an affair with a woman and he also succeeds in converting a priest of his habit of having sex with young girls. Even more sensational than the story itself are the little episodes in between, the dialogues, the actors ("... I shot the film with over 50 lay actors." A.B.). The film is lavishly produced and the most colourful of the past year.*

screening: fresh trash, february 17, 8.30 p.m. and february 19, 6 p.m.



## VIDEOS A-Z



### It's Coming Up

Raphael Montanez Ortiz

USA, 1997, 6 min.

235 Media, Köln

Im Hintergrund bricht ein Vulkan aus, im Vordergrund reitet eine Frau ein mechanisches Pferd, zwischen ihren Beinen das Bild eines hysterisch schreienden Mannes. „Deonstruktion“ ist die vom Künstler selbst gewählte Bezeichnung für Filme dieser Art. Ortiz wurde nicht nur unter Insidern zum Markennamen. Dieses surreal-existenzialistische Drama ist ein explosives, suggestives Werk. Es erzählt von der patriarchalischen Mytho-Phobie vor dem Matriarchat und von der Frau als Göttin der Schöpfung und der Freude.

*A volcano erupts in the background. In the foreground a woman can be seen merrily riding on a mechanic horse; between her legs is the image of a man who is frantically shouting. This unusual mixture of components forms the visual basis for this sample/scratch video. "Deconstruction" is the term used by the artist, whose countless contributions of this manner to the video world have become a trade mark.*

screening: feed me, scratch me, february 20, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.



### Kiko - Traveller is My Name

Minna Tarkka

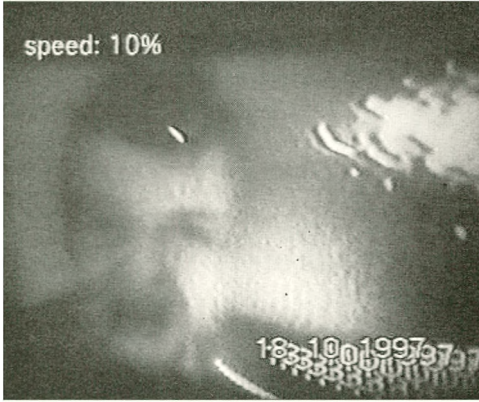
FIN, 1998, 52 min.

Kroma Productions, Porvoo

Dieses Reisevideo, ein Doku-Drama über Japan und zwei Kulturen zwischen Ost und West, ist aufregend und entspannend zugleich. Kiko präsentiert Episoden aus einem Reisebericht des japanischen Haiku-Dichters Basho. Die Episoden sind von Dialogen eines westlichen Reisenden mit einem östlichen Denker durchflochten. Es entsteht ein thematisches Gedankengewebe über kulturelle Unterschiede.

*Excitement and relaxation are both sensations which accompany this travel video. It is a drama-documentary about Japan: about the meeting - not the clash - between the cultures of east and west; it is about time, space and travelling. Kiko presents episodes taken from "Records of a Travel-worn Satchel", a travelogue by Japanese Haiku poet Basho. The episodes are interlaced with a dialogue where two characters - the western traveller and the eastern philosopher - address questions of cultural difference. The result is a series of reflections, a thematic web that creates links between eastern and western approaches.*

screening: asian ways, february 15, 10.30 p.m.



### Kopplungen

Eric Wilhelm

D, 1998, 16 min.

Eric Wilhelm, Berlin

Die spektakulären und übernatürlichen Aspekte der Zufallsforschung führen zur Verwirrung. In banalen Erscheinungen wie der Videorückkopplung lassen sich plötzlich Zeichen lesen, der Fernseher wird zum alles durchdringenden Element, zur Zufallsmaschine und Metapher. Laßt uns in Kontakt treten mit dem Metaphysischen - begeben wir uns auf die Suche nach den Kopplungen zwischen Maschine und anderen Sphären!

*The spectacular and supernatural aspects of research into random phenomena cause confusion. Signs can suddenly be read in such trivial phenomena as video feedback, while television becomes an all-pervasive element, a random machine and a metaphor. Let's make contact with the metaphysical and start searching for the links between machines and other spheres.*

screening: feed me, scratch me, february 20, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.  
student competition videos I, february 17, 4 p.m.



### Kunstführer Deutschland

Peter Zorn, Martin-Luther-Universität, Halle

D, 1997, 10 min.

Werkleitzgesellschaft e.V., Tornitz

Diese (fiktive) Dokumentation beweist: Adolf Hitler war weniger Staatsmann als viel mehr größter Allround-Künstler seiner Zeit. Sie beweist auch: Entreißt man Bilder ihrem originalen Kontext, kann man fast alles beweisen.

*This (fictitious) documentation shows that Adolf Hitler was not so much a statesman as the greatest all-round artist of his time. It also shows that if you remove paintings from their original context you can prove just about anything.*

screening: student competition videos I, february 17, 4 p.m.

# VIDEOS A-Z

## Kurz Macht Schluß

Axel Hartwig, DFFB

D, 1998, 3 min.  
Axel Hartwig, Berlin

Die Hintermänner in den oberen Etagen bleiben immer im Dunkeln: Flott gestalteter Großstadt-Gentleman-Terrorismus in Multimedia-Zeiten.

*The top-floor, behind-the-scenes characters always remain in the dark. Racy, city gent-style terrorism in the multimedia era.*

screening: student competition videos II, february 18, 10.30 p.m.

## Lehrprogramm Hund

Andreas Töpfer, KH Berlin-Weissensee

D, 1998, 1 min.  
Andreas Töpfer, Berlin

Lehrprogramm Hund von Andreas Töpfer gehört zu den ultimativen animierten Kurztagebüchern über das Lebensgefühl der 90er und die alltäglichen Begebenheiten in der (Hunde-) Stadt Berlin.

*Lehrprogramm Hund by Andreas Töpfer belongs to the ultimate in short animated diaries about the life-style of the 90s and everyday events in the doggie paradise of Berlin.*

screening: student competition videos I, february 17, 4 p.m.

## Lehrprogramm U-S-Bahn

Andreas Töpfer, KH Berlin-Weissensee

D, 1998, 2 min.  
Andreas Töpfer, Berlin

Andreas Töpfer hat einen ganz eigenen Stil der absolut reduziert gestalteten Animation entwickelt. Mit wenigen Strichen bringt er den Zuschauern bei, wie eine U-Bahn aussieht und wie eine S-Bahn, wie eine U-Bahn fährt, wie eine S-Bahn. Und wie es aussieht, wenn beide im gleichen Bild fahren. Für Menschen, die mit Humor aus Kalau etwas am Hut haben. Auch wenn sie nie eine Mütze tragen.

*Andreas Töpfer has developed his own unique and absolutely reduced style of animation. With a few lines, he shows the viewers what an underground railway looks like and then a city train, how an underground railway moves and then a city train. He also shows us what it looks like when they both move in the same picture. For anyone whose cup of tea are dreadful puns or corny jokes. Even if he or she never drinks anything warm.*

screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.  
student competition videos I, february 17, 4 p.m.

## Lido, 21°

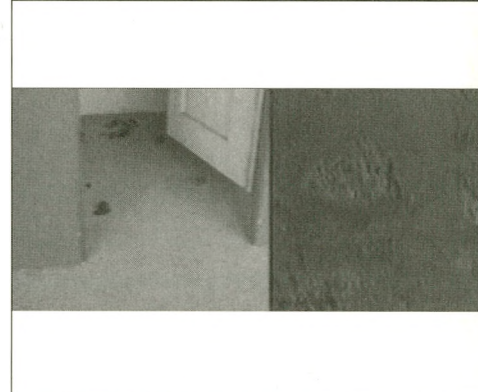
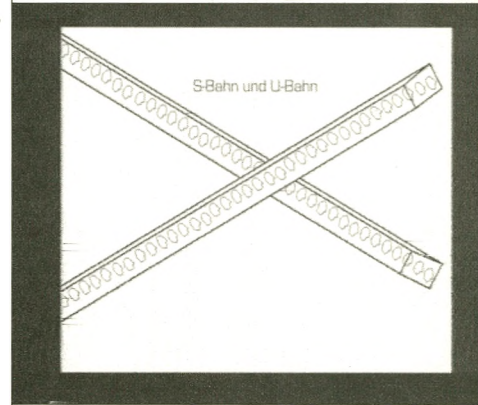
Stefan Bischoff, Margot Zanni, Hochschule für Gestaltung, Luzern

CH, 1998, 9 min.  
Stefan Bischoff, Luzern

Lido 21° ist ein Andenken an ein altes Haus. Das Videotape erzählt die Geschichte dieses alten und leerstehenden Hauses. Mit zwei parallelen Bildern entflieht die Darstellung von einer realen in eine surreale Bilderwelt.

*Lido 21° is a memento of an old house. The video tells the story of this old house which now stands empty. The use of two parallel images enables a switch to be made from the real to the surrealist world of images.*

screening: student competition videos II, february 18, 10.30 p.m.



## VIDEOS A-Z



### Life of Crime 2

Jon Alpert

USA, 1998, 120 Min.

Downtown Community TV, New York

Das definitive Meisterwerk von Jon Alpert: über Jahre beobachtet er den Alltag von zwei Kriminellen, die anfangs auf Bewährung frei sind. In „Once in a Year of Crime“ (1988) waren die Männer noch kleine Ladendiebe. Inzwischen haben Rob, Freddy und ihre Freundin Deliris Probleme, clean zu bleiben und dem Verbrechen zu entsagen. Der Film ist ganz dicht an seinen Protagonisten dran; man spürt wie sie fühlen, denken und kämpfen. Die typische „schmuddelige“ Kameraführung von Jon Alpert schafft auch eine neutrale Distanz. Er zeigt einfach, wie scheiße das Leben sein kann. Ein Thriller um Gewalt, Prostitution und Drogen.

*Jon Alpert's definitive masterpiece: Over the years, he has observed the everyday life of two criminals, who were initially free on probation. Ten years ago, he made a film about Rob, Freddy and Deliris, their common friend "Once in a Year of Crime" (1988). At that time the men were still small-time shoplifters. Meanwhile, times have gotten harder, and after jail all three have various problems in remaining clean and staying away from crime. Again and again hopes are raised and new attempts are made, to get everything to work, only to slip in the mud again. It is a film, that sticks quite close to its protagonists. One feels how they feel, think and fight. Their fate is stirring, however the typical "hazy" camera work of Jon Alpert manages to present it from a neutral distance. Neither accusation nor pity is there, Alpert simply shows, how shitty life can be. A thriller about force, prostitution and drugs.*

screening: year of crime 2, february 14, 10.30 p.m.



### Little Breakdown

Andreas Jaschke, Bauhaus Universität Weimar

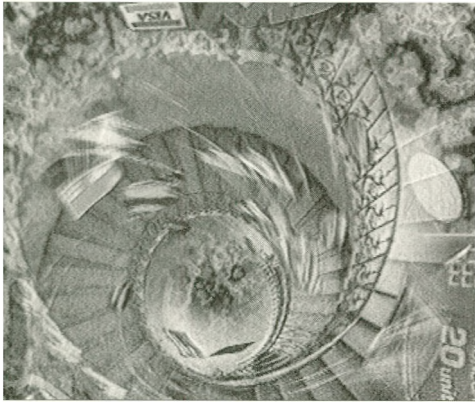
D, Jahr, 12 min.

Bauhaus Universität Weimar

„Von PLAYMOBIL® gibt es für alles, was du spielen willst, das richtige Auto. Feuerwehr, Polizei, Notarzt, Ambulanz, Campingbus. Einsteigen, aufladen, fahren. Alles ganz echt“ (Originaltext Playmobilkatalog 1974). Für alle, die sich auch immer geärgert haben, daß die Cowboys mit ihren Gewehren gar nicht richtig schießen können, sondern sie nur irgendwie dumm durch die Gegend tragen.

*"PLAYMOBIL® has the right car for every game: fire engine, police car, emergency doctor's car, ambulance, camper. Jump in, charge up and drive off. Everything completely genuine." (Original text from the 1974 Playmobil catalogue). This is for all those who were always annoyed that the cowboys couldn't shoot properly with their guns but just carried them around for no apparent purpose.*

screening: student competition videos I, february 17, 4 p.m.



### LMX Spiral

Richard Wright

GB, 1998, 8 min.

Future Natural Films, New Barnet

Unsere Reise beginnt in den glorreichen 80ern in England. Mit Hilfe der berühmten Bildästhetik jener Jahre machen wir den Sprung in die Vergangenheit. Begleitet von unserem entsprechend gestylten Helden touren wir durch die Ups und Downs der Epoche und landen am Ende dieser Achterbahnfahrt am sicheren Ufer der 90er. Unterlegt mit der passenden Musik ist dieses Video ein Muß für all jene, die tiefere Gefühle für diese nicht sehr ferne Vergangenheit hegen.

*We start our journey in Britain's glorious 80s, travelling back in time with the help of that decade's infamous image aesthetics: Accompanied by our hero who is styled in the appropriate manner, we make our way through the ups & downs of this epoch, ending this rollercoaster ride on the safe shore of the 90s. Dubbed with the right music it is a must for all those, who bare sentiments with this not so far history.*

screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.



### Madness

Giulio Kirchmayr

I, 1997, 16 min.

Giulio Kirchmayr, Triest

Erinnern Sie sich noch an Ihre letzte Bestellung, die ewige Wartezeit, die falsche Lieferung und den ignoranten Boten? So ein Fall wird hier erzählt und das ungebührliche Verhalten diesmal bestraft. Das Video beginnt mit der heißen Verfolgungsjagd kurz vor der eigentlichen Revanche. Wie als verdrehte Hommage an Quadrophrenia erscheint im Morgengrauen eine wilde Gang von Scooterfahrern. Was haben diese schrägen Typen vor?

*Remember the last time you ordered something, and not only that you had to wait too long, but the ordered goods turned out to be wrong and the messenger left as if everything was just fine. This is a story about a case like that, but what makes it worth telling is the fact that this time this kind of mischief does not pay. The video starts almost at the end of the story where the hot pursuit takes place just before the actual revenge. Like a twisted homage to quadrophrenia, a wild gang of scooter riders emerges at dawn. What are these strange looking guys up to?*

screening: fresh trash, february 17, 8.30 p.m. and february 19, 6 p.m.

## VIDEOS A-Z

### Meine Familie und Ich

Frank Westermeyer

D, 1997, 16 min.

Frank Westermeyer, Paris

Manche Situationen möchte man nicht nur vermeiden, man stellt sie sich am besten gar nicht erst vor. Doch bisweilen ergibt man sich dem Gedankenstrudel, gerade weil man die Dinge nicht durchleben möchte. Die Situationen in diesem Video sind allzu bekannt: es könnte gut unsere eigene Familie oder die eines Freundes sein, die in diesen trockenen, komischen und manchmal nahezu schmerzhaften Einblicken in die Leben einiger Alltagsfamilien porträtiert wird.

*One often finds oneself caught in situations one would not wish to be in. Sometimes just to think of such a situation is so disturbing that it leaves a bad aftertaste as if you really did have that unforgettable and uneasy experience. As disturbing as they might be, sometimes you are dragged into a swirl of such thoughts, and you have the urge to go on thinking, dreaming in this way, as if this way of experiencing things is a price you have to pay in order to avoid these moments in the real world. In this video we find ourselves in situations we all know too well: either it's our family or a friend's family which is being portrayed in this dry, witty and at times almost painful insight into the lives of these everyday families.*

screening: behind reality, february 16, 8.30 p.m. and february 18, 6 p.m.

### Multiple Barbie

Joe Gibbons

USA, 1998, 9 min.

LUX, London

Kein Wunder, daß Barbie beim Psychiater gelandet ist, wo sie doch von recht verhaltensgestörten Mädchen als Spielzeug mißbraucht wurde. Ihr Analytiker weiß, wie man ihr helfen kann: In der Hypnose kommen alle ihre multiplen Ichs zum Vorschein, die beste Grundlage also für eine echte Heilung. Allerdings hat der gute Doktor eine dieser Persönlichkeiten offenbar unterschätzt ...

*No wonder Barbie ends up on the psychiatrist's couch after being treated as a toy by maladjusted girls. Help is on hand from her analyst, though. All her multiple egos come to the surface under hypnosis and that is ideal for a full recovery. The trouble is that the good doctor seems to underestimate one of these alter egos...*

screening: fresh trash, february 17, 8.30 p.m. and february 19, 6 p.m.

### My Turn

Susan Weisshaar, California Institute of the Arts

USA, 1998, 12 min.

Susan Weisshaar, Newhall

Manchmal spricht alle Welt über bestimmte Dinge nur, weil es gerade „in“ ist, darüber zu sprechen. Betroffene Menschen werden übergangen. In diesem Video, das auf aufregende Weise verschiedene Techniken kombiniert (mixed media film), ist das nicht der Fall. Der Film ist ein poetisches Essay über eine nicht-funktionierende Mutter-Tochter-Beziehung und psychologischen Mißbrauch. Die beunruhigende, träumerische Ästhetik überdeckt nie die schmerzhafteste Realität.

*There are things one does not talk about. There are things one does not wish to talk about. There are things one must talk about. At times everybody talks about this kind of things just because it's the sign of the times, then those whom it concerns may get the impression that they as persons were not really taken in consideration. This is not the case in this video (mixed media film). In an exciting manner different techniques are combined in order to create a somewhat poetic essay about the delicate and sad story of a dis-functional mother/daughter relationship, the psychological abuse, and its aftermath. Although this video bears soothing dreamy aesthetics, it does not leave the viewer untouched, dealing with painful reality.*

screening: behind reality, february 16, 8.30 p.m. and february 18, 6 p.m.

student competition videos II, february 18, 10.30 p.m.

### Nombrils du monde - Navels

Eve-Emilie Francés

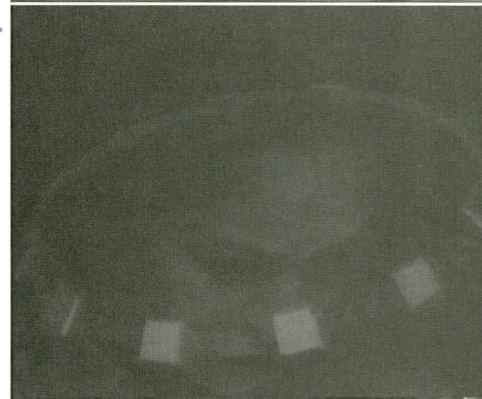
F, 1998, 7 min.

Eve-Emilie Francés, Lille

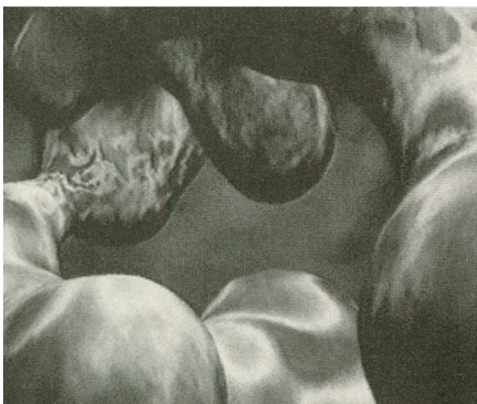
Langsam, sich überlagernd, auftauchend und wieder verschwindend: ein Spiel mit der Wahrnehmung und der Phantasie, eine Reise durch die eigenen Assoziationen. Eingebettet in einen kontinuierlichen Fluß (ver-)führen die Bilder Eve-Emilie Francés' vom Mittelpunkt des Körpers zum Mittelpunkt der Welt.

*Slowly overlapping, re-emerging and disappearing again. This is a game of perception and fantasy, a journey through your own associations. Eve-Emilie Francés takes you in a continuous flow of images from the centre of your body to the centre of the world.*

screening: video tripping, february 14, 8.30 p.m. and february 16, 6 p.m.



## : VIDEOS A-Z



### Octikuki

Csaba Szamosy

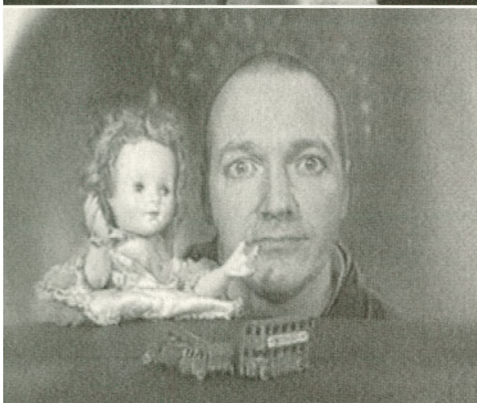
AUS, 1997, 5 min.

Anima IM, Parkville

Den Song „Thunderstorm“ von Yello zu bebildern, ist gewagt - kommt doch die Musik pompös und gewaltig daher, nachdem sie leise und kaum hörbar begonnen hat, um dann wieder in filigrane Muster zurückzufallen und erneut anzuschwellen. Gewitterartig eben. Octikuki ist eine impressionistische Animation, die auf den Gesetzen der japanischen Esoterik basiert. Sie benutzt Elemente der Natur, teils als Realbilder, teils computergeneriert und mixt sie mit space-artigen Elementen aus dem Rechner. Ein Flug durch das All und über die Erde, gelegentlich hart am Rand von Kitsch, eine Tendenz, die aber sofort wieder gebrochen wird.

*The attempt to illustrate the song "Thunderstorm" by Yello is daring after beginning softly, almost inaudibly, the music swells pompously and powerfully, to then relapse into filigree patterns and then surge up again. Indeed, just like a thunderstorm. Octikuki is an impressionistic animation based on the laws of Japanese esotericism. It uses elements of nature, some as real images, some as computer generated ones, and mixes them with space-like elements from the computer. A flight through outer space and over the earth, occasionally bordering on kitsch, a tendency, which is, however, then broken immediately.*

screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.



### One With Everything

Daniel Reeves

GB, 1998, 26 min.

Total Loss Production, Glasgow

Ein respektloser Mönch, der ziemlich britisch aussieht und auch einen gleichartigen trockenen Humor aufweist, zieht mit 49 Gefährten durch die Welt manischer Träume, zerstört höchst kreativ Buddha-Figuren und enthüllt gar manches an der heiligen Lehre: etwa die Geheimnisse des spirituellen Materialismus und das buddha-hafte des Hot Dogs. Es ist kaum vorstellbar, daß das Thema ca. 30 LpM (Lacher pro Minute) hergibt, aber Video-Altmeister Daniel Reeves hat hier ein Meisterwerk des Humors geschaffen - eine der witzigsten Arbeit des Festivals.

*An irreverent monk, who looks very British and has the same sort of dry humour, progresses with 49 other monks through the world of manic dreams destroying highly creative figures of Buddha and revealing a great deal about the holy teachings, e.g. the secrets of spiritual materialism and the similarities between a Buddha and a hot dog. It's hard to believe that such material is good for around 30 l.p.m. (laughs per minute), but there again this is a masterpiece of humour produced by the doyen of video, Daniel Reeves. One of the funniest films at the festival.*

screening: god's mistake, february 19, 8.30 p.m. and february 21, 4 p.m.



### Out for Love... Be Back Shortly

Dan Katzir

IL, 1997, 55 min.

Jane Balfour Films, Tel Aviv

Eine Geschichte über Israel. Eine Geschichte über Familie. Eine Geschichte über Terror. Eine Geschichte über die Liebe. Der junge Regisseur Dan Katzir schafft es auf fesselnde Weise, alle Geschichten in einer zu erzählen. Das Leben in Israel vor, während und nach dem tödlichen Attentat auf Yitzhak Rabin wird bestimmt von Angst und Auseinandersetzungen um Friedenspolitik und Bürgerkrieg. In dieser Zeit lernt Dan Iris kennen, die mit Noa, Rabins Enkelin, zur Armee eingezogen wird. Verwirrende Gefühle in einer verwirrenden Zeit.

*This is a story about Israel. A story about family life. A story about terror. A story about love. The young director, Dan Katzir, succeeds in wrapping all these stories into a single gripping tale. Life in Israel before, during and after the assassination of Yitzhak Rabin is determined by fear and argument about peace and civil war. This is the time when Dan meets Iris, who is drafted into the army along with Noa, Rabins granddaughter. Confused feelings at a confused time.*

screening: love lenses, february 17, 10.30 p.m.



### Palatschinken

Bojko Bojcev, HGB - Leipzig

D, 1998, 11 min.

Bojko Bojcev, Leipzig

Ein Loblied auf alle Regionalsender. Bojko Bojcev versucht mit seinem Video „Palatschinken“ gezielt zu langweilen. Ob er es wirklich schafft, muß jeder selbst überprüfen.

*A song of praise for all regional broadcasting stations. Bojko Bojcev does what he can to bore viewers with his video, "Palatschinken". Whether he has succeeded is up to them to decide.*

screening: student competition videos II, february 18, 10.30 p.m.



# VIDEOS A-Z

## Partners

Alix Pearlstein

USA, 1998, 17 min.

Electronic Arts Intermix, New York

Die Partner Alix Pearlsteins, sei es die Fitness-Trainerin oder das spielende Kind, der Redner oder der Liebhaber, sind nur Staffagen, um so interessanter, wie sich die Künstlerin zu den Abbildern ihrer Partner verhält: Sie kopiert die Posen, geht zu ihnen in Opposition, ironisiert sie. Der Zuschauer erlebt die Pathetik mancher Haltung und bekommt einen Hinweis auf die Lächerlichkeit der eigenen Körpersprache. Siehe auch Pearlsteins Video „Still“.

*Alix Pearlstein's partners, be they a fitness coach or a child at play, a speaker or a lover, are no more than decorative elements. All the more interesting, then, is how the artist responds to the images of her partners. She copies their poses, opposes and mocks them. The viewers can see how exaggerated some attitudes are and are shown the ridiculous nature of their own body language. See also Pearlstein's video, "Still".*

screening: **move!**, february 15, 8.30 p.m. and february 17, 6 p.m.

## Pilot

Jeroen Kooijmans

NL, 1998, 2 min.

Montevideo, Amsterdam

In diesem zweiminütigen Video passiert, zugegeben, ziemlich wenig. Und was passiert, darf nicht verraten werden, sonst braucht man dieses konsequent kurze Tape – man könnte es auch „reduziert“ nennen – erst gar nicht anzuschauen. Ebenso schlicht wie der Inhalt kommt also auch die formale Umsetzung daher, so daß man fast schon geneigt ist, beim Autor so etwas wie Genialität zu vermuten. Na gut, fast.

*To be honest, not a great deal happens in this two-minute video. But to reveal what goes on would make it a waste of time watching the tape, which has been kept deliberately short or "reduced" you might say. With the form matching the content for simplicity, one is almost tempted to describe the work as a stroke of genius. Well, almost.*

screening: **fresh trash**, february 17, 8.30 p.m. and february 19, 6 p.m.

## Point

Ela Mergels, Gunda Becker, FH Dortmund

D, 1998, 1 min.

Ela Mergels, Köln

Punkte - als Raster - ergeben ein druckbares Foto, Pixel ein Fernsehbild. Ela Mergels und Gunda Becker spielen mit dem Punkt (nicht dem Pixel), konstruieren mit ihm abstrakte Muster, Sterne, Linien, große Punkte, kleine Punkte und dekonstruieren sie wieder. Das Konkrete zerfließt, das Sichtbare wird unsichtbar. „Über die Vielzüngigkeit von Schwarzweiß“, so die beiden Autorinnen.

*Points - as a raster - produce a printable photograph, pixels produce a television image. Ela Mergels and Gunda Becker play with points (not with pixels), using them to construct abstract patterns, stars, lines, large points, small points and then deconstruct them again. What is concrete dissolves, what is visible becomes invisible. The two authors say it is "about the multi-facdedness of black and white".*

screening: **video tripping**, february 14, 8.30 p.m. and february 16, 6 p.m.

student competition videos II, february 18, 10.30 p.m.

## Powerburner

Active Men

D, 1998, 9 min.

Bauhaus Universität Weimar

Das alte Rein-Raus-Spiel führt bei den aktiven Männern zu äußerst seltenen anatomischen Abnormalitäten. Eine absurde Dokumentation, die es schafft, trotz ständiger Wiederholungen Spannung zu erzeugen. Ein besonderes Lob geht an den Setdesigner und den Stylisten.

FSK: ab 16

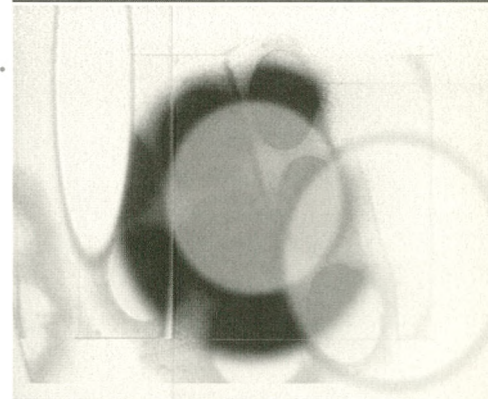
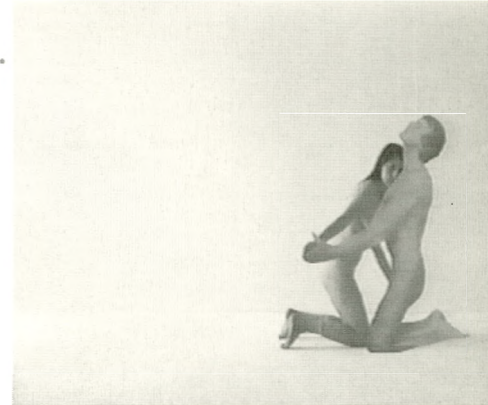
Prädikat: Wertvoll

*In active men, the ancient sport of bumping and grinding leads to extremely rare anatomical abnormalities. An absurd documentation which manages to create suspense despite constant repetition. Special praise goes to the set designer and the stylist.*

*X-Certificate (age 16 and over)*

*Rated: worth seeing*

screening: **student competition videos I**, february 17, 4 p.m.



## VIDEOS A-Z



### Punctuated Equilibrium

Valerie Nelson, Anthony Morgan

CDN, 1997, 4 min.

Valerie Nelson, Vancouver

Ein Balanceakt perfekt synchronisierter akrobatischer Choreographie. Eine gut arrangierte Komposition für fünf Tänzer und einen Schauspieler/Musiker, die – begleitet vom Klang industrieller Musik – mit meterlangen Leitern jonglierend der Schwerkraft trotzen. Dieses Video, mit seinen videoclip-ähnlichen schnellen Schnitten, gewährt uns einen Einblick in die Verspieltheit des Choreographen und zeugt vom Athletismus seiner begabten und sehr gut ausgebildeten tanzenden Akrobaten.

*A balancing act of perfectly timed acrobatic choreography. A well arranged composition for five dancers and one actor/musician, defying gravity while juggling on ten-foot ladders to the sound of industrial music. This video with its video clip-like, quick-paced editing provides us with a fascinating insight into the athleticism and playfulness of the choreographer and his skilled and well trained dancing acrobats.*

screening: **move!**, february 15, 8.30 p.m. and february 17, 6 p.m.



### Rue Françis

François Vogel

F, 1998, 4 min.

Heure Exquise!, Mons en Barœul

Man nehme: eine Straße, eine Dachgeschoßwohnung, einen Balkon, eine Kamera. Man sieht: eine Straße, eine Dachgeschoßwohnung, von weitem, von nahem, ganz nah. Triviales Alltagsgeschehen wird in der zufälligen (?) Aneinanderreihung spannend: Werden die beiden auf der Straße sich küssen? Was passiert mit dem Geschirr in der Spüle? Und welche Rolle spielt der Mann im Haus gegenüber?

*Take a street, a top floor flat, a balcony and a camera. What we see is a street and a top floor flat from a long way off, close up and very close up. Trivial everyday events become fascinating when they are put together in a random (?) sequence. Will the couple in the street kiss? What will happen to the dishes in the sink? And what role is played by the man in the house opposite?*

screening: **feed me, scratch me**, february 28, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.

### Runners

Kazuma Morino

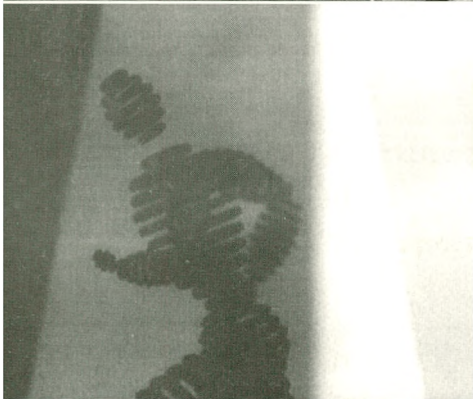
J, 1998, 4 min.

Stripe Factory Japan, Tokio

Dynamik und Perspektivenwechsel, Strukturen und Überraschungsmomente: Runners ist eine außer-gewöhnliche Computeranimation, die ahnen läßt, in welche Richtung sich das Genre entwickeln könnte, wenn es nicht so sehr von glatt polierten Ästhetiken und kommerziellen Anwendungen beherrscht würde. Runners wurzelt mit seiner Bildführung nicht nur im Film, sondern hat noch ganz andere Verwandte: die konstruktivistische Malerei und die Kinästhesie zum Beispiel.

*Dynamism and changes of perspective, structures and elements of surprise: Runners is an unusual computer animation which provides an indication of the direction the genre could move in if it were not dominated by smoothly polished aesthetics and commercial exploitation. While the direction of Runners is rooted in film, it is also related to constructivist painting and cinesthetics.*

screening: **computer animations**, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.



### Schrittweiser

Oliver Hardt

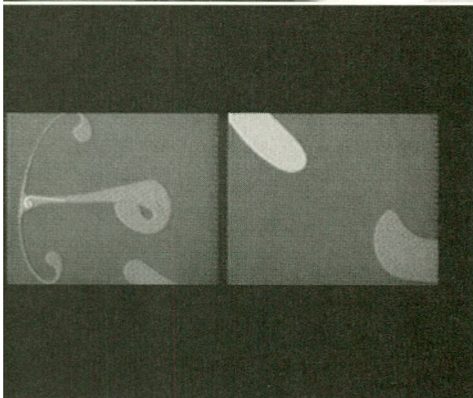
D, 1998, 4 min.

Oliver Hardt, Frankfurt/M

Ausgangsmaterial, das experimentell zitiert wird, sind Animationsfilme (1926 - 43) von Oskar Fischinger, die 1998 im Deutschen Filmmuseum Frankfurt/M während der Ausstellung „Film und Computer“ als work-in-progress bearbeitet wurden. Der Soundtrack zu Schrittweiser ist eine computergenerierte Komposition aus Samples (und Zuordnungen auf der Zeitachse bzw. den Kanälen links, Mitte, rechts). Jedem Sample wurde ein „Filmsample“ und dessen Position auf der Bildebene zugewiesen: links, Vollbild, rechts, Schwarzbild. Dies erfolgte nicht per Programm, sondern wurde von Hardt intuitiv vorgenommen.

*Oskar Fischinger's animated films (1926 - 43) constitute the point of departure. Cited experimentally, the material was adapted as a work in progress during the exhibition "Film and Computer" at the German Film Museum in Frankfurt/M in 1998. The soundtrack to Schrittweiser is a computer generated composition from samples (and allocations on the time axis or on the canals to the left, middle and right). Each sample was assigned a "film sample" and its position visually: to the left, full image, to the right, black out. The effects were not produced by a program but by Hardt intuitively.*

screening: **video tripping**, february 14, 8.30 p.m. and february 16, 6 p.m.



## VIDEOS A-Z

### Serving Suggestion

Tony Thorne

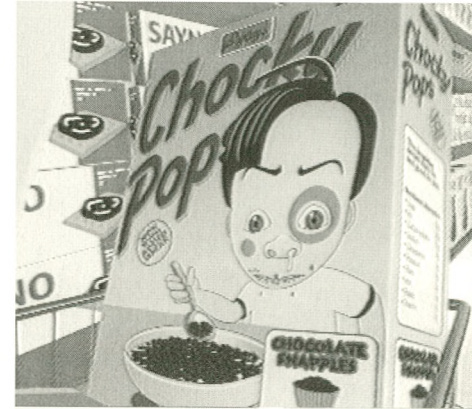
AUS, 1998, 4 min.

Australian Film, Television & Radio School, North Ryde

Der kleine Kevin ist nicht aufzuhalten. Im Supermarkt der Mutter erfolgreich entkommen, erlebt er Überraschungen: So bekommt er zu spüren, wie gewalttätig harmlos erscheinende Pappkartons sein können und lernt, welche Monster in werbend und freundlich grinsenden Affen stecken.

*There's no stopping young Kevin. Having escaped from his mother in the supermarket, he experiences a number of surprises. He discovers how violent seemingly harmless cardboard boxes can be and learns that monkeys with a winning, friendly grin can be real monsters.*

screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.



### Sexual Healing

Shigeko Kubota

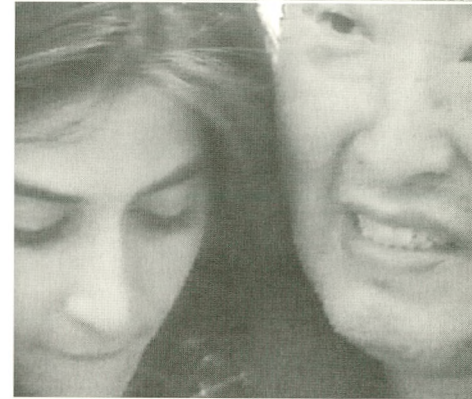
USA, 1998, 5 min.

Electronic Arts Intermix, New York

Wie Nam June Paik ist Shigeko Kubota eine „große Alte“ der Videokunst, im übrigen sind die beiden seit 40 Jahren ein Paar. 1996 hatte Paik einen Schlaganfall und ist seitdem halbseitig gelähmt. Kubota zeigt in ihrem kurzen Clip auf witzige Weise Rehabilitierungsschritte von Paik im Krankenhaus. Ironisch und liebevoll zugleich präsentiert sie Bilder, die jedes falsche Gefühl von Mitleid verfliegen lassen und zeigen, daß Paik seinen Humor nicht verloren hat. Vorsicht mit dem Titel: „Heeling“ hat mit „Healing“ (Heilung) nichts zu tun, sondern leitet sich von „heel“ (Ferse) ab; es findet sich wieder in „to follow ones heel“: jemandem auf dem Fuß folgen. In Anspielung auf Marvin Gayes Song „Sexual Healing“ äußert sich Kubota durch das Spiel mit einem Buchstaben, der beim gesprochenen Wort nicht zu unterscheiden ist, listig und doppeldeutig. Augenzwinkernd, wie es der Großmeister des Fluxus immer war. Eine wunderschöne Liebeserklärung.

*Like Nam June Paik, Shigeko Kubota is a great personage of video art. Incidentally, the two of them have been a pair for 40 years. In 1996, Paik had a stroke. Ever since, he has suffered from hemiplegia. In her amusing short clip, Kubota shows the stages of Paik's rehabilitation at the hospital. Both ironically and lovingly, she presents scenes that make any false feelings of pity vanish and shows that Paik has not lost his sense of humour. The title "Heeling" sounds, of course, like "healing" and refers to the idea of "following at someone's heels", i.e. in close pursuit. The allusion to Marvin Gaye's song "Sexual Healing" is expressed in how Kubota cleverly plays with merely one silent letter and thus causes ambiguity. She does so with a twinkle in her eye, just as the grand master of Fluxus always had. A very beautiful declaration of love.*

screening: move!, february 15, 8.30 p.m. and february 17, 6 p.m.



### Shit Kid Tales

Nico Ihlein, FU - Berlin

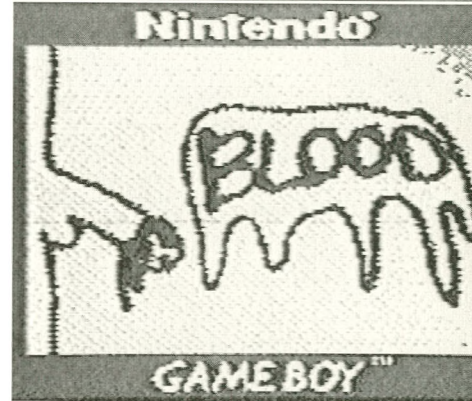
D, 1998, 4 min.

Nico Ihlein, Berlin

Kurze, in einer einfachen Animationstechnik stereotypenhaft wiederholte Szenen traumatischer Kindheits-erlebnisse – umspielt von lieblichen Gameboy-Klängen. Das Nintendo-Zeitalter, einmal anders gesehen: Für die einen technologischer Rückschritt, für die anderen Inspiration zu einer neuen medialen Ausdrucksform.

*Brief, traumatic childhood experiences repeated in stereotype fashion using a simple animation technique and garnished with delightful Gameboy sounds. A different view of the Nintendo age, regarded by some as a technological step backwards and by others as a source of inspiration in the search for a new form of media expression.*

screening: student competition videos II, february 18, 10.30 p.m.



### Six Boxes

John Wood & Paul Harrison

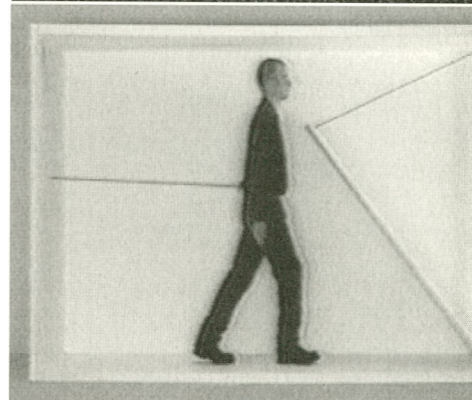
GB, 1998, 2 min.

LUX, London

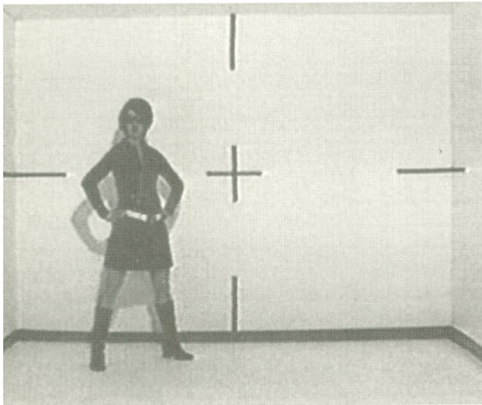
Wenn man John Wood und Paul Harrison bei ihrer Arbeit zuschaut, kann man neidisch werden. Sie vollführen so einfache und pure Handlungen und sind dabei so überzeugend, daß einem spontan Begriffe einfallen wie „Wahrhaftigkeit“ und „Schönheit“, obwohl immer ein Hauch von Lächerlichkeit über allem schwebt. Hier erforschen sie sechs Kisten, indem sie sich ihnen annähern, sich hineinbegeben, mit ihnen agieren. Siehe auch „12 Reasons to Stand Somewhere“.

*Watching John Wood and Paul Harrison at work can make you green with envy. What they do is so pure and simple and yet so convincing that you find terms like "truth" and "beauty" flashing through your mind, even though a touch of the ridiculous hangs over everything they do. Here they investigate six boxes by approaching them, getting inside them and incorporating them in their actions. See also "12 Reasons to Stand Somewhere".*

screening: move!, february 15, 8.30 p.m. and february 17, 6 p.m.



## : VIDEOS A-Z



### Still

Alix Pearlstein

USA, 1997, 8 min.

LUX, London

Den idealen Punkt zu erreichen, an dem die Bewegung keinen Sinn mehr macht und die optimale Harmonie zwischen Körper und Raum erreicht ist - diese Betätigung hat eine Bedeutung, die zwischen leichtem Spiel, theaterhafter Inszenierung und Meditation liegt. Still ist eine Serie von Szenen mit unterschiedlichen Akteuren und reduzierten Mitteln: ein weißer Kubus, in den sich die „Spieler“ verirrt haben, und der sie herausfordert, Stellung (ein-) zunehmen.

*Reaching the ideal point at which movement is no longer meaningful and optimum harmony is achieved between body and space is an activity whose significance lies somewhere between an easy game, a theatrical production and meditation. Still is a sequence of scenes with different actors and reduced means - a white cube which the "players" have got lost in and which challenges them to identify where they stand.*

screening: **move!**, february 15, 8.30 p.m. and february 17, 6 p.m.

### Stuffing

Rich Bott, Jim Fetterly

USA, 1998, 4 min.

Video Data Bank, Chicago

Zeig's mir nochmal, Sam! Affen sind possierliche Tiere, und wir können uns gar nicht daran satt sehen. Daß sie zu anderen Erdenbewohnern Ähnlichkeiten aufweisen und so manche andere Verwandtschaft, deckt Stuffing wiederholt/wiederholend auf. Man beachte die Mehrdeutigkeit des Titels: Stuffing kann so etwas bedeuten wie: ausstopfen (Tiere), etwas kaputtmachen, jemanden täuschen oder etwas füllen. Ein (selbst-) ironisches Sample-Video.

*Play it again, Sam! Monkeys are funny animals and we can't see enough of them. The fact that they bear certain similarities to other inhabitants of the earth and have a number of other affinities, too, is a theme to which Stuffing constantly returns. The title of the film can be interpreted in more ways than one. Stuffing is what you put in animals, but it can also be used in the sense of knocking the stuffing out of somebody, deceiving them etc. A sample video full of (self-)mockery.*

screening: **feed me, scratch me**, february 20, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.



### Symphonie pour un repas

Antony Fayada, MST images et du son - Aubagne

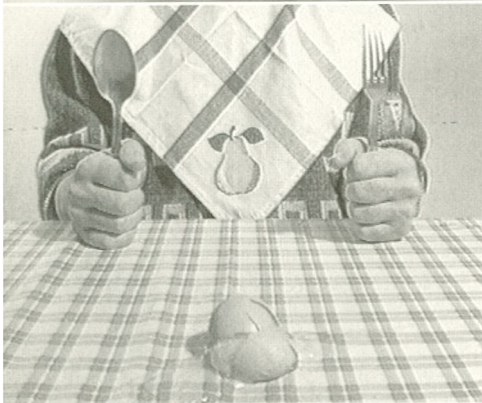
F, 1997, 4 min.

Antony Fayada, Marseille

Antony Fayada aus Marseilles experimentiert mit den Klängen des Alltags. Er schneidet/komponiert seine Videos eher nach Gehör, so daß seine Videobilder sich im Rhythmus steigend den Tönen folgen und den Ursprung seiner Sounds beweisen. Man könnte sie O-Ton-Videoclips nennen. „Symphonie pour un repas“ ist eine andere Version von „Tischlein deck dich“.

*Antony Fayada from Marseilles experiments with everyday sounds. He edits/composes his videos by ear more than anything else. As a result the rhythm of his video images matches the rising volume of the sounds and documents their origin. You might call them original sound video clips. "Symphonie pour un repas" is a different version of "Tischlein deck dich" ("Table of Plenty").*

screening: **student competition videos I**, february 17, 4 p.m.



### Take Me Home

Matt Hulse

GB, 1998, 7 min.

LUX, London

Movement auf die heftigste Art. Ein nackter Mann vibriert wie unter 1000 Volt, ein Stuhl tanzt einsam vor sich hin, jemand hüpf auf einem Bein, ein verkleidetes Wesen vergnügt sich im Wald... Der Text aus dem Katalog hilft auch nicht viel weiter: „Deeply unhinged surrealist seeks meaning. Enjoys animals, nature and buildings. G.S.O.H. flexible. W.L.T.M. for unremitting contact sports. Take me home.“ Alles in allem aber mit Sicherheit das beste Band der Post-Neo-Dada-Schule auf dem Festival. Wenn man denn zuordnen will. Auf jeden Fall: höchst vergnüglich!

*Movement of the most intense kind. A naked man vibrates as if 1000 volts are passing through him, a chair dances all on its own, somebody hops on one foot, a being in disguise enjoys itself in the wood... The description in the catalogue isn't very helpful either: "Deeply unhinged surrealist seeks meaning. Enjoys animals, nature and building. G.S.O.H. flexible. W.L.T.M. for unremitting contact sports. Take me home." All in all, however, this is definitely the best tape attributed to the post-neo-Dada school at the festival. If you wish to attribute it to anything at all, that is. Extremely enjoyable at all events.*

screening: **move!**, february 15, 8.30 p.m. and february 17, 6 p.m.



# VIDEOS A-Z

## The Almost-Falling Woman

Cathy Sisler

CAN, 1996, 21 min.  
LUX, London

Sie sieht nicht besonders aus, sie kleidet sich schlecht. Sie ist nervös und unsicher beim Reden und Gehen. Sie fällt des öfteren und unvermittelt auf öffentlichen Plätzen. Nicht gerade die besten Voraussetzungen, um an einen neuen Job zu kommen. Statt Schafe zählt sie in schlaflosen Nächten Soldaten. Eines Nachts beginnt sie zu ahnen, daß sie mit ihrem Fallen anders, nämlich positiv umgehen kann. Sie beginnt, in der absoluten Ohnmacht Macht zu entdecken.

*She's not particularly good-looking and dresses poorly. She's nervous and uncertain of herself when she walks and talks. She often falls down unexpectedly in public places. Not exactly ideal references if you're looking for a new job. Lying awake at night she counts soldiers not sheep. One night it dawns on her that she can turn her falls to good effect. She begins to understand the power which resides in complete weakness.*

screening: behind reality, february 16, 8.30 p.m. and february 18, 6 p.m.



## The Cut Above

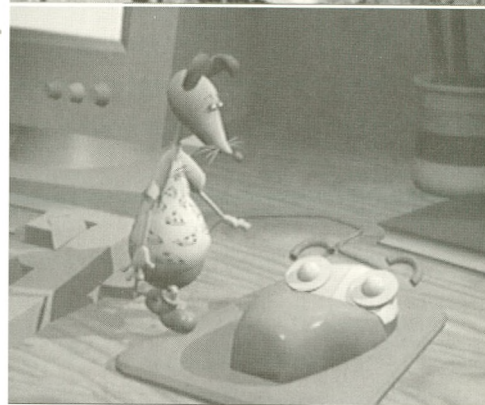
Miran Shim

USA, 1998, 4 min.  
Miran Shim, New York

Ein computeranimierter Computer erlebt seine eigene virtuelle Love-Story à la Hollywood. Eine Maus, in diesem Fall eine echte, trifft eine Computer-Maus. Es ist Liebe auf den ersten Blick, und die Story entwickelt sich wie zu erwarten - (fast) genauso wie wir alle sie kennen. Als die beiden Mäuse sich näher kennenlernen, kommen neue Charaktere, reale und virtuelle hinzu. Insgesamt ist dies ein nettes und süßes Video für die ganze Familie (besonders für die Kleinen).

*A computer animated computer experiences it's own virtual love story in a Hollywood-toon style. A mouse - a real mouse that is - meets a computer mouse. It's love at first sight and the story goes on in the usual way, as we know it (almost). Just as the two mice get to know each other, more characters real and virtual join in. All in all this is a nice and sweet video for the entire family (especially for the young).*

screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.



## The Goner

Peter Kaboth, HFF Konrad Wolf, Potsdam

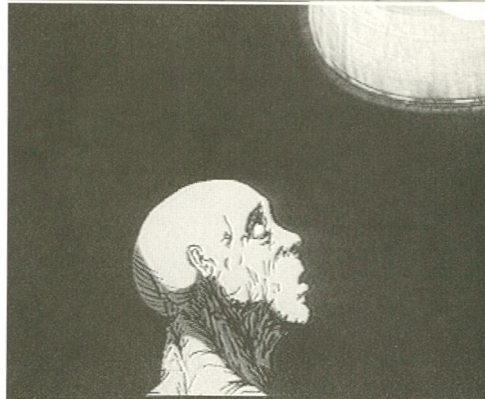
D, 1998, 4 min.  
Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf, Potsdam

Eine einsame Gestalt scheint in einem dunklen, tageslichtfernen Gewölbe gefangen zu sein. Kaboth kriecht mit seiner technisch gekonnten Mixture aus 3 D- und Zeichenanimation - und dem Titel "The Mercy Seat" von Nick Cave - eine bedrohlich beklemmende Atmosphäre.

*A lonely figure seems to be imprisoned in a dark vault, remote from all daylight. With his technically masterly mixture of 3D animation and cartoon, as well as Nick Cave's "The Mercy Seat", Kaboth creates an ominously eerie atmosphere.*

*"It began when they come took me from home  
And put me in Death Row,  
...And I'll say it again  
...I... am...not...afraid...to...die."*  
(From: "The Mercy Seat" by Nick Cave)

screening: student competition videos I, february 17, 4 p.m.



## The Recording Messenger

Mark Brain

USA, 1997, 2 min.  
Montevideo, Amsterdam

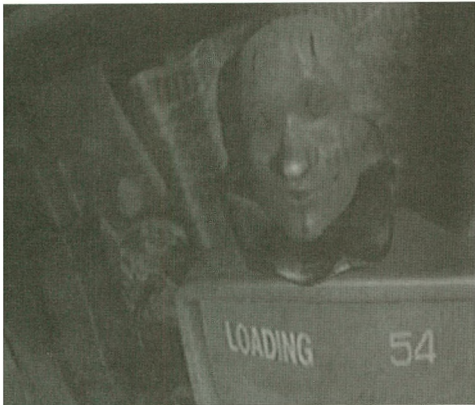
Was geschieht, wenn Gegensätze aufeinander treffen - wenn dynamische Körper auf unbewegliche Objekte stoßen? Die Luftschau von 1930 zeigt, wie ein Flug gegen ein Gebäude aussehen kann, den sicheren Aufprall und die Gefahr, die ein solches Spektakel birgt. The Recording Messenger demonstriert, wie ein dynamischer Flugkörper ein statisches Bild und das von diesem repräsentierte architektonische Konstrukt infizieren kann. Es kommt nicht zu einer Explosion, wohl aber zu einer Neuformulierung von Grenzen. Ein Treffen der Objekte durch Geschwindigkeit.

*What happens when opposites meet; dynamic trajectories combining with objects of immobility. In this case a 1930's air show depicting flight into buildings, the ensuing crash and the inherent danger of such an absurd spectacle. The Recording Messenger describes this dynamic agency infecting the static image and the architectural construct represented. There is no explosion but rather a reformulation of boundaries. A meeting of objects through speed.*

screening: feed me, scratch me, february 20, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.



## VIDEOS A-Z



### The Sitter

Liang-Yuan Wang, Pratt Institute, Mountain View

USA, 1998, 3 min.

Liang-Yuan Wang, Mountain View

\*\*\* Diese Geschichte in 3D-Animation versucht, das gelegentlich ironische Verhältnis zwischen Mensch und Maschine zu beleuchten. Das Babysitter-Gerät, das wie ein Monitor aussieht, soll auf das Baby aufpassen, wenn keiner zu Hause ist. Zum Schluß stehen wir vor einem faszinierenden Rätsel: Wie wird die Welt aussehen, wenn die Technik uns dient, aber auch beherrscht? „Der Babysitter ist eine Karikatur von uns, eine Parodie seiner selbst, ein ‚Überwacher‘. Er nimmt uns Überwachungsaufgaben ab, aber er überwacht uns auch.“ (Liang-Yuan Wang)

*This 3D animated story is intended to reveal the sometimes ironic relationship between humans and technology. The babysitter, a monitor-like appliance, is set up to take care of a baby when there is nobody at home. The ending reveals an intriguing riddle: when technology is both our slave and master, what will the world be like? "The sitter is a caricature of us, a parody of its own being, a 'monitor'. It is a monitor for us, and it monitors us."* (Liang-Yuan Wang)

screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.  
student competition videos II, february 18, 10.30 p.m.



### The Stolen Air

Kentaro Taki

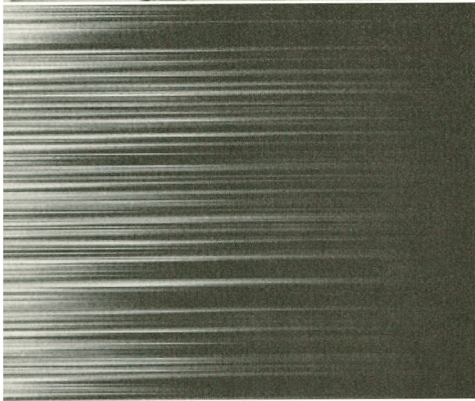
J, 1998, 6 min.

Kentaro Taki, Tokio

\*\*\* Zusammengesetzt aus Material von TV-Übertragungen, die beim „Zappen“ zufällig zusammengestellt wurden, ist dieses Video eine völlig neue Komposition. Schicht für Schicht werden die Blöcke aus Geräuschen und Bildern zu einer faszinierenden audiovisuellen Collage zusammengesetzt, was zeigt, daß konstruktives „Sampling“ nicht unbedingt Mißbrauch ist, sondern sehr kreativ sein kann.

Using material from television broadcasts (image and sound) picked at random while "zapping", this video is a composition of samples that creates something new and totally different from the original. Removed of their former context, the samples lose their former meaning and become tools to be used by the composer. Layer after layer the blocks of sound and image are put together to form a fascinating audio-visual collage, proving once again that sampling used in a constructive manner is creative and not abusive.

screening: feed me, scratch me, february 20, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.



### Thousand

Simon Ellis

GB, 1998, 5 Min.

Simon Ellis, Nottingham

\*\*\* Die Arbeit mit der elektronischen Bildstörung als stilbildendes Element ist so alt wie das Medium Video. Ellis macht das auf eine sehr minimalistische Art, mit einfachen Linien, Dropouts, simplem Bildrauschen. Doch die technischen Prozesse dahinter sind komplex, er arbeitet mit Video-Interferenzen, Computer-Feedback und beschädigten Signalen als kleinstem Nucleus. Die minimalistische Musik wirkt wie ein Katalysator und zwingt die Abfolge wie Struktur der Bilder in ihren Rhythmus.  
Musik: Kid Cosmo.

*The work with electronic interference as a style-forming element is as old as the medium of video. Ellis does this on a very minimalist scale, with simple lines, dropouts, simple picture-flashes. However, the technical processes behind it are complex. He works with video-interferences, computer-feedback and distorted signals as elements, that together constantly yield new variations. The minimalist music also seems to act as a catalyst compelling the sequence as well as the structure of the pictures to its rhythm.*  
Music: Kid Cosmo.

screening: video tripping, february 14, 8.30 p.m. and february 16, 6 p.m.



### Transition

Anne Ruby Schwedesky

D, 1997, 7 min.

Atelier Reichl, Dresden

\*\*\* Ein kryptisch-expressionistisches Psychospiel: ein Mann liebt eine Frau. Als kleiner Junge hatte er Probleme mit seiner Mutter, die sich jetzt auf die Geliebte übertragen. Zwischen dem Mann und der Frau herrscht nur noch Kommunikationslosigkeit. Bis es der Geliebten gelingt, den gordischen Knoten zu durchschlagen. Ein ellipsenhafter kurzer Schwarz-Weiß-Spielfilm, der experimentell mit den Tönen umgeht und sich durch eine eigenwillige Kameraführung auszeichnet.

*A cryptic-expressionist psycho game. People move towards and away from each other. A man loves a woman. He had problems with his mother as a small boy and he now transfers these to his lover. The man and the woman have ceased to communicate. That changes when the woman meets the man's mother at an unreal level and succeeds in severing the Gordian knot. A short, elliptical kind of feature film, the mood of which comes over well in black and white. It engages in experiments with sound and stands out for its unorthodox camerawork.*

screening: move!, february 15, 8.30 p.m. and february 17, 6 p.m.

# VIDEOS A-Z

## Traxdata

Jürgen Moritz, Norbert Pfaffenbichler

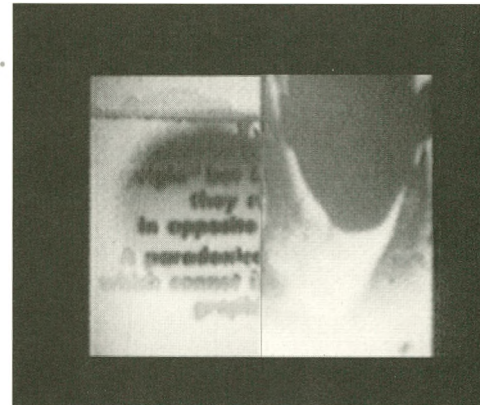
D, 1998, 4 min.

Jürgen Moritz, Wien

Die Grundidee ist einfach: Ein Dialog zwischen Bild und Musik, wobei der Rhythmus sich auf die materielle Struktur des Bildes konzentriert. Das Resultat ist ein faszinierender Videoclip für all diejenigen, die von der potentiellen Energie und Schönheit des Minimalismus wissen. Wo der Skeptiker flackernde Lichter und unangenehme Geräusche wahrnimmt, offenbart sich dem Kenner minimalistische Noise-Musik als nächster Schritt – in das Visuelle.

*The synopsis is simple: a conversation between pictures and music and their rhythms, concentrating on the material structure of the picture. The result is a fascinating video clip - fascinating for those familiar with the potential energy and beauty held in minimalism. For the sceptical viewer it might appear as some flickering lights combined with somewhat irritating sounds. For the connoisseur of minimal noise music, however, this could be the next step in its visual manifestation.*

**screening: video tripping, february 14, 8.30 p.m. and february 16, 6 p.m.**



## Trespass

Marco Zeugner

D, 1998, 18 min.

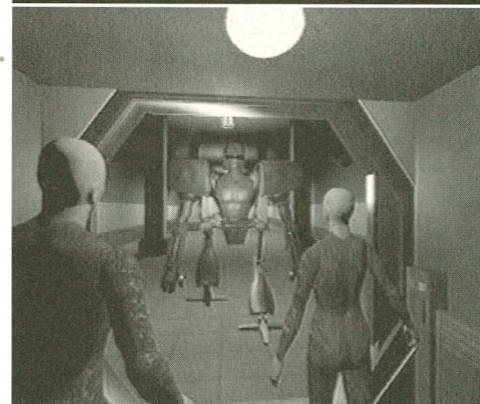
Marco Zeugner, Weimar

Während eines Gewitters schlägt der Blitz in den Computer eines Studenten ein. Alle Daten sind futsch, und der Student taucht als visuelle Figur in das „System“. Er wird als Virus erlebt und erbittert bekämpft. Eine wilde Verfolgungsjagd nimmt ihren Lauf. Diese Mischung aus (kurzem) Spielfilmteil und Animation überzeugt vor allem durch die gut erzählte ironische Story.

*While a wild thunderstorm rages, a student works on the computer. Lightning strikes - and all the data is gone, the writing on the seminar paper was in vain. Then, a strange transformation occurs: the student turns into a virtual figure, to an animated being, that dives into his computer and wanders through it. He is taken to be a virus by the "system" and is bitterly attacked. A wild chase runs its course.*

*This mixture of animation and filmshorts, above all, is convincing because of its well told story, a story which itself is not free of irony towards the worlds of computer gaming.*

**screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.**



## Two Poems - Poem # 9

eddie d

NL, 1998, 1 min.

eddie d., Amsterdam

Anfang 1997 machte sich eddie d an eine neue Art von Videoarbeit – sogenannte Videogedichte. Es sind kurze Videoarbeiten, in denen gesprochene Worte und Geräusche zu Sprache und Rhythmus geformt werden. Menschliche Gefühle werden lediglich in einigen abstrakten Worten zum Ausdruck gebracht. Durch die Schnitt-Technik entsteht eine intensive Choreographie aus wiederholten Gesten und Gesichtsausdrücken.

*Early in 1997 eddie d started working on a new type of video works, so-called video poems. These are short video works in which spoken words and sounds become a composition of language and rhythm. Human emotions are revealed in only a few abstract words. The way of editing brings about an intense choreography of repetitive gestures and facial expressions.*

**screening: feed me, scratch me, february 20, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.**



## Two-Step

Betina Kuntzsch

D, 1998, 5 min.

Betina Kuntzsch, Berlin

Pas des Deux mit Filmspratzern und Videorauschen: Zwei Tänzer treffen sich in digitalen Räumen. Die Serpentin tänzerin - aus einem der ersten Dokumente der Filmgeschichte - trifft auf einen modernen Tänzer. Erst nebeneinander, dann sich in einem immer schnelleren Rhythmus der Bilder annähernd, kommen sie schließlich in einem Bild zusammen, bevor sie sich wieder trennen. Was bleibt, ist: Rauschen. Das Experimentalvideo wird dominiert vom digitalen Compositing und rasanten Videoschnitt. Einzelne Formen und Figuren werden aus der Bewegung herausgenommen, angehalten und vergrößert.

*Pas de deux with film sputter and video noise. Two dancers meet in digital spaces. The serpentine dancer from one of the earliest films on record encounters a modern dancer. Initially separated, they gradually approach each other as the images whirr ever faster and finally meet in a single image before parting again. All that remains is noise. This experimental video is dominated by digital compositing and fast video editing. Individual shapes and figures are stopped in mid-movement and blown up.*

**screening: video tripping, february 14, 8.30 p.m. and february 16, 6 p.m.**



## : VIDEOS A-Z



### Video Violence

Peter Borgers

NL, 1998, 11 min.  
Montevideo, Amsterdam

Ein klassisches Scratchvideo mit Gewaltszenen aus Action-Filmen. Durch Serien und Wiederholungen werden teilweise nicht zu fassende Bilder von Gewalt sichtbar. Die ganze Zeit weiß man, das ist Kino, das sind Stunts, alles ist nur Schein, doch dann beginnt man zu zweifeln ... Ungewöhnlich auch die Arbeit auf der Tonebene, die dem Scratch einen stetigen Rhythmus gibt und den Eindruck von Gewalt ungemein intensiviert.

*A classic scratch video with violent scenes from action thrillers. The series and repetition of images succeed in making visible what are in some instances incredible scenes of violence. You keep saying to yourself that this is a film, that they're just stunts, that everything only appears to be real, but then there's that nagging feeling that it might just be true after all... The unusual use of sound gives the scratch a consistent rhythm and greatly intensifies the impression of violence.*

screening: feed me, scratch me, february 20, 8.30 p.m. and february 21, 6 p.m.



### You Did Not Hear the Dogs Bark

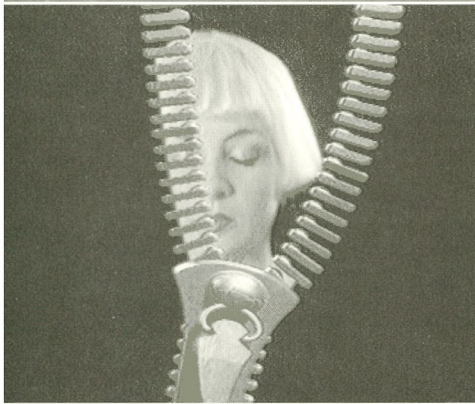
Alfredo Salomon, Alejandro Jalle

Mex, 1996, 11 min.  
Las Perlas de la Virgen S. C., Mexiko

Wüste, Steppe. Nacht. Schleppend wandert jemand einen unendlichen Weg. Aus dem Off macht eine müde Männerstimme, die alt klingt, dem Sohn Ignacio schwere Vorwürfe. Er sei ein Lump, aus ihm sei nichts geworden, nur ein Verbrecher ohne Scham, der Schande über die Familie gebracht hätte. Und die Mutter habe er auch auf dem Gewissen. Schließlich findet der Mann seinen Sohn: Der hatte die Hunde nicht bellen hören. Die Geschichte ist großartig inszeniert, mit vielen surrealen Elementen und voll von lateinamerikanischem Pathos.

*Wasteland, steppe. Night-time. Someone is dragging himself along a never-ending road. A tired old man's voice can be heard from somewhere reproaching his son, Ignacio. He's a rogue, a good-for-nothing, an unashamed criminal who has brought scandal on the family. And he's got his mother on his conscience, too. Finally the man finds his son. He hadn't heard the dogs barking. The story is superbly produced with a whole host of surreal elements and full of Latin American pathos.*

screening: behind reality, february 16, 8.30 p.m. and february 18, 6 p.m.



### Zipper - Great Moments in Art and Fashion

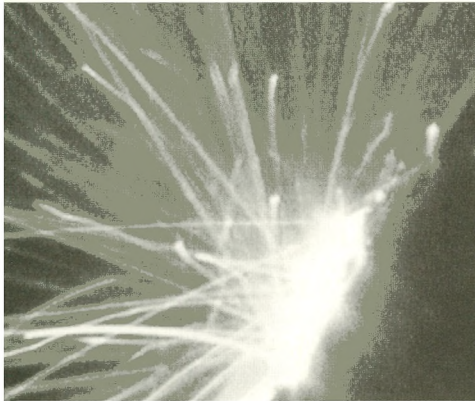
Antoinette Starkiewicz

AUS, 1998, 6 min.  
Australian Film, Television and Radio School, North Ryde

Dieses Video ist weit mehr als nur ein historischer/pädagogischer Abriss über den Reißverschluss. Der zweite Titel macht es schon eher deutlich: es geht um große Augenblicke in Kunst und Mode des 20. Jahrhunderts, wobei wir auf eine erstaunliche Reise im Zeichen des Reißverschlusses geschickt werden. Das Video zeigt - begleitet von hervorragend dazu passender Musik - eine selten gesehene Kombination aus Choreographie, Animation, Malerei und Informationen, die so witzig verpackt und mit so viel Humor gewürzt sind, daß man es leicht mit einem Videoclip verwechseln und aus Versehen etwas lernen könnte...

*Though it is a historical/educational review about the zipper, this video goes far beyond that. Its second title reveals a bit more, great moments in art and fashion. It is a stunning travel along with these elements on their own, and in context with the zipper, through the 20th century. The video features a seldom seen combination of choreography, animation, painting and information packed in such a wit and flavoured in such humour the accompanying music is just as successful, that one might mistake it to a video clip and end up learning something...*

screening: computer animations, february 13, 8.30 p.m. and february 15, 6 p.m.



### Zoetrope

Joseph Hyde

GB, 1998, 21 min.  
LUX, London

Im Zentrum dieses Videos steht der Klang, der das Stück trägt und seine Form bestimmt. Die Bilder müssen sich den Regeln der Musik unterordnen. Zoetrope verwendet konkrete Klänge und Bilder sowie die Sprache der Musique Concrète. Ein Hauch des LoFi-HiTech-Glanzes von MTV ist zu spüren, allerdings mit einer gewissen Distanz. Zoetrope ist ein technologisches Abfallprodukt: pfeifende Rückkopplung, Spannungsspitzen, weißes Rauschen und Videoschnee. Der schwarzblaue Bildschirm flackert leicht: „Schau nicht ins Licht, sondern in die Räume dazwischen.“

*Sound is absolutely at the centre of the tape. It is the sound that carries the piece and dictates its form. The video images are forced to conform to musical rules. Zoetrope uses concrete sounds and images and the language of Musique Concrète. It also takes on a little of the LoFi/HiTech gloss of MTV, whilst remaining one step removed. Zoetrope is an object from technological detritus - howling feedback, power spikes, white noise and video snow. The black blue screen, flickering slightly. "Don't watch the light, watch the spaces between."*

screening: video tripping, february 14, 8.30 p.m. and february 16, 6 p.m.



## INSTALLATIONEN

### Bewegter Raum

Lichtinstallation 1998  
von Katharina von Cube (A)

Der Besucher betritt einen, in seinen Ausmaßen nicht definierbaren, dunklen Raum. In der Mitte zeichnen sich in der diffus nebligen Atmosphäre vier Lichtflächen ab, die von der Decke bis zum Boden reichen und sich ständig zu einander hin- bzw. von einander weg bewegen. Ihre vertikalen Seitenränder stoßen aneinander und helle, scheinbar schwebende Lichtstreifen begrenzen ihre Umrissse am Boden. Es formiert sich ein virtueller Raum, der sich durch einen architektonischen Raum bewegt. In ihrer Installation nutzt die Künstlerin unterschiedliche physikalische Phänomene zur Veranschaulichung abstrakter und immaterieller Stofflichkeit: Licht wird durch Brechung und Streuung im Nebel inszeniert, Bewegung dokumentiert sich an der Reflektion des Lichts im Raum. Die Symbiose dieser Momente kreiert schließlich eine neue Raumstruktur. Gerade die Flüchtigkeit und Immaterialität dieser Installation sensibilisiert den Besucher für zeit- und wahrnehmungsabhängige Prozesse auf besondere Weise.

Scheinwerfer, Lichtsteuerung, Nebelmaschine, Gerüstkonstruktion

1970 in Stuttgart geboren. 1990-94 Studium Visuelle Kommunikation an der FH Schwäbisch-Gmünd. 1994 Abschlußdiplom. 1994-98 Studium an der Kunsthochschule für Medien, Köln. 1998 Diplom. Ausstellungsbeteiligungen Schnitt, Ausstellungsraum Köln. 1999 Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn

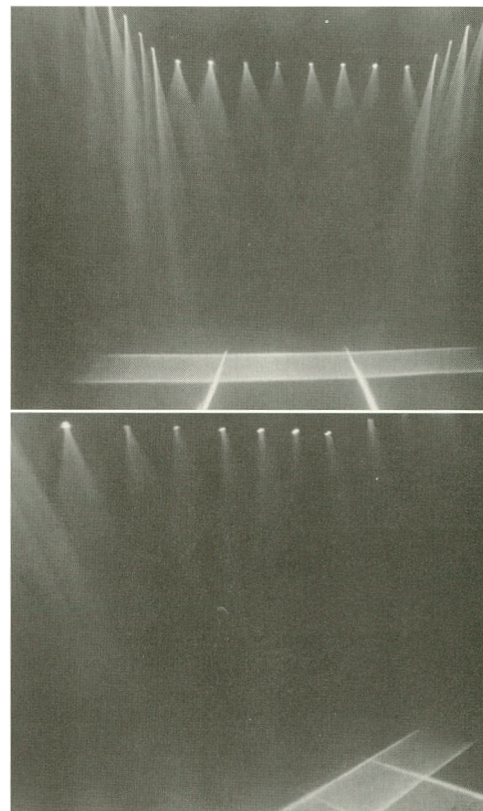
### Bewegter Raum (Moving Space)

Light Installation, 1998  
by Katharina von Cube (A)

*The visitor enters a darkened room of indeterminate size and diffusely hazy atmosphere. Discernible in the centre are four surfaces of light, stretching from ceiling to floor and constantly moving towards each other then retreating. Their vertical edges collide with each other, and bright, apparently hovering strips of light define their borders on the floor. They form a virtual space which moves through the tangible room. In her installation, the artist uses different physical phenomena to illustrate abstract, immaterial substance: light is staged through being refracted and dispersed in fog, movement is documented by the reflection of light in the room. The symbiosis of these impetuses ultimately creates a new spatial structure, and the very transience and insubstantiality of the installation singularly sensitizes the visitor to time- and perception-based processes.*

Floodlights, light controller, fog machine, scaffold

born in Stuttgart in 1970. 1990-94 studies leading to graduation in Visual Communications at FH Schwäbisch-Gmünd; 1994-98 studies and diploma at Kunsthochschule für Medien, Cologne. Exhibition participations: Schnitt, Ausstellungsraum, Cologne; Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn, 1999.



ISSN 0939-2793, A 44 571, 9. Jg.

3,- DM

**BERLINER  
KUNST  
KALENDER**

gallery guide guide des galleries

mit **LAGEPLAN**

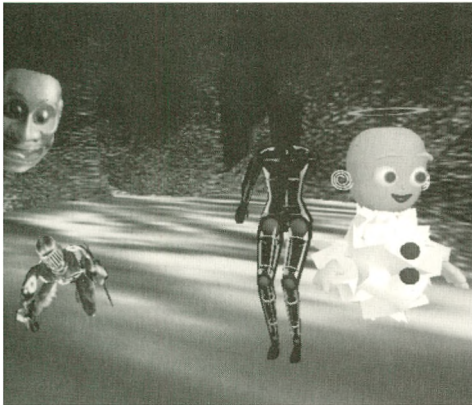
**Ausstellungen in Berlin, Potsdam und Umgebung**

Gleichzeitig mit der **transmediale' 99** gibt es  
**367 Ausstellungen**  
zeitgenössischer Kunst in Berlin

Wann es was wo zu sehen gibt, erfahren Sie  
aus dem **BERLINER KUNSTKALENDER**.

Man erhält ihn für 3,- DM in Galerien,  
Kulturinstituten und Kunstbuchhandlungen  
oder im Jahresabonnement für 35,- DM  
beim **Verlag Angelika Heidrich**,  
13409 Berlin, Friedrich-Wilhelm-Str. 80  
Tel. 0 30/495 85 50 · Fax: 0 30/495 55 49

# INSTALLATIONEN



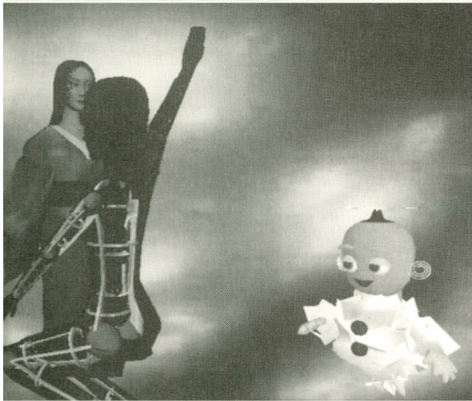
## Future Cinema - Romeo and Juliet in Hades

Interaktive Installation 1998  
von Naoko Tosa und Ryohei Nakatsu (J)

Seit den Anfängen der Cinematographie Ende des 19. Jahrhunderts hat der Film viele inhaltliche und technische Entwicklungen erfahren und deckt einen weiten Bereich zwischen Kunst und Unterhaltung ab. Dennoch bleibt der Film in den Grenzen vorbestimmter Handlungen und einseitiger Erzählstrukturen. Es besteht für den Betrachter keine Möglichkeit einzugreifen oder eigene Vorstellungen einzubringen. Interaktive Technologien erweitern Film zu einem Erlebnis aus erster Hand. Das Besondere ist, daß zwei Personen gleichzeitig in die Bildwelt eintauchen können und dort ungeachtet von Alter, Aussehen und Geschlecht die Rolle der Hauptdarsteller übernehmen. In diesem Kino der Zukunft können die Besucher in die Avatare der beiden klassischen Tragöden Romeo und Julia schlüpfen und die eigene Fortsetzung ihrer Geschichte im Jenseits kreieren. Ein neuentwickeltes System zur Bewegungsanalyse und Stimmerkennung ist darüber hinaus in der Lage, aus der Tonlage eine emotionale Tendenz der Probanden abzulesen und qualitativ zu verwerten. Alle eingelese Parameter zusammengefaßt, ermöglichen die simultane Umsetzung von Bewegungsdynamik und Sprache die direkte Interaktion von zwei Mitspielern in der Cyberwelt.

Silicon Graphics Computer, Interface, RGB Videoprojektor, Rückprojektionswand, Amplifier, Lautsprecher

Naoko Tosa und Ryohei Nakatsu arbeiten seit 1995 zusammen. In ihrem Institut ATR MIC LABs forschen beide auf dem Gebiet der neuronalen Netze und der künstlichen Intelligenz. In ihren interaktiven Installationen nutzen sie die Möglichkeiten, künstlerische und wissenschaftlich-technologische Erkenntnisse auf besondere Art miteinander zu verknüpfen. Ihre gemeinsamen Arbeiten wurden in internationalen Ausstellungen präsentiert, u.a. Museum of Modern Art, New York, National Museum of Art Osaka und O Museum, Tokyo. Beide Künstler üben Lehrtätigkeiten an verschiedenen Instituten aus.



## Future Cinema - Romeo and Juliet in Hades

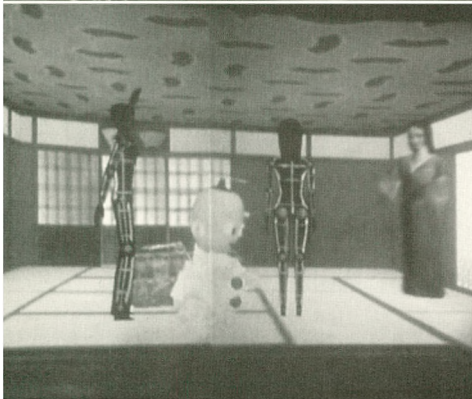
Interactive Installation, 1998  
by Naoko Tosa and Ryohei Nakatsu (J)

Film has undergone a number of advances in regard to content and technology since its beginnings at the end of the 19th century, and its range now covers everything from art to entertainment. All the same, films have remained confined within the borders of pre-defined plots and unilateral narrative structures. Viewers have no possibility of intervening or contributing their own ideas. Now, however, interactive technologies can expand film to make it a first-hand experience. Two people can simultaneously immerse themselves in the visual world and assume the leading roles irrespective of their age, appearance or gender. In this cinema of the future, the viewers can enter into the avatars of Romeo and Juliet, two classical figures of tragedy, and devise a sequel that plays in the Beyond. Moreover, a newly developed motion analysis and voice recognition system is capable of interpreting and qualitatively utilizing the emotional bias of the players' vocal pitch. On the basis of the combined analysis of all the scanned parameters, the simultaneous translation of motional dynamics and language makes it possible for two players to interact in cyberspace.

Silicon graphics computer, interface, RGB video projector, translucent projection screen, amplifier, loudspeaker

Naoko Tosa and Ryohei Nakatsu have worked together since 1995, and conduct research into neuronal networks and AI in their ATR MIC LABs institute. Their interactive installations exploit the potential for creatively linking new artistic and technological methods.

Their collaborative works have been exhibited at institutions including the Museum of Modern Art, New York, National Museum of Art Osaka and the O Museum, Tokyo. Both artists teach at various institutes.

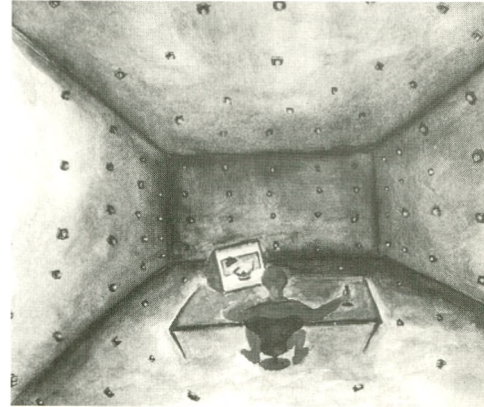


# INSTALLATIONEN

## Simulations-Simulator

interaktive Videoinstallation 1998  
von Jan Verbeek

Die Idee des Simulations-Simulator ist, die Arbeitsweise einer 3D-Computer-Simulation in der Wirklichkeit nachzubauen. An den Wänden, der Decke und im Boden eines verdunkelten Raumes sind 128 Videokameras installiert. Die Blickrichtung jeder Kamera geht jeweils zur Mitte des Raumes. Dort, in der Mitte des sonst leeren Raumes, steht ein Tisch mit einem Monitor und davor ein Stuhl. Setzt der Besucher sich dorthin, so sieht er auf dem Bildschirm im finsternen Raum mit einem Mal sich selbst, hell erleuchtet. Mit einem Joystick ist er eingeladen zu spielen, wie in der 3D-Simulation eines Computerspiels kann er die Perspektive verändern. Im Simulations-Simulator ist das die Richtung des Blickes auf sich selbst. Seitlich, nach oben und unten und diagonal kann er sich selbst umfliegen – in Realzeit und im realen Raum. Jede Blickrichtung wird begleitet von einem charakteristischen Klang, der sich jeweils zusammensetzt aus einem von acht Tönen für die horizontale und einem von sechzehn für die vertikale Koordination im Raum. Ähnlich den Schnittpunkten, die sich durch Längen- und Breitengrade in einem globalen Koordinatensystem bilden, entspricht jede Perspektive einem Gemisch aus zwei Tönen – und ermöglicht eine Navigation durch Klänge. Von Zeit zu Zeit gibt es irritierende Momente, die dem Besucher vorübergehend die Gewalt über die Steuerung der Perspektive entziehen. Bilder und Töne führen aus der Realzeit und realem Raum hinaus.



1966 in Bonn geboren. 1987-89 Studium der Kunstgeschichte, Germanistik und Kommunikationsforschung, Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn. 1989-96 Studium Freie Kunst bei Nan Hoover und Nam June Paik, Kunstakademie Düsseldorf. 1993 Meisterschüler von Nam June Paik. 1996 Akademiebrief. 1996-99 Postgraduiertenstudium an der Kunsthochschule für Medien Köln. Seit 1990 kontinuierliche Ausstellungs- und Festivalbeteiligungen im In- und Ausland. Einzelausstellungen u.a. 1995 Kunsthalle zu Kiel. Museum Fridericianum, Kassel. 1996 Gesellschaft für Aktuelle Kunst, Bremen. Eich Gallery, Kingston upon Hull, GB, Kunstraum Wuppertal. 1997 Heidelberger Kunstverein. Ab 1992 verschiedene Stipendien und Auszeichnungen. In Sammlungen bei Kunstmuseum Bonn, Neuer Berliner Kunstverein, Montevideo/TBA Amsterdam, ZKM Karlsruhe, Kunsthalle zu Kiel. Die Installation Simulations-Simulator wurde an der Kunsthochschule für Medien Köln produziert und gefördert durch ein Stipendium des Landes Nordrhein-Westfalen.

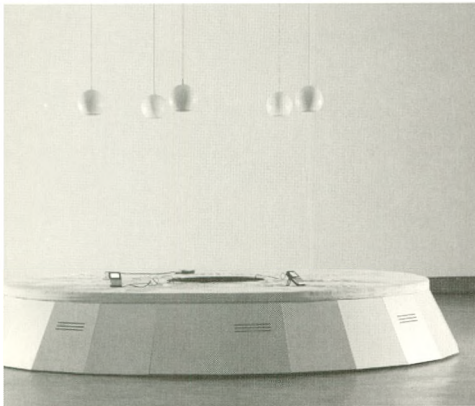
## Simulations-Simulator (Simulation Simulator)

Interactive Video Installation, 1998  
by Jan Verbeek

*The simulation simulator is based on the idea of reconstructing in reality the mode by which 3D computer simulation functions. 128 video cameras have been installed on the walls, ceiling and floor of a darkened room, with every camera trained on the centre of the space. In the middle of this otherwise empty room is a table, on its top a monitor, in front of it a chair. Visitors who sit down there suddenly see on the screen their own image, now brightly illuminated in the otherwise dark space. If they use the joystick provided, they can alter the perspective using the method by which computer games create the illusion of depth in an image– in this installation, by varying the direction from which a player is viewed. Players can thus fly around themselves sideways, upwards, downwards and diagonally – in real time and real space. Every direction of view is accompanied by a characteristic sound, which is made up of eight notes for the horizontal position, and of 16 notes for the vertical position. Similar to the points of intersection formed by degrees of longitude and latitude in a global coordinate system, every perspective produces a mixture of two sounds – meaning navigation is possible through sound. Occasionally, and irritatingly, the player is temporarily deprived of control over the perspective – sound and vision leave behind the dimension of real time and space.*

*born in Bonn in 1966. 1987-89 studies in Art History, German and Communications Research at the Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität, Bonn. 1989-96 studies under Nan Hoover and Nam June Paik at Kunstakademie, Düsseldorf. 1993 master's diploma student of Nam June Paik. 1996 academy master certificate. 1996-99 postgraduate studies at the Kunsthochschule für Medien, Cologne. Since 1990 continuous exhibition and festival participations in Germany and abroad. Solo exhibitions (selected): 1995 Kunsthalle, Kiel; Museum Fridericianum, Kassel. 1996 Gesellschaft für Aktuelle Kunst, Bremen; Eich Gallery, Kingston upon Hull, GB; Kunstraum Wuppertal. 1997 Heidelberger Kunstverein. Various grants and awards from 1992 onward. Work in collections of Kunstmuseum Bonn, Neuer Berliner Kunstverein, Montevideo/TBA Amsterdam, ZKM Karlsruhe, Kunsthalle zu Kiel. The installation Simulations-Simulator was produced at the Kunsthochschule für Medien, Cologne, with the assistance of a grant from the Land of North Rhine-Westphalia.*

# INSTALLATIONEN



## Superkollektor

Interaktive Installation, 1998  
von Felix Hahn und Holger Reckter

Unsere, Deine zweite Chance - Internet, Liebste.

„...in der blutgeschwängerten Dunkelheit hinter den Augen wallten silberne Phosphene aus den Grenzen des Raumes auf, hypnagoge Bilder, die wie ein wahllos zusammengeschnittener Film ruckend vorüberzogen. Symbole, Ziffern, Gesichter, ein verschwommenes, fragmentarisches Mandala visueller Information.“ aus „Neuromancer“, W. Gibson 1984. Der Blick auf das Internet oder den Cyberspace wie ihn uns W. Gibson vorgeträumt hat, bleibt uns bis heute verborgen. Internet ist heute Gehirnkonstrukt, Projektion, Halbwahrheit. Superkollektor thematisiert die posteuphorische Phase, die erste Resignation im Umgang mit dem größten Datencontainer der Welt. Gleichzeitig wird durch die experimentelle Herangehensweise versucht, eine neue Perspektive aufzuzeigen, und den durch das Browserfenster beschränkten Blick auf das Internet zu erweitern. Der Superkollektor ist ein Softwareprogramm, das sich selbständig durch das Internet bewegt. Geleitet wird der Superkollektor von einem Begriff, den der Benutzer eingeben kann. Auf seinem Weg sammelt das Programm Klangdateien, Bilddateien und Strukturdaten von Seiten des World Wide Web, die im Zusammenhang mit dem eingegebenen Suchbegriff stehen. Die gesammelten Daten werden kopiert und auf einem lokalen Datenspeicher abgelegt. Der so entstehende kontinuierliche Fluß an Klängen und Bildern speist die Lautsprecher und Monitore der Installation.

Felix Hahn ist 1969 in München geboren. Studium Fotoingenieurwesen an der FH Köln, anschl. Postgraduierten Studium an der Kunsthochschule für Medien, Köln, Schwerpunkte Elektronische Medien. Ab 1995 Entwicklung von Internetauftritten. Seit 1996 Lehrtätigkeit im Bereich Internet-Nutzung. Seit 1998 künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter an der KHM Köln, Forschungsprojekt „Virtuelle Museen“.

*Ausstellungen:* 1995 Fotodesignschulen Europas, Madrid. 1995/96 Art Cologne, 1996 Photokina, Köln. 1998 Popkomm, Köln. Videonale 8, Bonn. 15. Kasseler Dokumentarfilm- und Videofest. Art Cologne Köln.

*Arbeiten:* 1994 Burnout, 16mm Kurzfilm. 1995 Portraitserie, Die Zwölf. 1995/6 Internet Galerie kunst&uuml;nger. 1996 Internet Installation Lustgarten. 1998 Internet Soundmischanlage Datenrauschen. 1998 Internet Datenbett Superkollektor.

Holger Reckter wurde 1969 in Hameln geboren. 1992 - 1996 Informatikstudium an der TU-Berlin, Abschluß Dipl. Informatiker, 1993 - 1996 Studium Visuelle Kommunikation (Nebenbörner) an der HDK Berlin. Postgraduiertenstudium der Audiovisuellen Medien an der Kunsthochschule für Medien, Köln (KHM). Abschluß mit Diplom in Audiovisuelle Medien. Seit 1998 Künstlerisch/Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der KHM.

*Ausstellungen:* u.a. auf dem European Media Art Festival, Chromapark, Documenta X, Popkomm 98, Videonale 8 in Bonn, Art Cologne und Dokumentarfilm- und Videofest in Kassel.

## Superkollektor

Interactive Installation, 1998  
by Felix Hahn and Holger Reckter

Our, your, second chance -- Internet, dearest.

“...in the bloodlit dark behind his eyes, silver phosphenes boiling in from the edge of space, hypnagogic images jerking past like film compiled from random frames. Symbols, figures, faces, a blurred, fragmented mandala of visual information.” (from: *Newromancer*, W.Gibson 1984.) Even to contemporary readers, William Gibson's vision of the Internet or cyberspace remains shrouded in mystery. The Internet of the present is a construct of the brain, a projection, a half-truth. Superkollektor addresses the post-euphoria phase – the resignation setting in among users of the world's largest data container. With its experimental approach the programe also attempts to point to new perspectives, to widen that narrow view of the Internet unable to see past the Browser window. Superkollektor surfs the Internet on its own, the direction of travel being pre-programmed by a word entered by the user. The software races through the World-Wide Web and collects sound and graphic files and structure data which are relevant to the user's entry, then copies and files them in a local data memory. The continuous flow of sounds and images produced in this way is fed to the loudspeakers and monitors of which the installation is composed.

Felix Hahn was born in Munich in 1969. After studying Photographic Engineering at the FH Cologne, he completed post-graduate studies at the Kunsthochschule für Medien, Cologne, specializing in electronic media. Since 1995 Internet presentations; since 1996 Internet-related teaching assignment; since 1998 academic/artistic collaborator at the Kunsthochschule für Medien, Cologne, research project "Virtual Museums".

*Exhibitions:* 1995 Photo-design colleges in Europe, Madrid. 1995/96 Art Cologne. 1996 Photokina, Cologne. 1998 Popkomm, Cologne; Videonale 8, Bonn; 15th Kassel Documentary and Video Festival; Art Cologne, Cologne.

*Works:* 1994 Burnout, 16mm short film. 1995 portrait series, Die Zwölf. 1995/6 Internet gallery kunst&uuml;nger. 1996 Internet installation Lustgarten. 1998 Internet sound-mixing system Datenrauschen. 1998 Internet data bed Superkollektor.

Holger Reckter was born 1969 in Hameln. 1992 - 1996 studies of computer science at the TU-Berlin leading to graduation, 1993 - 1996 studies of Visual Communications at the HDK Berlin. Postgraduate studies and diploma at Kunsthochschule für Medien, Cologne (KHM). Since 1998 artistic/scientific collaborator at KHM.

*Exhibitions:* inter alia at the European Media Art Festival, Chromapark, Documenta X, Popkomm 98, Videonale 8, Bonn, Art Cologne and Dokumentarfilm- und Videofest, Kassel.

# CD-ROMS A-Z

Alle aufgeführten CD-ROMs stammen aus dem Wettbewerb. Die studentischen Produktionen, die zusätzlich von der studentischen Jury für die Ausstellung ausgesucht wurden, sind dadurch gekennzeichnet, daß die Hochschule des Autors angegeben ist.

„Mut der Ahnungslosen“ von Rigoletti M und Lotio F ist der Gewinner der transmediale student awards 99. (Der Preis wurde insgesamt auf drei Projekte aufgeteilt.)

All listed CD-ROMs are part of the competition. Student works, chosen by the student jury for the exhibition, are followed by the University the author is registered at.

“Mut der Ahnungslosen” by Rigoletti M und Lotio F is the winner of the transmediale student awards 99. (The price was splitted up in three projects.)

## Der Weg

André Keller, Fachhochschule Hannover, FB Design & Medien  
Mac

D, 1998

André Keller, Hannover

Die studentische Arbeit versucht die Grenzen der Interaktivität aufzuspüren und die Möglichkeiten des non-linearen Erzählens zu testen. Der Weg steht, wie der Titel der CD-ROM andeutet, offenbar im Mittelpunkt der collage-haften Story. Nicht im Sinne von Navigieren, sondern von Finden und Abweichen. Die Interaktionsmöglichkeiten, die Keller vorgibt, sind seine Antwort auf die Frage, inwieweit man den User in den kreativen Kunstprozeß einbeziehen kann. ....

*This academic work tries to assess the borders of the interactive media and to test the possibilities of non-linear narrative. The Way is to be found, as the title of the CD-ROM indicates, apparently in the center the collage-like story. This is not a case of navigating but rather of finding and deviating. The interaction possibilities, that Keller dishes out, are his answer to the question, how can one include the User in the creative art-process.*

## City quilt

Tirza Even  
Mac

IL, USA, 1997

Heure Exquisite!, Mons en Barœl

New York.

Ein Foto. Mausclick - das Foto wird zum Film. Man kann ihn nach links laufen lassen, nach rechts, nach oben, nach unten. Büros, Straßen, Menschen; alles sehr impressionistisch. Wie der Fremde sich in einer Stadt treiben läßt, wenn er auf den Reiseführer verzichtet, so blickt der User der CD-ROM auf Winkel der Stadt, die den Tourismus nicht anziehen. Der Clou: Zieht man den Cursor mit gedrückter Maustaste durchs Bild, gerät man in einen zweiten Film, der nachts spielt. Alles ist schmutzig, die Körnung der Bilder, die Kameraführung, die Schnitte, der Ton. NY - nicht nur grandiose Metropole, sondern auch ein Scheiß-Moloch. ....

New York.

*A photo. Click the mouse, and the photo turns into a film you can run backward, forward, upward and downward. Offices, streets, people; all very impressionistic. Like a stranger to a city who prefers to drift through the streets rather than consult a guide-book, the user of this CD-ROM gets to see the corners tourists rarely visit. Something unexpected happens if you click and drag the cursor over the picture: day turns into night. Grimy the grainy images, the camera movements, the edits, the sound. N.Y. - city of cities, and black hole.*

## Divine Comedy Digital

Aare Kärkäinen, Hilikka Okkonen  
PC

FIN, 1998

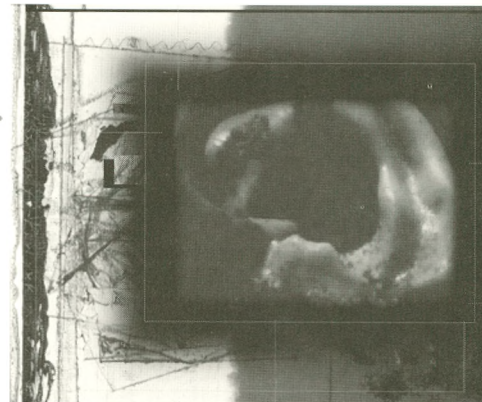
Tmi Toeks Media, Espoo

Ach, die Finnen...

Ewige Mittwinternacht, jeden Tag drei Liter Wodka trinken müssend (das ist eine staatliche Verordnung gemäß „fäöikühü ää ylk iüäköp § 1iä“), dazu unentwegt Ülepp und Brisanz, nö, nö, nö ≠ es ist ein harter Status. Nicht mal ein status quo, den jeder gerne hätte, sondern so viel Ding Dong. Die CD-RUM ist eine Kleistermeistung, Bacardi hin, Pott her, und man kann sie nicht beschreiben, ach, ist mir schrecklich. 520 Zeichen muß der Autor dieses Textes, das hier sind schon mal 10: ffffffff, und damit drückt er Sympathie für Linnfand aus. Jau, einfach rein in dieses Scheibchen, nix kapito, trotz viel fun.

Oh, those Finns ...

*Eternal Winter Solstice, compulsory 3-litre doses of vodka per day (by state prescription as per "fäöikühü ää ylk iüäköp § 1iä"), Ülepp and permanent noise, nö, nö, nö ≠ it's a status nobody would envy. Not even a status quo (now that would be enviable). Just a lot of ding-dong fun, yo-ho-ho and a bottle of CD-RUM. The editor wants a 520-character text, and ffffffff adds up to ten - in token of the author's sympathy for Linnfand. Confused? -- You will be. Finnis.*



## CD-ROMS A-Z



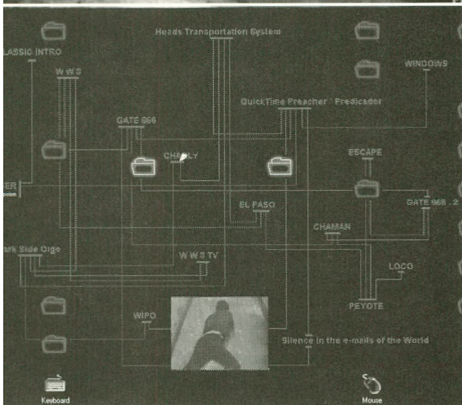
### Nightwalks

Hugo Glendinning, Tim Etchells with Forced Entertainment  
Hybride

GB, 1998  
Forced Entertainment, Sheffield

Die international erfolgreiche Performancegruppe „Forced Entertainment“ und der Kunstfotograf Hugo Glendinning haben eine einzigartige Arbeit geschaffen: Sie besteht vorwiegend aus QTVR-Panoramen, das sind Foto-Rundumansichten, die in öden Industrievierteln von London aufgenommen wurden. Meist leere Straßen und Plätze, doch hier und da findet sich auch ein Mensch - ein Penner, eine Nutte, ein vielleicht Toter. Die Atmosphäre ist beklemmend, man fröstelt. Glendinning: „Ich habe beim Fotografieren Angst bekommen, obwohl mir die Orte vom Tag her wohl bekannt waren.“ Ein Masterpiece.

*The international performance group "Forced Entertainment" and arts photographer Hugo Glendinning have created a unique product consisting mainly of QTVR panoramas – panoramic photographic views shot in industrial areas of London. Most of the streets and spaces are empty, but now and then a human being comes into view – a tramp, a whore, or what might be a corpse. The atmosphere is oppressive, shivery. Glendinning: "I felt afraid when I was taking the photos, although I knew the places well by day." A masterpiece.*



### Interzona

Tony Serra  
PC

E, 1998  
Tony Serra, Barcelona

Wenn CD-ROM tatsächlich kauen und verdauen bedeutet, dann verschluckt man sich an Interzona mit Sicherheit und stößt auf. Man könnte sagen, nicht der Benutzer navigiert durch diese CD-ROM, sondern die CD-ROM navigiert durch und entdeckt den Benutzer: seine Neugier, seine Ausdauer, seine Intelligenz und Leidensfähigkeit. Ein Trip, der sich lohnt.

*If a CD-ROM actually means to devour and digest, then Interzona is sure to go down the wrong way and cause you to belch. It could be said that users do not navigate through this CD-ROM, but that the CD-ROM navigates through the users and discovers: their curiosity, perseverance, intelligence and ability to endure. A trip worth taking.*

### kleine welt

Florian Thalhofer  
Mac

D, 1998  
Florian Thalhofer, Berlin

Das bayerische Schwandorf ist eine kleine Welt, in der nahezu jeder jeden kennt. An die „Jungbullenzuchtstation“, dem Ausbildungslager für Polizisten, und dem damit verbundenen ständigen Verlust ihres Führerscheins haben sich die Schwandorfer schon gewöhnt. Die mit süddeutschem Akzent unterlegte Fotostory vereint die nur scheinbaren Gegensätze zwischen bayerischem Schwank und Neue Medien.

*Schwandorf in Bavaria is a small world where almost everyone knows everyone. Schwandorfers are used to the "young pigs' breeding pen", a training camp for policemen, and the related recurrent loss of their driving licences. This photo-story, set to a South German accent, unites what is only apparently opposite about the Bavarian farce and the new media.*



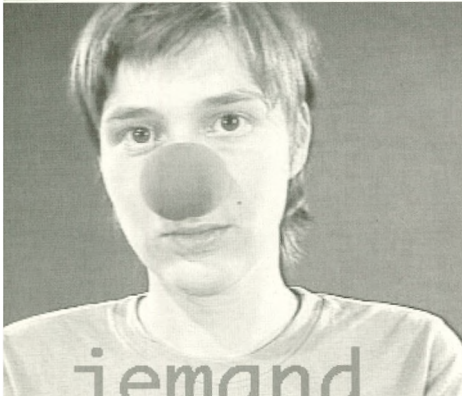
### Mut der Ahnungslosen

Rigoletti M, Lotio F, Filmakademie Baden-Württemberg  
Mac

D, 1998  
Institut der Ahnungslosen, Stuttgart

„Seid Ihr auch verkleidet? Wir sind Forscher! Forsch, Forscher am forschesten.“ -- Windows Overload auf dem Schreibtisch bei dem nur die rote Pappnase wieder für Ordnung sorgen kann. Mit vielen Forschern, Reiner Mann, diversen Sonderangeboten, Explosionen, einem Hund, einem Trainingsprogramm für Aldi Kassiererinnen... In über 1000 Fenstern werden Geschichten mit mehr oder weniger Sinn erzählt. Ein Muß für den gestressten Telearbeiter, lauffähig unter Windows und MacOS.

*"Are you in a guise too? We are dashing explorers! Dashing, more dashing, the most dashing." Windows overload on desktops and only a clown's nose can establish order. Includes many explorers, Pure/Clean Man, diverse special bargains, explosions, a dog, a training programme for discount supermarket cashiers ... In over 1000 windows, stories are told that make more or less sense. A must for the stressed tele-worker, operates under Windows and MacOS.*



# CD-ROMS A-Z

## Rado Z

Alexander Barth, Jo Baumann, Martin Bömer, Thilo Knap, Simon Wiest, FH Stuttgart, Hochschule für Druck und Medien PC

D, 1998  
FH Stuttgart, Hochschule für Druck und Medien

Raumschiffe die sich von selbst reparieren gibt es nicht. Auch nicht in der Zukunft. Glücklicherweise bietet die Rado Z CD-ROM die Möglichkeit den Sternenfahrern mit Rat und Tat unter die Arme zu greifen, denn das Raumschiff „Rado Z“ ist zu Anfang recht lediert. Komplizierte technische Probleme werden spielerisch gelöst, Konzentration und Kombinationsgabe gefördert. Eine professionell gestaltete CD-ROM für Kinder von 9 bis 99.

*Spaceships that repair themselves automatically don't exist. And they won't in the future either. The CD-ROM "Rado Z" offers star voyagers the possibility of assistance in both word and deed, which is quite fortunate because spaceship "Rado Z" is quite battered at the beginning. Complicated technical problems are solved in a playful manner, encouraging concentration and powers of deduction. A professionally designed CD-ROM for children from 9 to 99.*

## Residue - A Meditation on Ritual

Elisabeth Sisco  
Mac

USA, 1998  
Elisabeth Sisco, San Diego

Neben allen sehr spielerisch-unterhaltsamen CD-ROM Produktionen erscheint Residue wie eine Ausnahme von der Regel, erzählt doch die Autorin von einem sehr persönlichen und tragischen Erlebnis, dem Tod ihres Vaters. Technisch ausgereift und ästhetisch schön konfrontiert uns die CD-ROM mit der Unausweichlichkeit des Endes und dem wenig virtuellen Verfall des Physischen.

*In comparison to all the very playful and entertaining CD-ROM productions, Residue appears to be an exception to the rule. The author tells us of a very personal and tragic experience, the death of her father. Technically perfect and aesthetically beautiful, this CD-ROM confronts us with the inevitability of the end and the quite unvirtual decay of the physical.*

## Shift Control

AudioRom  
Hybride

GB, 1998  
AudioRom, London

Shift Control bietet 40 Minuten AudioRom's Post Drum'n'Bass plus zwei guest tracks des underground Dance Acts T Power. 16 unwiderstehliche musikalische Schnittstellen laden auf spielerische Weise zur Interaktion mit der Musik ein. Über Spiele und die Möglichkeit, selbst etwas einzutippen, baut der User schrittweise eine Beziehung zum musikalischen Arrangement auf, das hunderte Kombinationsmöglichkeiten bietet, ohne daß Harmonie oder Rhythmus dadurch gestört würden.

*Shift Control profiles 40 minutes of AudioRom's Post drum'n bass along with 2 guest tracks from the underground dance act T Power. It contains 16 musical interfaces each providing a playful and compelling way of interacting with the music. Using forms such as typing or game play, AudioRom establish the relationship to musical arrangement equipping the user with hundreds of possible re-combinations while maintaining harmony and rhythm.*

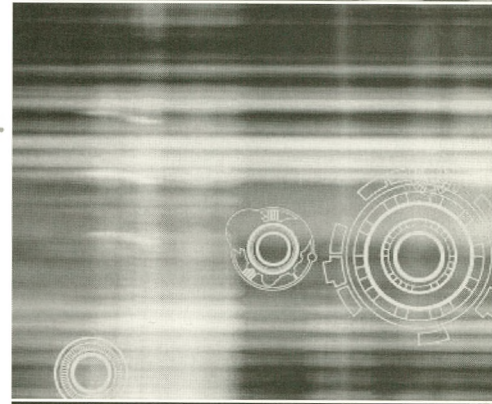
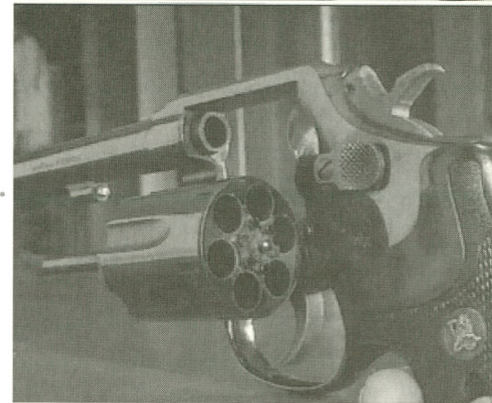
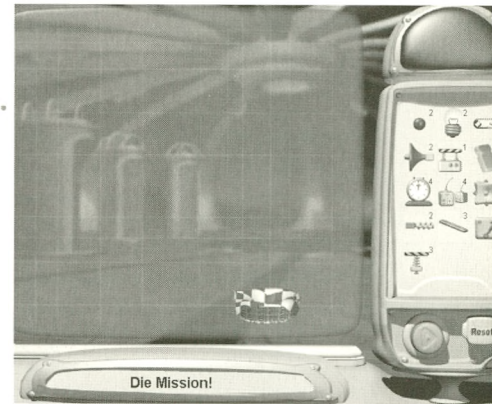
## Six of the Best

Christoph Hales  
Mac

GB, 1998  
Christoph Hales, London

Sechs unterschiedliche Arbeiten auf einer CD-ROM, die eher unterhaltsamen Charakter aufweisen. Ganz herrlich zum Beispiel „Jinxed“: ein interaktiver Film, in dem böse Gemüter den Protagonisten von einem Unbill ins nächste laufen lassen können. Sonnige Gemüter werden ihn davor bewahren, gegen Türen zu laufen oder über Tische zu stürzen, nur macht's dann leider keinen Spaß. „Scetchbook“ scheint zunächst banal: per Mausclick die Sonne untergehen zu lassen, na ja... Doch die Serierung von banalen Aktivitäten wird als bald komisch, das Abenteuer steckt im Detail. Sechs Entdeckungsreisen, die viel Fun bieten.

*Six different works on one CD-ROM, all of them more or less entertaining. One fine example is "Jinxed", an interactive film allowing the mean-spirited to nudge the protagonists into one mishap after the other. Kind-hearted players will feel obliged to save them from walking into doors or stumbling over tables, but won't have half as much fun. "Scetchbook" looks pretty hackneyed at first – click the sun to make it set (yawn) – but the trivial pursuits soon branch off down a more interesting path where adventure awaits. Six journeys of discovery with fun to be had.*



# : CD-ROMS A-Z

## Transcode

Ingrid Haug, Carsten Waldeck, Fachhochschule Darmstadt, FB Gestaltung  
Mac

D, 1998  
Fachhochschule Darmstadt, FB Gestaltung

Das Transcodeprojekt stellt die Reise einer Information durch ihre verschiedenen Zustände und Codierungen dar, wobei Carsten Waldeck und Ingrid Haug versucht haben, wissenschaftliche und subjektive Empfindungen miteinander zu verknüpfen und audiovisuell darzustellen.  
<http://transcode.home.pages.de>

*The Transcode project shows what an item of information undergoes as it passes through various conditions and types of encoding. Carsten Waldeck and Ingrid Haug attempt to combine scientific and subjective impressions and to present them with the help of sound and images.*  
<http://transcode.home.pages.de>

## Valetes em slow motion/Jacks in Slow Motion

Kiko Goifman  
Hybride

BR, 1998  
PaleoTV, Sao Paulo

Knast in Brasilien. Aufstand im Knast. Das soll interessant sein? Auf CD-ROM? Das ist doch wohl eher das Thema für eine Filmdokumentation!? Falsch. Es ist mehr als überraschend, wie die Autoren das Thema aufbereiten, wie sie spielerische Elemente mit knallharten Dokumentationen und Fakten verbinden. Eine solche Arbeit kann nur aus Brasilien kommen, wo Leichtigkeit der Form und Schwere/Tiefe des Inhalts sich nicht ausschließen – eine Erfahrung, welche die transmediale mit vielen Videos gemacht hat. Der User wird zum Reporter, er sammelt Berichte und muß entscheiden, ob sie Tatsachen sein könnten.

*A prison in Brazil. Rebellion breaks out. A promising subject for a documentary film, wasted on a CD-ROM? Wrong. To say the makers choose a startling approach to their theme, linking playful elements with granite-hard documentary and facts, is an understatement. Work like this has to come from Brazil where, as the transmediale has noted from a number of previous videotapes, lightness of form and weight/depth of content are not mutually exclusive. The user acts as a reporter who collects different accounts and has to decide whether they could be based on truth.*

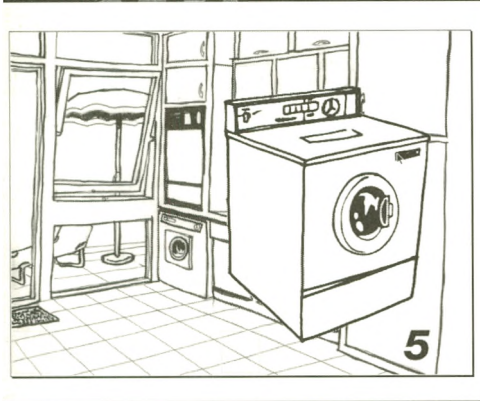
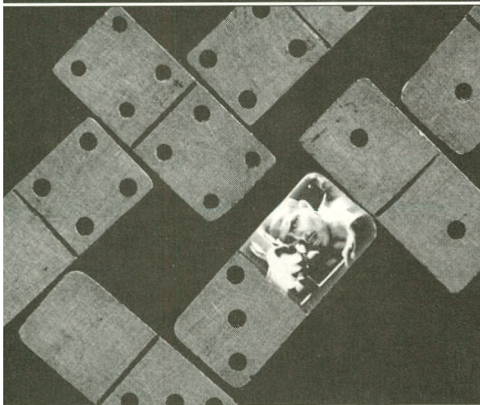
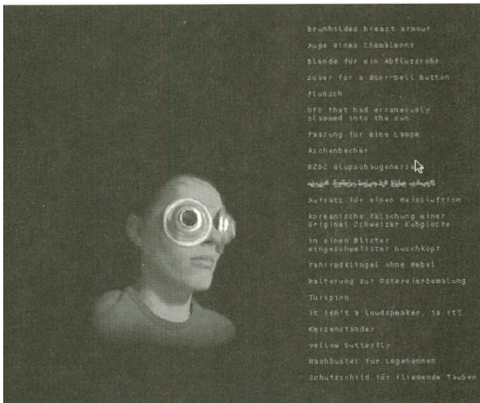
## WindowsNintyEight

Ruth Gibson, Bruno Martelli  
Mac

GB, 1998  
The Toy Factory, London

Eine Chronik über den 24-Stunden-Kreislauf im Leben dreier Frauen. Die magische Welt ihrer Eigenheiten und ganz privaten Angewohnheiten, ihrer täglichen Arbeit, ihrer Ängste und Träume offenbart sich den neugierigen Blicken des Besuchers. Auf dieser Reise durch den Alltag der Frauen kommt er in den visuellen Genuß, ihr Tun in ihren eigenen vier Wänden zu verfolgen. Ein lo-fi (nicht hi-fi) Küchendrama.

*The saga chronicels a single 24 hour cycle in the lives of some women. The magical world of their private behaviour, their habits and chores, their dreams and fears, becomes exposed to the visitor's scutinity. As you navigate a passage through their day, three raw and personal domestic existence open for your viewing pleasure. A lo-fi kitchen sink drama.*





# :INTERNET A-Z

Alle aufgeführten Projekte stammen aus dem Wettbewerb. Die studentischen Produktionen, die zusätzlich von der studentischen Jury für die Ausstellung ausgesucht wurden, sind dadurch gekennzeichnet, daß die Hochschule des Autors angegeben ist.

All listed projects are part of the competition. Student works, chosen by the student jury for the exhibition, are followed by the University the author is registered at.

## b.ALT.ica

<http://www2.arnes.si/~ljintima1/baltica>

SL, 1998

intim@virtual base / generation 002 (Igor Stromajer)

Die Widmung des Webprojektes an den toten Vater deutet schon an, daß es sich bei baltica um eine persönliche und gefühlsbetonte Arbeit handelt. Wie auch bei anderen Projekten von Stromajer ist die Graphik wunderbar reduziert und die Navigation einleuchtend. Die Inhalte dagegen sind weniger zugänglich, sondern vielmehr assoziative Short Stories.

*The dedication of this web project to his dead father already suggests that baltica is a personal and emotional work. Just as with other Stromajer projects the graphics are beautifully reduced and the navigation obviously good. The contents on the other hand are less amenable but rather associative short stories.*

## Click Club

<http://www.xs4all.nl/~real/click.htm>

NL, 1998

Peter Luining

Sex und Porno - eine Site, die sich mit internetspezifischen Themen befaßt und sich des natürlichen Voyeurismus bedient. Wer sich durch die animierenden (?), bildlastigen Pages clickt, kann unter anderem einen Search Engine Spy finden oder poppige, bewegliche Baumdiagramme, die dann nichts mehr mit Sex zu tun haben. Dem Spiel-Trieb kommt beispielsweise ein interaktiver Musikgenerator entgegen.

*Sex and Porno - a site which is concerned with particularly Internet topics and uses natural Voyeurism. Whoever clicks through the stimulating (?), picture laden pages, among other things, a Search Engine, Spy, can find trendy, moving tree charts, which then have nothing more to do with sex. The gaming urge for example suits the interactive music generator towards.*

## Conversations with Angels

<http://angels.kiasma.fng.fi/index.html>

FIN, 1998

Andy Best, Merja Pustinen

Conversation with angels ist eine virtuelle 3D-Welt. Eine Realzeit-Welt, die vielen Usern offensteht und in der der Besucher die Avatare anderer Leute sehen kann. Eine der virtuellen Wesen - die alle aufgrund von tatsächlich lebenden Menschen und Erfahrungen entwickelt wurden - mit der man sich unterhalten kann, ist Princess Anne, die liebe, wundervolle, lesbische Prinzessin. Oder möchten Sie lieber Marg treffen, die gelangweilte Hausfrau? Weitere reizende Begegnungen versprechen Serienmörder Carl oder Fat Bob, Landbewohner aus den Südstaaten.

*Conversations with Angels is a 3 D virtual world. A real-time multiuser environment where the visitor can see other people's avatars. One of the virtual characters - all based on real people and experiences - that you can chat to is Princess Anne, the lovely, wonderful, lesbian princess. Or would you prefer a tête à tête with Marg, the bored housewife? Other lovelies include Carl the serial killer and Fat Bob the red neck!*

## Evidence: Meditations on Small Objects

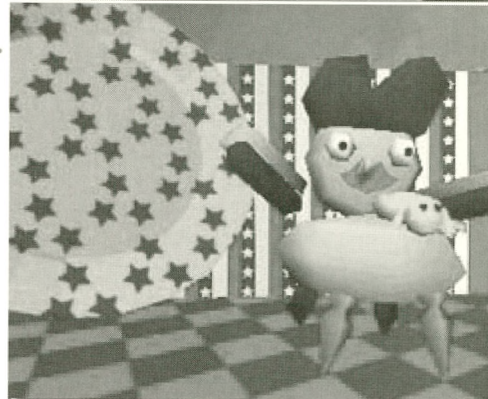
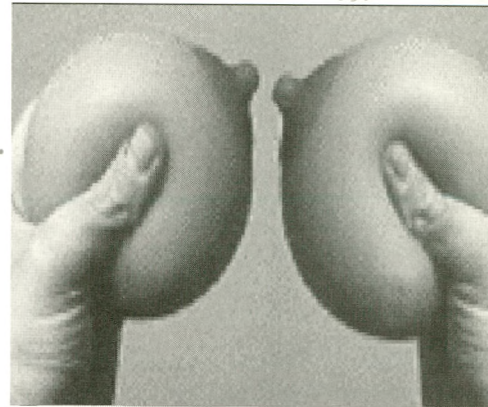
<http://www.urban.net/maya/evidence/>

USA, 1998

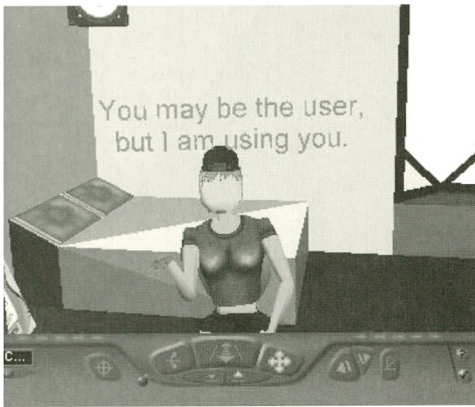
Maya Drodz, Cranbook Academy of Art

Evidence basiert auf einer Sammlung gefundener Objekte, an Hand derer die Autorin die Skizze einer Geschichte erstellt, die sie jedoch nicht wirklich erzählt. In diesem Projekt geht es darum, Wissen zusammenzutragen, das dann zu einer Geschichte zusammengefügt wird. Auf diese Weise fördert Evidence die komplexen Beziehungen einer uns unbekanntem Welt zutage. Während er die Beweise in einem Kriminalfall zusammenträgt, soll der User seine eigene Geschichte konstruieren.

*Evidence is based on a collection of found objects out from which the artist constructed a kind of mapping of a story that she never actually tells. The project is about amassing knowledge that maps out a story. As that, Evidence brings to the light the complex relations within a world unfamiliar to us. The user should imagine that he's constructing a story by gathering the evidence of a crime.*



# INTERNET A-Z



**HOLO-X**  
<http://www.holo-x.com>

USA, 1998  
 Jay Dillemath, Mark Amerika

HOLO-X ist eine virtuelle Welt, die sich aus VRML, Hypertext, Poesie-Zufallsgeneratoren, MIDI-Musik und verschiedenen JAVA-Anwendungen zusammensetzt. So entsteht ein Experiment der Zusammenarbeit in Avant-Pop-Erzähltechnik. Mit Überlegungen zu heutigen Sitten, zu Geschlechtsbegriffen, Identitätspolitik, radikaler Sexualität und Printmedien führt das Projekt die User in die erste vollständig ausgeführte und animierte 3-Dsex.bot ein.

*HOLO-X is a 3D storworld environment composed of VRML, hypertext, random poetry generators, MIDI music and variety of JAVA applications that together form a collaborative experiment in avant-pop narrative technology. An interrogation of contemporary mores, gender assumptions, identity politics, radical sexuality and print media, the project introduces to users the first fully articulated and animated 3Dsex.bot.*

## McLuhan Communiverse

<http://www.visualbox.com/suza/mcluhan>

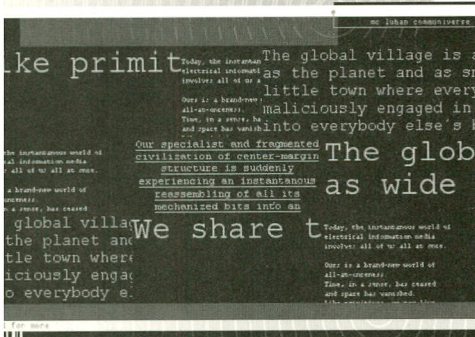
D, 1998  
 Susanna Hertrich, Fachhochschule Düsseldorf/FB Visuelle Kommunikation

Der Browser ist die Message...

Eine Website über den Medientheoretiker Marshall Mc Luhan. Seine Theorien werden so verarbeitet wie er selbst sich das wohl gewünscht hätte. Im communiverse hat der Nutzer die Möglichkeit über einen spielerischen Weg den Zugang zu Mc Luhans Gedankenwelt zu finden. Die Mc Luhansche Weisheit steht hier in kleinen, der MTV-Generation gerechten, Happen bereit.

*The browser is the message ...*

*A web site about media theorist Marshall McLuhan. Indeed, his theories have been used here as he himself would have desired. In Communiverse, users have the possibility of playfully finding their way into McLuhan's world of ideas. As fitting for the MTV generation, McLuhanesque wisdom is made available in tiny bits.*



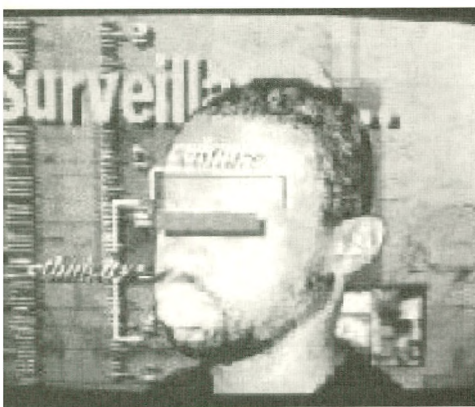
## Mongrel

<http://www.mongrel.org.uk/>

GB, 1998  
 Mongrel

Die Künstlergruppe um Matsuko Yokoji, Richard Pierre Davis und Harwood arbeitet mit sozialem Engagement und technologischem Wissen an Projekten, die gegen Rassismus angehen. Die Künstler, die sich als „liberal arty post-racists“ bezeichnen, haben das mehrteilige und in sich sehr differierende Internetprojekt gelauncht, das trotz der political correctness manch eingeschränkten Blick öffnen könnte.

The artistic group based around Matsuko Yokoji, Richard Pierre Davis and Harwood work with social commitment and technological knowledge on projects against racism. The artists who describe themselves as "liberal arty post-racists", have launched a quite unique, multipartite Internet project, which in spite of the political correctness should be able to open some limited outlooks.



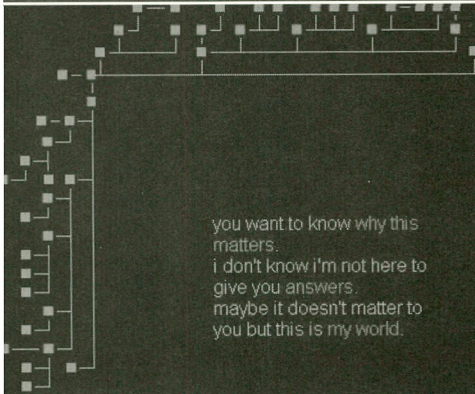
## Parasite

<http://www.urban.net/maya/parasite>

USA, 1998  
 Maya Drozd, Cranbook Academy of Art

Ein einfach handzuhabendes Projekt mit schönem, reduziertem Design. Es ist ein Haufen philosophisch fiktiver Texte in kleinen Häppchen ohne Anfang und ohne Ende.

*A simple-to-handle project with a fine, reduced design. It consists of a pile of fictitious, philosophical texts consumed in small bites with no beginning and no end.*



# INTERNET A-Z

## rtmark

<http://www.rtmark.com>

USA, 1998

rtmark

Gegründet 1991 veröffentlicht die Firma rtmark nun auch ihre Aktivitäten im Internet und versucht über diesen Weg an Sympathisanten heranzukommen, die ihre subversiven (Kunst)Projekte finanziell unterstützen. Weniger aufregend in der Gestaltung, aber um so authentischer dem einfachen kommerziellen Design verpflichtet, zeigt die Website realisierte Projekte und bietet eine Menge aberwitziger Aktionen an.

*Founded in 1991 rtmark now publishes its activities in the Internet and this way attempts to reach sympathizers, that would financially support their subversive (Art)projects. Less exciting in its organization but all the more authentic, as obliged by the simple commercial design, the Web site shows running projects and offers a lot of crazy operations.*



## Shredder 1.0

<http://www.potatoland.org/shredder/>

USA, 1998

Mark Napier

Die Arbeit Shredder 1.0 von dem New Yorker Künstler Mark Napier verwandelt Webpages in digitales Konfetti. Wer eine URL in diesen „Internet-Reißwolf“ eingibt, bekommt die gewählte Seite in ihre Einzelteile zerlegt serviert. Gleichzeitig erlaubt Shredder 1.0 eine radikal andere Sicht auf die Sites im World Wide Web. „Inhalt wird zu abstrakten Zeichen, Texte werden zu Grafiken, Information wird zu Kunst.“ (M. Nappier)

*The work Shredder 1.0 of the New Yorker artist Mark Napier changes Webpages into digital confetti. Whoever enters a URL into this "Internet-Shredder", receives the chosen page served dismantled into its components. At the same time Shredder 1.0 makes another view of the WorldWideWeb sites possible. "Content becomes abstract characters, texts become graphics, information becomes Art." (M. Nappier)*

## The Absolute Sale

<http://www.apsolutno.opennet.org/web/index.html>

YU, 1997

Association Absolutno

Das Projekt ist ein ironisches Spiel, das auf den Gesetzen des westlichen Kunstmarktes basiert: Man hat die Gelegenheit, einen osteuropäischen Künstler zu kaufen, der im Jahr 2000 geboren werden wird. Dabei entsprechen die Kunst produzierenden Investitionen durchaus dem einen oder anderen Klischee. Wer noch jung genug ist für die Rendite, sollte vielleicht investieren...

*The project is an ironic game that is based on the laws of the western art market: One has the opportunity to buy an East European artist that will be borne in 2000. In this case, the investments producing art quite correspond to the one or other cliché. Whoever is still young enough for the net yield, should perhaps invest...*

## The Future Looms - Holes Linings Threads

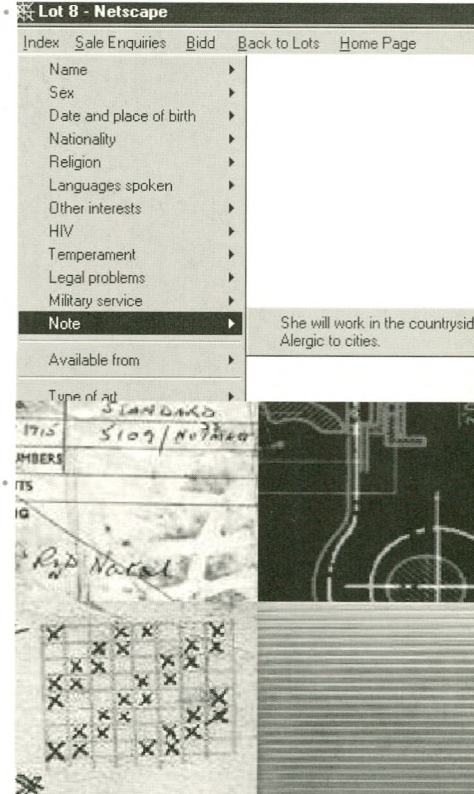
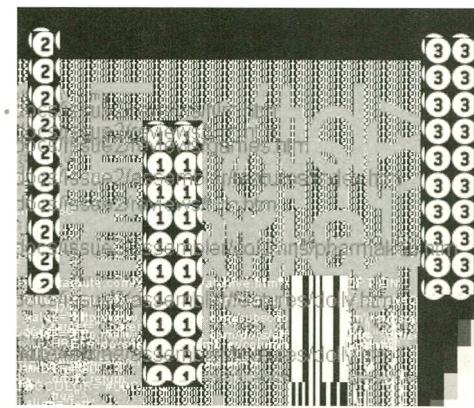
<http://www.channel.org.uk/threads>

GB, 1998

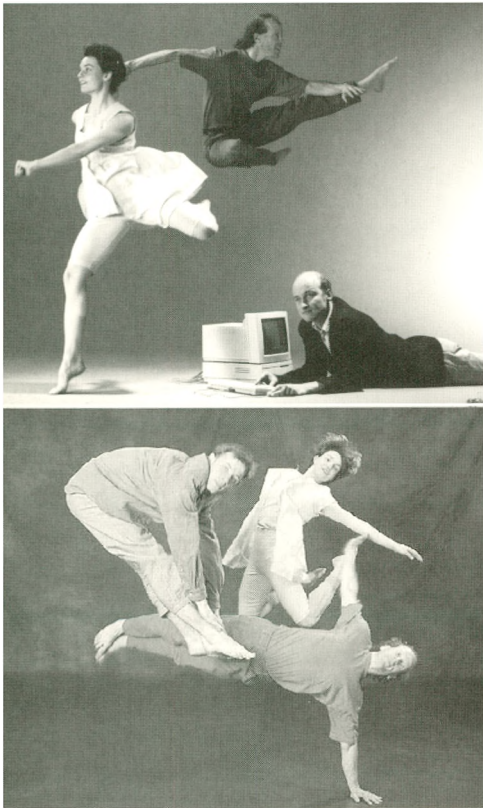
Alicia Felberbaum

In Holes Linings Threads sind Vergangenheit und Zukunft miteinander verwoben: die Geschichte der Frauen in der Textilindustrie und die Entwicklung von Information und Technologie. Dieser Beitrag erforscht die Beziehung zwischen der Textilproduktion mit Stechkarten und den Computern in aller Welt, die mittels Tasten bedient werden. Die ersten praktischen Verwendungen des Knopfdrucks als Mittel zur Eingabe fanden in der Textilindustrie statt. Webstühle wurden über ein System von Lochkarten in einer beweglichen Schleife kontrolliert.

*In Holes Linings Threads, the past and the future are woven together: women's history in the textile industry, the advancement of information and technology. And the project explores the relationship between textile production, with its punch card operation, and the computers around the world, powered by switches. One of the first practical applications of switch technology as input devices took place in the textile industry. Looms were controlled by an arrangement of perforated cards in a moving loop.*



# : PERFORMANCES



Palindrome Inter-media Performance Gruppe presents

## Press Escape

a series of computer-driven performance pieces.

Konzept und Realisierung: Robert Wechsler und Frieder Weiß

Robert Wechsler: Künstlerischer Leiter, Choreograph, Tänzer  
Frieder Weiß: Technischer Leiter, Computeringenieur, Komponist  
Helena Zwiauer: Choreographin, Tänzerin  
Babis (Belly Cloud): DJ, Grafikdesigner

Derzeit gibt es in der Welt kaum zehn Kompanien, die sich auf die Anwendung von Computern und neuen Technologien im Tanz-Performance Bereich spezialisiert haben. Eine der führenden Beispiele ist die Nürnberger Gruppe Palindrome. In den letzten drei Jahren hat Palindrome eine Reihe von Computerprogrammen speziell für den Einsatz im Tanz sowie spezielle Tanzstücke mit interaktiver Computertechnik entwickelt. Unserer Meinung nach liegt das größte künstlerische Potential in der einzigartigen Fähigkeit, ehemals unabhängige Medien zu verknüpfen und in der Möglichkeit, die künstlerische Arbeit auf verschiedenen Gebieten zu vereinigen - Menschen auf neue Art zusammenzubringen.

Menschen tanzen und musizieren seit über 10.000 Jahren. Ein wechselseitiger Austausch von Energien und Impulsen zwischen tänzerischen und musikalisch-rhythmischen Ausdrucksformen war die Basis eines rituellen Ereignisses. In den westlichen Kulturen ist diese Interaktivität durch die weite Verbreitung moderner Aufnahme- und Wiedergabetechnik weitgehend verloren gegangen. Im selben Zuge wurde auch die Rolle des Publikums aufs Zusehen und Applaudieren reduziert.

Palindromes Interesse gilt der Interaktion. Erst die jüngsten Softwareentwicklungen für Musikkomposition, Choreographie, Klanggenerierung, Lichtdesign und die Bildenden Künste machen diese voneinander unabhängigen Kunstformen miteinander kompatibel. Über ein spezielles Computer-Kamera-System und über direkt am Körper befestigte Elektroden werden Musik- und Text-Samples, Bühnenlicht und Bildprojektionen gesteuert und stehen so in Interaktion mit den Bewegungen der Tänzer. Ebenso werden Ideen und Bewegungen aus dem Zuschauerraum als "Input" für das künstlerische Geschehen verwendet.

Zahlreiche Aufführungen in Europa und den USA, u.a. Washington Square Theater, New York City, The place, London; STEPS Festival, Zürich, Danish Institute of Electroacoustic Music Århus, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, Gassteig Theater München, Zentrum für Zeitgenössischen Musik, Dresden

Robert Wechsler studierte Tanz und Choreographie an der State University of New York in Purchase (BFA) und der New York University (MA). Seine Tanzausbildung setzte er unter dem Meister Merce Cunningham fort.

Frieder Weiß ist freiberuflicher Ingenieur für Computertechnik, Musiker für Theatergruppen (z.B. Thevomefume, American Drama Group Europe, Nürnberger Jazz Art Ensemble).

Helena Zwiauer kommt über vielseitige sportliche und musische Aktivitäten (Geräteturnen, Ballett, Theater, Querflöte, Gesang) zum Tanz. Stipendiatin der Migros Genossenschaft für Kulturförderung für Tanzstudium in Genf.

**event: 12. 2, 20.30**

# : PERFORMANCES

Palindrome Inter-media Performance Group presents

## Press Escape

a series of computer-driven performance pieces.

Original idea and production: Frieder Weiß and Robert Wechsler

Robert Wechsler: artist director, choreographer, dancer

Frieder Weiß: director of technology, computer engineer, composer

Helena Zwiauer: dancer, choreographer

Babis (Belly Cloud): DJ, Graphic designer

There are barely 10 companies world-wide to date which are specialised in the use of computers and new technologies in the field of dance performance. One of the leading exponents are the Palindrome group from Nuremberg. Over the past three years Palindrome has developed a series of computer programmes designed especially for use in dance as well as special dance pieces involving the use of interactive computer technology. In our view, the greatest artistic potential of such computer programmes and technology lies in their capacity to bring together what used to be separate media and in the prospect they hold out of unifying artistic work in different fields, of bringing people together in a new way.

People have been making music and dancing for over 10,000 years. A mutual exchange of energies and impulses between the modes of expression inherent in rhythmic music and dance formed the essence of ritual events. In western civilisations this interactivity has been largely lost as a result of the widespread dissemination of modern recording and reproduction technology. At the same time the role of the audience has been reduced to that of watching and applauding.

Palindrome is interested in interaction. Thanks to the latest software developments for music composition, choreography, sound generation, lighting design and the fine arts, it is now possible to make these independent art forms mutually compatible. A special computer camera system and electrodes attached to the body allow control to be exercised over music and text samples, stage lighting and image projections and interaction to take place with the movements of the dancers. Ideas and movements from the auditorium are also used as an input for artistic events.

Numerous performances in Europe and the USA, e.g. at the Washington Square Theater, New York City; The place, London; STEPS Festival, Zurich; Danish Institute of Electro-acoustic Music, Aarhus; Centre for Art and Media, Karlsruhe; Gassteig Theater, Munich; Centre for Contemporary Music, Dresden.

Robert Wechsler studied dance and choreography at the State University of New York in Purchase (BFA) and at the New York University (MA). He continued his dance training under the tutelage under Merce Cunningham

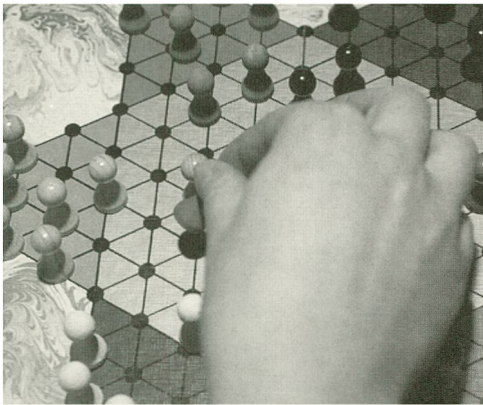
Frieder Weiß is a free-lance computer engineer. Musician with the theatre groups, Thevomefüme, American Drama Group Europe, Nürnberger Jazz Art Ensemble.

Helena Zwiauer comes from a background in gymnastics and music (singing and flute). Migros scholarship for dance studies in Geneva.

event: february 12, 8.30 p.m.



# PERFORMANCES



## SHELTER

von  
Andreas Köpnick - Video, Raum  
Ana Maria Rodriguez - Musik, Interaktion  
Stefan Streich - Musik

und dem  
KNM Berlin  
Gudrun Reschke - Oboe, Oboe d'amore  
Winfried Rager - Kontrabaßklarinette

sowie  
Axel Dörner - Trompete

Produktion - Thomas Bruns  
Techn. Leitung - Götz Dihlmann



In den Kellerräumen des Podewil, die über Durchbrüche, poröse Wände und Rohrleitungssysteme verbunden sind, wird neun Tage lang hinter verschlossenen Türen Halma gespielt. Nur 30 Flüchtlinge pro Tag finden Einlaß in dieses Refugium, dessen Innenhaut mit einem Netz aus Lautsprechern, Kameras und Monitoren überzogen ist. Sie sind im Shelter, dem Labyrinth aus Erinnerungen, Träumen und Wahrnehmungen. Auch wenn Sie nur aus Routine flüchten, eine katzenartige Anspannung bewacht das Unterbewußtsein. Es gibt Situationen, in denen man sich durch Flucht vor der bedrohlichen Umwelt in ein Refugium begeben muß. Die ehemalige Umwelt wird zur Außenwelt, man konzentriert sich auf sich selbst und wird empfindsam für die nächste Umgebung. Erinnerungen und Träume verbinden sich unauflösbar zu einer labyrinthischen Welt der Erfahrung. Die Aufzeichnung eines Halmaspiels aller beteiligter Künstler wird verfremdet, und gesplittet auf verschiedenen Projektoren und Monitoren ausgegeben. Dieses Material dient als Grundlage des formalen Ablaufes. Livekameras beobachten und verfolgen die Musiker und Objekte in den einzelnen Räumen. Sie ermöglichen nicht nur die Projektion jedes Ereignisses in jeden Raum, sondern auch die Konfrontation der Livedimension mit der jüngsten Vergangenheit. Die Perspektiven verändern sich ständig und generieren neue Kommentare. drei unterschiedliche Audiosysteme werden installiert und beeinflussen sich gegenseitig. Sie bilden die Glieder einer Klangkette, die sich zu Beginn durch feinste Loopserien räumlich ausbreitet und verschiedene Stadien zwischen Installation und Konzert durchzieht. An ihren Verbindungen gibt es Überschneidungen, Einblendungen, Eruptionen und Konfrontationen.

Dauer der Aufführung: ca. 50 Minuten, Nacheinlaß nicht möglich

### *Biographien*

**Andreas Köpnick**  
1960 in Bonn geboren. Studium an der Kunstakademie Münster und an der Kunsthochschule für Medien, Köln. Zahlreiche internationale Ausstellungen. Lebt und arbeitet in Köln.

**Ana Maria Rodriguez**  
geboren in Buenos Aires (Argentinien). Studium für Klavier und Komposition an der Universidad Catolica de Buenos Aires und algorithmische Komposition am Phonos Studio in Barcelona. A.M. Rodriguez lebt und arbeitet in Köln und Berlin.

**Stefan Streich**  
1982 - 1990 Studium an der Städtischen Akademie für Tonkunst Darmstadt. Mitbegründung der interdisziplinären Künstlergruppe WEISS Kunstbewegung. Lebt und arbeitet in Berlin

**Axel Dörner**  
geboren 1964 in Köln. 1988-89 Klavierstudium am Konservatorium Arnheim (NL). 1989-96 Studium an der Musikhochschule Köln. Lebt und arbeitet in Berlin.

**KNM Berlin**  
Das Ensemble folgt der Idee, zeitgenössische Musik mit dem Angebot des zeitgemäßen Hörens zu verbinden. Das bedeutet Zusammenhänge herzustellen zwischen Komponisten der Gegenwart, unterschiedlichen Ausgangspunkten im Umgang mit Musik, zwischen Komponist und Interpret, zwischen Hören und Sehen, Musik, Theater und Multimedia. Als Folge entsteht aus Entsprechung der äußeren Form mit dem inhaltlichen Ereignis das Konzertdesign.

*Aktivitäten* seit 1993 u.a.: Dokumentaroper von H. Oehring zu den Wittener Tagen für Neue Kammermusik, 1995, XenophoniX, a Dance Party Adventure zur Biennale Berlin, 1997, Europatournee mit der Need company Brüssel, 1998, Eröffnung der Reihe „Konzertinstallationen“ im Podewil Berlin und der Moltkereiwerkstatt Köln1999

**event: täglich ab 13. 2, 19.00**

# PERFORMANCES

## SHELTER

by

Andreas Köpnick – Video, Room  
Ana Maria Rodriguez – Music, Interaction  
Stefan Streich – Music

with the

KNM Berlin  
Gudrun Reschke – Oboe, Oboe d'amore  
Winfried Rager – Double-bass clarinet

and

Axel Dörner, Trumpet

Producer – Thomas Bruns  
Technical Supervisor – Götz Dihlmann

*Halma is played for nine days behind closed doors in the basement rooms of the Podewil, which are linked with one another by openings, porous walls and pipe systems. No more than 30 escapees a day are admitted to this refuge whose internal membrane is covered with a network of loudspeakers, cameras and monitors. They are inside the shelter, a labyrinth of memories, dreams and perceptions. Even though their escape is only from routine, they watch over their subconscious like a cat waiting to pounce. There are situations in which you are obliged to seek refuge by escaping from a threatening environment. That former environment then becomes the outside world. You focus attention on yourself and become sensitive to your immediate surroundings. Memories and dreams become inextricably bound up in a labyrinthine world of experience. The recording of a game of halma involving all the performers is disconnected, split up and put out on projectors and monitors. This material provides the starting point for the formal proceedings. Live cameras observe and follow the musicians and objects in the individual rooms. They make it possible not only to project everything that is going on into all the rooms, but also to contrast the live dimension with the immediate past. The perspectives change constantly and, in turn, generate new comments. Three different audio systems are installed, which impact on each other. They form the links in a sound chain which initially spreads out via very fine series of loops and subsequently passes through different stages between installation and concert. At the points where they interconnect there are overlays, insertions, eruptions and confrontations.*

*The performance lasts approx. 50 minutes. There is no admission after its started.*

### Biographies

**Andreas Köpnick**

Born 1960 in Bonn. Studied at Münster Art College and the Academy of Media Art in Cologne. Numerous international exhibitions. Lives and works in Cologne.

**Ana Maria Rodriguez**

Born in Buenos Aires (Argentina). Studied piano and composition at the Catholic University of Buenos Aires and algorithmic composition at the Phonos Studio in Barcelona. Ana Maria Rodriguez lives and works in Cologne and Berlin.

**Stefan Streich**

Studied at the Darmstadt Municipal Academy of Musical Art from 1982 to 1990. Co-founder of WEISS Kunstbewegung, an inter-disciplinary group of artists. Lives and works in Berlin.

**Axel Dörner**

Born 1964 in Cologne. Studied piano at the Arnheim Conservatory in the Netherlands in 1988/89. Studied at the Cologne College of Music from 1989 to 1996. Lives and works in Berlin.

**KNM Berlin**

The ensemble aims to combine contemporary music with up-to-date listening. This means establishing links between present-day composers, different approaches to music, composers and performers, the aural and the visual, music, theatre and multimedia. The nature of their concerts, therefore, stems from a correspondence between the external form and the content of the event.

Activities since 1993 include:

Documentary opera by H. Oehring for the 1995 Witten Festival of New Chamber Music, XenophoniX, a Dance Party Adventure for the Berlin Biennial Festival in 1997, European tour with the Need Company from Brussels in 1998, Opening of the >Concert Installations< series at the Podewil in Berlin and the Moltkereiwerkstatt in Cologne in 1999

**event: daily from february 13, 7 p.m.**



# ⋮ SPECIAL SCREENINGS

## D.FILM – THE TRAVELLING FESTIVAL

D.FILM ist ein reisendes Festival; und ein Online-Festival, das mit Hilfe von Computern und anderen neuen Technologien hergestellte Filme zeigt. Das Festival wurde von drei Gründungsmitgliedern des „Low Res Film Festival“ ins Leben gerufen. Im ersten Jahr präsentierte D.FILM Filmshows in New York, San Francisco, San Diego und London. In allen Städten waren sämtliche Vorstellungen ausverkauft. 1998/99 wird das Festival in 21 Städten auf der ganzen Welt zu erleben sein.

In den frühen 80er Jahren bewirkte der breite Zugang zu preiswerten PCs, Scannern und Druckern eine Revolution des „heimischen Selbstverlags“ und führte zu radikal neuen Stilen im Grafik Design. In den späten 90ern revolutionierten Computer und Sampler die Musikwelt, indem sie es ermöglichten, aus den eigenen vier Wänden Aufnahmestudios zu machen und völlig neue Musikformen wie Rap, House und Drum 'n' Bass zu kreieren. In naher Zukunft werden Computer und andere neue Technologieformen (wie z.B. Digitalkameras und Internet) die Art des Filmemachens und die Filmdistribution von Grund auf umkrempeln.

Die Gemeinsamkeit dieser drei Revolutionen besteht darin, daß die Einführung erschwinglicher Technologien auch Nichtprofessionellen den Zugang zu den nötigen Produktionswerkzeugen ermöglicht, die bisher nur Großunternehmen zur Verfügung standen.

D.FILM befindet sich mitten im Zentrum dieser Revolution.

Wir haben zwei Zielrichtungen: Wir wollen 1. den besten Arbeiten talentierter neuer Künstler und Filmemacher, die diese Technologien verwenden, eine Plattform geben und 2. unser Publikum dazu inspirieren, selbst digitale Filme herzustellen.

*D.FILM is a travelling festival and an online festival which shows films with the aid of computers and other new technologies. The festival was founded by three initiators from the "Low Res Film Festival". In its first year, D.FILM presented film expositions in New York, San Francisco, San Diego and London. All showings were sold out in all cities. In 1998-99, the festival will be taken to 21 cities around the globe.*

*In the early 80s widespread access to affordable PC's, scanners and printers brought about a revolution in home publishing and led to radically new styles in graphic design. In the late 90s computers and samplers revolutionised the music world by making it possible to turn one's home into a recording studio and to create entirely new forms of music such as rap, house and drum 'n bass. In the near future computers and other new forms of technology (e.g. digital cameras and the Internet) will radically transform both the art of filmmaking and their channels of distribution.*

*What all three revolutions have in common is the introduction of affordable technology which enables non-professionals to access the tools necessary for production, tools which until lately had only available to large companies.*

*D.FILM operates right in the centre of this revolution. We have two main directions: firstly, we wish to provide a platform for the best works of bright young talents and filmmakers who use these technologies and, secondly, we hope to inspire our viewers to try their hand at making their own digital films.*

Bart Cheever, Executive Producer

<http://www.dfilm.com/>

Bart Cheever präsentiert eine wilde Mischung mit rasantem Tempo aus Computeranimationen, Underground, Dokumentarischem, Trash und Kunst:

Bart Cheever presents a wild mixture in a rapid tempo of computer animations, underground, documentary, trash and art:

### Virtual Date

Doug Liman  
USA, 1998, 35 sec.

### Pellucid Spaces

Jon McCormack  
USA, 1997, 1 min.

### Millennium Bug

Lee Lanier  
USA, 1998, 1 min.

### Bored Project Movie

Eric Henry  
USA, 1995, 4 min.

### Naked Permanent

Joshua Tunich  
USA, 1997, 17 min.

### Neuromancer / Kuang-II-Virus

Nathan Vogel  
USA, 1995, 2 min.

### New Testament

Philip Pelletier  
USA, 1998, 4 min.

### 4 Unnecessary Pieces

Relja Penezic  
USA, 1995, 2 min.

### Selected Shorts

H-Gun Labs  
USA, X, 1 min.

### The Week Before

Dave McCean  
USA, X, 20 min.

### Electronic Behaviour Control System

Emergency Broadcast Network  
USA, 1997, 7 min.

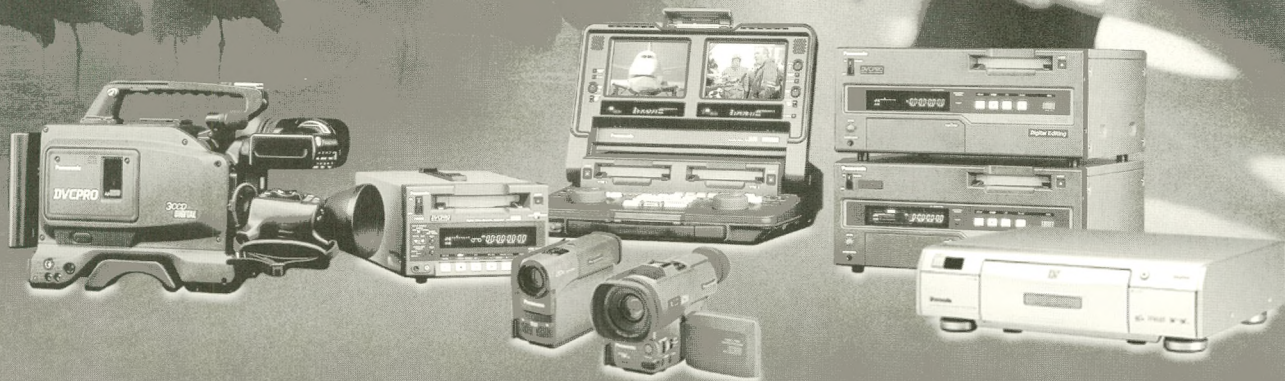
presentation: february 12, 10.30 p.m.





# Sichern Sie jetzt Ihre digitale Zukunft!

## DVCPRO



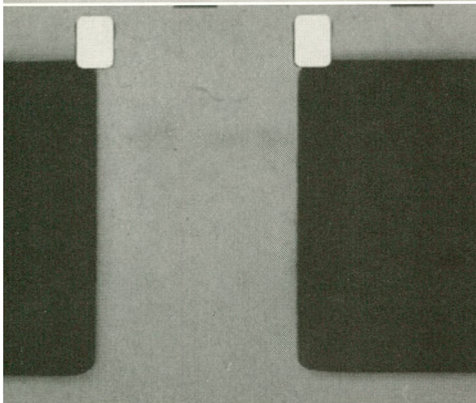
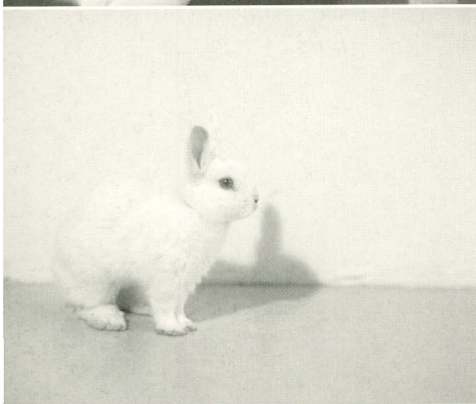
[www.panasonic-broadcast.com](http://www.panasonic-broadcast.com)



Professionelle Videoproduktionen sind heute digital. Deshalb haben sich mehr als 50 Hersteller auf den DV-Standard geeinigt. Daraus haben wir DVCPRO entwickelt. Das kostengünstige und zukunftssichere Komponentenformat für alle Anwendungen: In Industrie, Wissenschaft, Forschung, Medizin, für Aus- und Weiterbildung, Offene Kanäle, freie Produzenten - und für Sie! Übrigens: Rund 60.000 DVCPRO-Geräte sind weltweit bereits im Einsatz.

**Panasonic**  
Broadcast

## ∴ SPECIAL SCREENINGS



### THE BEST OF..

**Europäische Medienkunstfestivals stellen ihre besten Arbeiten vor.  
European media art festivals present their best works.**

#### *Pandæmonium, London*

London Electronic Arts organisiert Pandæmonium, das zweijährlich stattfindende Festival für Film, Video, Neue Medien und Installationskunst. Pandæmonium spiegelt die Vielfalt der Arbeiten wieder, die von internationalen Künstlern mit der sich ständig erweiternden Verfügung über Medien produziert sind, sowie das Bestreben, die Möglichkeit eines Dialogs zwischen diesen verschiedenen Praktiken zu schaffen, um neue kreative Kontexte zu definieren und zu entdecken.

*London Electronic Arts organises Pandæmonium, the London Festival of Moving Images, a biennial celebration of artists' film, video, new media and gallery installations. Pandæmonium reflects the rich diversity of work being produced by international artists through the increasingly vast range of available media, and aims to provide an opportunity for dialogue between these diverse practices, in order to define and explore new creative contexts.*

#### **Alone. Life Wastes Andy Hardy**

Martin Arnold  
GB, 1998, 15 min.

#### *MuuMediaFestival, Helsinki*

AV-ARK organisiert jährlich das MuuMediaFestival (MMF), das größte internationale Medienkunstfestival in Skandinavien. MMF beinhaltet die Traditionen sowie die neuesten Trends in elektronischer Kunst und Kultur, die Künstler und Wissenschaftler in Video- und Filmvorführungen, Ausstellungen, Fernsehprogrammen, Workshops und Symposien zusammenführt.

*AV-ARK organizes annually MuuMediaFestival (MMF), the largest international media art festival in Scandinavia. MMF includes both the traditions of and recent trends in electronic art and culture gathering artists and scholars in video and film screenings, exhibitions, TV-programs, workshops and symposia on media art.*

#### **Jean**

Bjargey Olafsdottir  
Island/Finland, 1998, 2 min

#### **Vinare**

Poei Hollender  
Sweden, 1998, 4 min

#### **Inbjudan till Herr B.**

Annika Larsson  
Sweden, 1998, 11 min

#### **Pyhiinvaellus/Pilgrimage**

Heli Rekula  
Finland, 1998, 9 min

#### *INVIDEO, Mailand*

INVIDEO hat sich seit 1990 als Medienarchiv in Mailand etabliert. Es präsentiert jährlich neueste Arbeiten der Medienkunst auf seinem Festival und gewann dadurch einzigartige Anerkennung in Italien.

*INVIDEO has established since 1990 as the media archive in Mailand presenting annually its new works of media arts in a major video festival which is the only event of its kind in Italy to have received such recognition.*

#### **Pardon**

Philippe Chabert  
Italy, 1998, 6 min.

#### **Dove si guarda c'è quello che siamo**

Francesco Marconi, Marina Spada  
Italy, 1998, 9 min.

#### **Artist's Dilemma**

Roi Vaara  
Finland, 1997, 4 min

#### **Road Movie**

Liisa Lounila  
Finland, 1998, 1 min

#### **Once Upon A Time on a Ceiling**

Juha van Ingen  
Finland, 1998, 5 min

#### **Cieli altissimi retrocedenti**

Salvo Cuccia  
Italy, 1998, 13 min.

#### **Les enfant de dune**

Alexia Dafni-Georgios Papdatos  
Italy, 1997, 3'18 min.

screening: february 16, 10.30 p.m.

# :SPECIAL SCREENINGS

## VIDEO ARTS OF CHINA 1999:

### Collaboration and Creativity Organised by Danny Yung

Dieses Videoprogramm in drei Teilen wurde in verschiedenen chinesischen Städten 1997 bis 1998 aufgenommen. Der erste Teil beschäftigt sich mit kreativer Wiederverwertung: die Neuinterpretation von Theaterstücken bei MTV und Bearbeitung von Dokumentarfilmen. Im zweiten Programmteil stellen drei Videokünstler die Städte vor, in denen sie leben: Shanghai, Hongkong und Taipei. Der dritte Teil ist das Ergebnis einer Zusammenarbeit von Filmemachern aus zwei chinesischen Städten, aus Peking und Hongkong.

*This is a three-part video programme made in several cities of China from 1997 to 1998. Programme One encapsulates the idea of creative recycling - re-interpretation of the theatre works into MTV and documentary film formats. Programme Two features three video artists' views on their own resident cities - Shanghai, Hong Kong and Taipei. Programme Three is the result of a "collaborative" project among video makers from two Chinese cities, Beijing and Hong Kong.*

## Programme One

### The Decameron

1997, 3 min

Anthony Wong

Geschichten und das Erzählen von Geschichten sind das Thema von Decameron. Damit erfaßt der Film zugleich den Kern des gleichnamigen Romans von Boccaccio. Interessieren uns die Verläufe der Handlung oder die Kunst der Erzählung? Gilt für das Betrachten eines Videofilmes dieselbe Antwort wie für den Besuch einer Bühnenvorstellung? Oder wünschen Sie sich vielmehr eine Gutenachtgeschichte?

*Capturing the essence of the novel written by Boccaccio of the same title, The Decameron is intersected with stories and story-telling. Are we interested in storylines or story-telling techniques? Does the answer apply when viewing a video work and attending a stage performance? Or would you rather have a bedtime story instead?*

### How to love a man who doesn't love me

1997, 3 min.

Stanley Kwan

Pina Bauschs Laune und die sexualpolitische Richtung des Theaterdirektors - in diesem Video erscheint das Leben überlebensgroß. Seine bislang am stärksten autobiographisch geprägte Bühnenvorstellung wird in dem Videofilm packend dargestellt. So wird dem Zuschauer der Zugang zu der dreistündigen Vorstellung leichtgemacht.

*Because of Pina Bausch's mood and the stage director's sexual/political orientation, life in this video always seems larger than life. Not only does this video capture the spirit of his most autobiographical stage performance, it makes the lengthy 3-hour performance easily accessible.*

### The Legend

1997, 3 min.

Lin Xi

Die verstorbene chinesische Romanautorin Aileen Chang hat das Leben von zwei von vier Theaterregisseuren (Edward & Joseph) entschiedenermaßen stark beeinflusst. Die anderen beiden scheinen es vorzuziehen, sich auf Entfernung zu halten. Für den Lyriker Lin Xi sind Aileen Chang und die vier Vorstellungen als parallele Texte zu verstehen.

*The late Chinese novelist Aileen Chang definitely influenced the life of two of the four stage directors (Edward & Joseph) to a great extent. The other two directors seem to want to distance themselves from her. Lin Xi (lyricist) sees Aileen Chang and the four stage performances as a parallel text.*

### Book of Ghosts

1997, 3 min.

Cheung Wai-Hung

Durch die Teilnahme an Zuni-Aufführungen hat Cheung Wai-Hung seine Erfahrungen gesammelt, jetzt stellt er das „Vokabular“ der Zuni-Vorstellungen genau dar. Während dieser Vokabular-Sequenzen geben Zuschauer in offenen Sätzen Zusammenfassungen, die wiederum andere Bilder entstehen lassen.

*After experiencing being a participant in several Zuni performances, Cheung Wai-hung precisely illustrates the "vocabularies" of Zuni's performances. During these edited sequences of vocabularies, different viewers will sum up with different open-ended sentences, and these sentences will continue contributing different pictures.*

# ⋮ SPECIAL SCREENINGS

## Revolutionary Opera

1997, 10 min.

Ellen Pau

Dieser Beitrag ist ein hervorragendes Beispiel für die Idee der kreativen Wiederverwertung - die Neuinterpretation bestehender kreativer Elemente durch ein anderes Medium und einen weiteren kreativen Prozeß. Ellen Pau zeigt sich der Originalmusik und der Aufführung gegenüber sehr respektvoll bei der Aufnahme der sicherlich besten Aufführung des Jahres.

*This is a good example to demonstrate the idea of creative recycling - re-interpretation of existing creative elements by means of another medium and creative process. In editing this, Ellen Pau shows great respect for the original music score and the performance, in what is unarguably the best stage performance of the year.*

## Memo of the Rock

1998, 20 min.

Danny Yung

Übersetzungen stellen uns vor Fragen und Probleme, dabei schaffen sie gleichzeitig interessante Gesprächsthemen. Nicht allein die Struktur des chinesischen Sprichwortes, in dem vier Charaktere erwähnt werden, und die englische Übersetzung sorgen für interessante Fragen und Probleme, auch die Bilder von der Parade der Kulturrevolution und von Hongkong beleuchten interessante Fragen- und Problemkomplexe auf und nicht nur auf der Leinwand.

*Translation always creates problems/questions. At the same time, however, it also creates an interesting basis for discussions. Not only does the structure of a 4-character Chinese proverb and the translated English version create interesting "problems/questions", the images of the 1969 Cultural Revolution Parade and the images of Hong Kong seem to elicit other interesting "problems/questions" on and off screen.*

## Programme Two:

### Sunday Morning

1998, 20 min.

Zhang Xian (Shanghai)

An einem Sonntagmorgen macht uns ein Chinese an verschiedenen Plätzen des ehemaligen französischen Gebietes mit der Geschichte vertraut, mit seinem kahlen Kopf, seinem Gesicht, seiner Art, die ausländischen Kinder zu sehen, die hier spielen. Ununterbrochen geschehen Dinge an einem Sonntagmorgen. Am Sonntagmorgen? Nur sonntags?

*On Sunday morning on this former French-leased territory in Shanghai, a Chinese guy is standing still in different locations, sharing the history with us - with his bald head, his face, his way of seeing the expat kids playing. On Sunday things happen in a non-stop revolving manner. On Sunday? Only on Sunday?!*

### Recycling Opera

1998, 20 min.

Ellen Pau (Hong Kong)

Einfach, dabei detailfreudig und liebevoll ausgeführt - das ist kein bloßes Kompliment, wenn man von Ellen Paus Videoarbeit spricht. Aufgrund ihres unermüdlichen Interesses an der Entdeckung des Wesens der Videokunst vergreift sie sich bei der Darstellung des Alltagslebens nie im Tonfall.

*Simple, but intricate and delicate - these are more than just compliments of Ellen's video work. Through her interest in persistently exploring the very nature of video art, the daily experiences of Ellen's life never miss the tune and drama.*

### Unbalance

1998, 20 min.

Wie Ying-chuan (Taipei)

Innerhalb der Begrenzung eines Raumes braucht man keinen Kompaß, um eine Richtung zu finden. In der Innenstadt von Taipei braucht es dazu einen Mann und eine Frau, die Dinge auf den Kopf stellen können.

*Within the confines of a room, searching for directions does not require a compass. In Taipei city, searching for directions requires a man and a woman who can turn things upside down.*

# ⋮ SPECIAL SCREENINGS

## Programme Three:

### A Year of No Significance

Dang (Beijing)

1998, 20 min.

Mehr als nur eine formale Zusammenarbeit, ist dieser Beitrag eine Umwandlung der Bildsprache in die Sprache multidisziplinärer Experimente. Die reichen Bilder aus der „Kleinen Allee“ (Hutong) in Peking geben dem Gesamttext eine neue Textebene sowohl in konzeptueller als auch in visueller Hinsicht.

*More than just a procedural collaboration, it is a transformation of the language of images into the language of cross-discipline experimentation. Using rich textural images of Beijing's Hutong (little alley), the text adds other textural layers to both the conceptual and visual levels.*

### Very Good City

Mathias Woo (Hong Kong)

1998, 20 min.

Eine Geschichte über eine Stadt zu erzählen, heißt, Fakten über die Stadt zu berichten. Eine Geschichte über eine Stadt in Bildern zu erzählen, kann heißen, den Rhythmus der Stadt nachzuempfinden. Eine Geschichte über eine Stadt zu erzählen, heißt, von den Linien zu erzählen, die die Stadt durchziehen. Eine Geschichte über eine Geschichte zu erzählen, könnte heißen, von Linien und Linien zu erzählen.

*To tell a story about a city is just telling about its facts. To tell a story about a city visually may just be telling about its pace. To tell a story about a city is just telling about the lines in it. To tell a story about a story may just be telling about lines and lines.*

presentation: february 15, 12 noon

## ⋮ SPECIAL SCREENINGS



### ANIME - DIE FILMLISTE

#### Shinseiki Evangelion - Neon Genesis Evangelion

J, 1995, ca. 25 min.

erste Folge der TV-Serie  
Studio Gainax  
Regie: Anno Hideaki  
(engl. Untertitel von A.D.Vision)

Vor über zehn Jahren gründeten einige Anime-Fans das Studio Gainax. Nach einigen international sehr erfolgreichen Produktionen haben sie mit Shinseiki Evangelion das Sci-Fi-Genre neu definiert.

*Over ten years ago, some anime fans founded Gainax Studios. After several internationally successful productions, they have now redefined the science-fiction genre with Shinseiki Evangelion.*

#### Tenchi Muyo!

J, 1995, ca. 25 min.

erste Folge der TV Serie  
Pioneer, AIC  
Regie: Hiroshi Negishi  
(engl. Synchronisation von Pioneer)

Die Comedy-Serie Tenchi Muyo! zeigt, wie man mit Fantasy- und Sci-Fi-Elementen ein breites Publikum ansprechen kann. Ohne „kindisch“ zu sein, ist sie humorvoll und ein wenig verworren.

*Comedy series Tenchi Muyo! shows how it is possible to appeal to a wide audience by using fantasy and science fiction elements. Without being "childish", it is funny and rather muddling.*

#### On Your Mark

J, 1995, ca. 7 min.

Musikvideo  
Studio Ghibli  
Regie: Hayao Miyazaki  
(Musik: Chage & Asuka)

Ein Musikvideo über die Hoffnung, verkörpert durch die Rettung eines Engels. Von einem der Meister des Anime, Hayao Miyazaki, in Japan berühmt für seine märchenhaften Filme für jung und alt. Sein Film Mononoke Hime (Prinzessin Mononoke) brach 1997 alle Rekorde an Japans Kinokassen.

*A music video about hope, embodied by the salvation of an angel. It was created by one of the masters of anime, Hayao Miyazaki, famous in Japan for his fairytale films for audiences of all ages. In 1997, his film Mononoke Hime (The Princess Mononoke) broke all box-office records in Japan.*

presentation: february 15, 4 p.m.

# :SPECIAL SCREENINGS

## THE KITCHEN - EINE LEGENDE

The Kitchen wurde gegründet, um Künstlern einen Raum zu geben, in dem sie die Grenzen von Performance und den neuen Medien austesten und überschreiten können. Diese Vision, mit Weitsicht und viel Engagement umgesetzt, ermöglichte einige der bedeutendsten Arbeiten im Bereich „new performance“, und viele einflussreiche Künstler wie Philip Glass, Laurie Anderson, David Byrne, Steve Reich, Peter Greenaway, Nam June Paik, Meredith Monk, Brian Eno, Robert Mapplethorpe, Bill Viola und Robert Wilson begannen hier ihre Karriere.

'The Kitchen' führt diese Tradition heute fort und ist ein Kulturzentrum, das einerseits neuen Künstlern die Möglichkeit bietet, die derzeitige Definition von Performance kritisch zu prüfen und auszuweiten, und in dem andererseits erfahrene Künstler neue Wege gehen können, um diese einem interessierten Publikum zu präsentieren.

The Kitchen wurde 1971 von den Videokünstlern Woody und Steina Vasulka gegründet und hat seit dem die Kulturlandschaft der USA stark beeinflusst. Tatsächlich begann alles in einer Küche (engl.: kitchen), daher der Name. Drei Video- und Performancekünstler luden ihre Freunde in die ungenutzte Küche des Mercer Arts Centers ein, um ihnen die Ergebnisse eines Gemeinschaftsprojekts vorzustellen. In dieser energiegeladenen Atmosphäre entwickelte sich The Kitchen gemeinsam mit der neuen Kunstform, für die es stand: schrittweise wurde auch Musik in die Präsentationen einbezogen, weitere wichtige Elemente waren Performance, Tanz und Film. Die Arbeit war mutig, unkonventionell und gab immer wieder ganz neue Anstöße - The Kitchen wurde eine Art Brutstätte künstlerischer Aktivitäten.

Zu The Kitchen gehört auch ein Archiv und ein großer Verleih mit hunderten von Tapes von über 200 Künstlern.

## THE KITCHEN - A LEGEND

*The Kitchen was founded in order to carve out a place for artists working along the boundaries of new media and performance. The foresight and the passion of that original vision have provided some of the most potent material in new performance and launched the careers of many influential artists like Philip Glass, Laurie Anderson, David Byrne, Steve Reich, Peter Greenaway, Nam June Paik, Meredith Monk, Brian Eno, Robert Mapplethorpe, Bill Viola, Robert Wilson and others.*

*In keeping with this history, The Kitchen continues as a cultural center where emerging artists can challenge and expand the accepted definitions of performance, and experienced artists can test out new directions for an adventurous audience.*

*Founded in 1971 by two video artists, Woody and Steina Vasulka, The Kitchen has been a powerful force in shaping the cultural landscape of the USA. It literally began in a kitchen. In the unused kitchen of the Mercer Arts Center three video makers and performers invited friends to see the results of a collaborative project. Within this atmosphere of adversity and excitement, The Kitchen grew along with the new art form it presented, and it gradually embraced music as part of its presentations.*

*As well as film, it was also presenting performance and dance as part of its season, work that was both daring, non-traditional and at the cutting edge, a sort of hotbed of artistic activity*

*In part of the Kitchen is an archival storage. The distribution archive is huge and contains hundreds of tapes from more than 200 artists.*

### The Kitchen Spezial

Neue und alte Videos aus The Kitchen, präsentiert von Anney Bonney, Media Director. Anney Bonney ist übrigens selbst Künstlerin und arbeitet mit Medienkunst und Malerei.

### The Kitchen Special

New and old tapes from The Kitchen, presented by Anney Bonney, the Media Director. She also works as a painter and media artist.

<http://www.thekitchen.org/>

screening: the kitchen special, february 19, 10.30 p.m.



# ⋮ SPECIAL SCREENINGS

## VIDEO YOUNGBIES

Bart Cheever, D. FILM-Festival, USA, präsentiert:

### Rodney & Syd (Rodney Ascher und Michael Garon)

USA, 1996, 20 sec

All You Need Is A Girl and a Gun - Godard MTV Interstitial

Dieser frühe Shot für MTV, gedreht mit einer 16mm- und Super-8-Kamera, ist ein gutes Beispiel für Rodney & Syds frühe vordigitale Arbeit.

*Shot with 16mm and Super 8 cameras, this early ID for MTV is a good example of Rodney & Syd's early pre-digital work.*

### San Francisco Chinatown Celebrates the Return of Hong Kong to Chinese Sovereignty

USA, 1997, 30 sec

Wie in einer Fotocollage von David Hockney verwendet SF Chinatown Tausende von leblosen Fotoaufnahmen der Feierlichkeiten in San Francisco Chinatown, die in diesem Sommer aus Anlaß der Rückkehr Hong Kongs stattgefunden haben.

*Like a David Hockney photocollage brought to life, "SF Chinatown" utilises thousands of still photographs of the San Francisco Chinatown celebrations which took place to commemorate the return of Hong Kong to China this summer.*

### Somebody Goofed

USA, 1997, 10 min

Basierend auf einem Comicheft bzw. religiösen Traktat von dem ultra-fundamentalistisch-christlichen Comibuchautor Jack Chick, wurde Somebody Goofed produziert durch Einscannen von Chicks Zeichnungen und diversem Quellenmaterial unterschiedlichster Herkunft: von Nachschlagewerken für Kinder, Schallplattenhüllen, persönlichen Fotos, Zeitschriftenartikeln, Internetseiten von Autoliebhabern usw...

*Based on a comic book/religious tract by ultra fundamentalist Christian comic book artist Jack Chick, Somebody Goofed was created by scanning Chick's drawings along with source material gathered from a wide range of sources - Children's Encyclopaedias, Record Covers, personal photographs, magazine articles, automobile enthusiasts' web pages, etc.*

### DJ Q-BERT - Sneak Attack (Uraufführung)

work in progress, 1 min (excerpt)

Syd (Michael Garon), Eric Henry, Doug Cunningham.

Ein Auszug aus dem in Kürze anlaufenden, in voller Länge gezeigten Film des ehemaligen DMC-Weltmeisters DJ Q-BERT, der auch als dessen Yellow Submarine bezeichnet wird.

*An excerpt from the forthcoming full length film from former DMC world champion DJ Q-BERT, described as the turntablist's "Yellow Submarine".*

### Safety Man (Uraufführung)

work in progress, 1 min (excerpt)

Rodney Ascher mit Syd (Michael Garon)

Dieser bizarre Comic ist für Saturday Night Live produziert wurden.

*This bizarre comic short was produced for Saturday Night Live.*

### Optical Poem and Journeyman

USA, 1997, 6 min

Nick Philip

Nick ist weithin bekannt als Grafik-Designer für die Zeitschrift „Wired Magazine“ und Schöpfer der überaus einflußreichen Bekleidungsfirma „Anarchic Adjustment“. Sein Video ist ein Auszug aus Philips interaktiver CD „Radical Beauty“. Ein Zitat von John Cage war die Inspiration für „Journeyman“, der den Zuschauer zwingt, sich mit seiner eigenen Auffassung von Schönheit zu befassen.

*Nick is best known as a graphic designer for Wired Magazine and the creator of the highly influential Anarchic Adjustment clothing line. His video is an excerpt from Philip's interactive CD "Radical Beauty". Taking a quote from John Cage as it's inspiration, "Journeyman" forces the viewer to examine their own perceptions of beauty.*



# paßt!

maßgeschneiderte Lösungen  
zur Video-, Film- und  
Audiobearbeitung

## **Avid**

Symphony  
Softimage | DS  
Media Composer  
News Cutter DV  
Avid Xpress  
Audio Vision



**STUDIO | SYSTEME | SCHELL**  
Digital Media Solutions

Maastrichter Straße 23, D-50672 Köln, Fon 0221/95 14 28-0, Fax 0221/95 14 28-99  
Germaniastraße 18-20, D-12099 Berlin, Fon 030/75 08 28-00, Fax 030/75 08 28-99

## ⋮ SPECIAL SCREENINGS

Thierry Destriez, distribution Heure Exquise, F, präsentiert:

### SUM

Ilmar Selter

EW, 1998, 4 min

In diesem Video führen zwei Teile ein und desselben Körpers jeweils ihr eigenes Leben ... und TUN Dinge.

*In this video two parts of the same body live their own lives... and DO things.*

### La vie heureuse

Valérie Pavia

F, 1998, 3 min

Selbstportrait: Eine Person - der Autor selbst - zählt all das auf, was er nie getan hat.

*Self-portrait: a person, the author himself, enumerates everything he never did.*

### I Live You

Yonathan Vinitsky

L, D 1996/1998, 16 min

I LIVE YOU ist ein persönliches Video über Selbstidentität und Gedächtnis. Das Video handelt vom Tod meiner Großeltern, ihrem Leben und dem Holocaust. Gleichzeitig geht es in dem Video um mich und meinen Versuch zu verstehen, wer ich bin - in dieser Zeit der Umbrüche und Verwirrungen.

*I LIVE YOU is a personal videotape about self-identify and memory. The video deals with the death of my grandparents, their life and with the holocaust. At the same time the work also deals with myself trying to realise who I am during this period of change and confusion.*

### Poems to Filth

Jean Michel Bruyere

Sénégal/F, 1997, 45 min (excerpt)

Wirkliche Welt und Phantasiewelten obdachloser Kinder am Beispiel von 11 Straßenkindern - Poems to filth überträgt die Wörter der Kinder in Bilder mit Hilfe von 20 Gedichten, die von Zweien dieser Kinder geschrieben worden sind.

*Real world and imaginary worlds of homeless children laid by a band of 11 street kids, "Poems to filth" puts their words into images through 20 poems written by two of these kids.*

Abina Manning, Pandæmonium festival and distribution Lux, GB, präsentiert:

### Ospedale

Dryden Goodwin

GB, 1997, 17 min

Ein experimenteller Dokumentarfilm, der komprimierte Gespräche und Ereignisse in einem italienischen Krankenhaus über einen Zeitraum von einem Jahr erforscht. Ospedale fängt den allgemeinen Rhythmus des Ortes durch eine Reihe von miteinander verknüpften Episoden ein.

*An experimental documentary exploring compressed conversations and events in a general hospital in Italy over the period of one year. Ospedale picks up on the general rhythms of the place through a series of interlocking episodes.*

### Amereru Fallout 1972

Sarah Miles

GB, 1997, 10 min

„amaeru (v). Der Versuch, näher zu kommen; abhängig zu sein; zu gehören.“

Zwei japanische Mädchen erscheinen im westlichen Land auf einem Radiosendegebiet über Eggardon Fort. Sie gehen in Lyme Regis zur Schule; sie leben auf dem Lande; sie schlafen im selben Bett; sie erobern die Stadt; sie trennen sich. Amaeru ... ist eine traumähnliche Erzählung über Vergänglichkeit und Trennung, eine Ode an Heimweh nach Ort und Zeit.

*Two Japanese girls appear in a radio-transmitter field above Eggardon Fort in the west country, England. They go to school in Lyme Regis; they live in the countryside; they sleep in the same bed; they explore the town; they separate. Amaeru... is a dreamlike narrative of transience and separation, an ode to homesickness through place and time.*

# :SPECIAL SCREENINGS

## Donkeyhead

Andrew Lindsay & Andrew Kotting

GB, 1998, 4 min

„Ich weiß nicht, woher ich komme, aber es ist alles anders heute; es ist magisch, und er ist in unserer Familie über Jahre und Jahre und Jahre gehört worden.“

*"I don't know where I originated from, but it's like everything else nowadays; it's magic, and he's been sound in our family for years and years and years."*

**presentation: february 20, 12 noon**

Anney Bonney, location and distribution The Kitchen, New York, USA, präsentiert:

## Watch Out for Invisible Ghosts

Kristin Lucas

USA, 1996, 5 min

Ausgestattet mit Helm, Schutzbrille und einem Allgemeinwissen über frühe Videospiele-Strategien dringt die Künstlerin in ein Abenteuer-Trainingscamp ein, wo sie sich mit Medienikonen auf gemeinsamem Boden trifft.

## Host

Kristin Lucas

USA, 1997, 8 min

Eine On-line-Therapie-Sitzung - von einem öffentlichen Telefon aus initiiert - stellt die Beziehung zwischen Mensch und Maschine und deren gemeinsamen Lebensbedingungen auf satirische Art und Weise dar (altern - veralten, Implantate - Upgrades, Amnäsie - Speicherverlust).

## The Half-Lifers

Torsten Z. Burns

USA, 1997/1998, excerpts

**screening: february 19, 10.30 p.m.**

## ⋮ SPECIAL SCREENINGS

### THE MOUNIR FATMI SPECIAL FRESH WINDS FROM THE DESERT

Unsere Entdeckung des marokkanischen Videokünstlers Mounir Fatmi geht zurück auf die langjährige, fruchtbare Zusammenarbeit mit Heure Exquise! Im letzten Jahr hatten wir durch HE! ein Band von ihm im Programm (*Deux poèmes pour mourir*), das uns extrem gut gefallen hat, und in diesem Jahr erhielten wir nochmal einen besonderen Hinweis von Thierry Destriez von HE! auf Mounir Fatmi.

Er wurde in 1970 in Tanger/Marokko geboren, hat an der Accademia di Belle Arti di Roma studiert und sich dort auch mit Computergrafik beschäftigt. Er kommt also von der Bildenden Kunst her, hat später die Ausdrucksmöglichkeiten von Video kennengelernt, sich mit Videoinstallationen, -performances und one-channel-tapes beschäftigt.

Bei seinen Arbeiten fällt auf, daß Fatmi einen sehr eigenen Stil hat, der immer wieder durchsetzt ist von marokkanischen Schriftzeichen und Symbolismen. Seine Arbeiten sind abstrakt, auch wenn wie in „*Deux poems pour mourir*“ Menschen vorkommen; durch die Arbeit an der elektronischen Textur werden diese nahezu virtuell. Fatmi läßt sich immer wieder durch Symbolismen aus der Medienwelt inspirieren: Antennen, Fernseher, Satelliten, ebenso von wissenschaftlichen Bildern wie Ultraschallaufnahmen, gebraucht sie aber nie platt, sondern verfremdet sie und gibt ihnen metaphorischen Gehalt. Er arbeitet gerne mit anderen Künstlern zusammen, mit Tänzern, Poeten, Musikern und Choreographen. 1997 hat er die Videobilder für ein Ballett geschaffen (*Adonis Theatre of Zinoun*) und das Material zu einem eigenständigen Video weiterverarbeitet. Inhaltlich sucht er immer wieder nach dem, was Menschen zusammenhält und was diesen Zusammenhalt bedroht, seine Themen sind die Kommunikation und die Sprache, diese fragilen Bindungsglieder zwischen Menschen.

Seine Bilder sind trotz ihrer partiellen Abstraktheit ungeheuer intensiv, mal ungeheuer schön, mal düster bedrohlich.

*Our discovery of the Moroccan video-artist Mounir Fatmi goes back to the lengthy, fertile cooperation with Heure Exquise! Last year, through HE! we had one of his tapes in the program (Deux poèmes pour mourir) which went over extremely well, and this year, we again received a special reference from Thierry Destriez of HE! about Mounir Fatmi.*

*He was born 1970 in Tangiers, Morocco, has studied at the Accademia Di Belle Arti di Roma and has also devoted time there to computer graphics. He comes, however, from the plastic arts, later becoming acquainted with the possibilities of expression in video, occupying himself with video installations, performances and one-channel-tapes.*

*The most obvious aspect of his work is that Fatmi has a style of his very own, which again and again is interspersed with Moroccan characters and symbolisms. His works are abstract, even if as in "Deux poems pour mourir" there are people, who through the work on the electronic texture become nearly virtual.*

*Fatmi is inspired again and again by symbolisms from the world of media: he uses antennas, TVs, satellites, as well scientific pictures like ultrasound scans, never however as such but in a different way giving them metaphoric content. He likes to work with other artists, with dancers, poets, musicians and choreographers. In 1997, he has created the video pictures for a ballet (Adonis Theater of Zinoun) and expanded the material to create his own video. In regards to content, again and again he looks for topics about that, which holds people together and things which threaten this cohesion. His themes are the communication and the language, these fragile bonds between people.*

*His pictures are enormously intensive despite their partial abstractiveness, sometimes incredibly beautiful, sometimes darkly alarming.*

**Wir zeigen**  
**We will show**

**L'alphabet rouge**  
MA, 1994, 13 min.

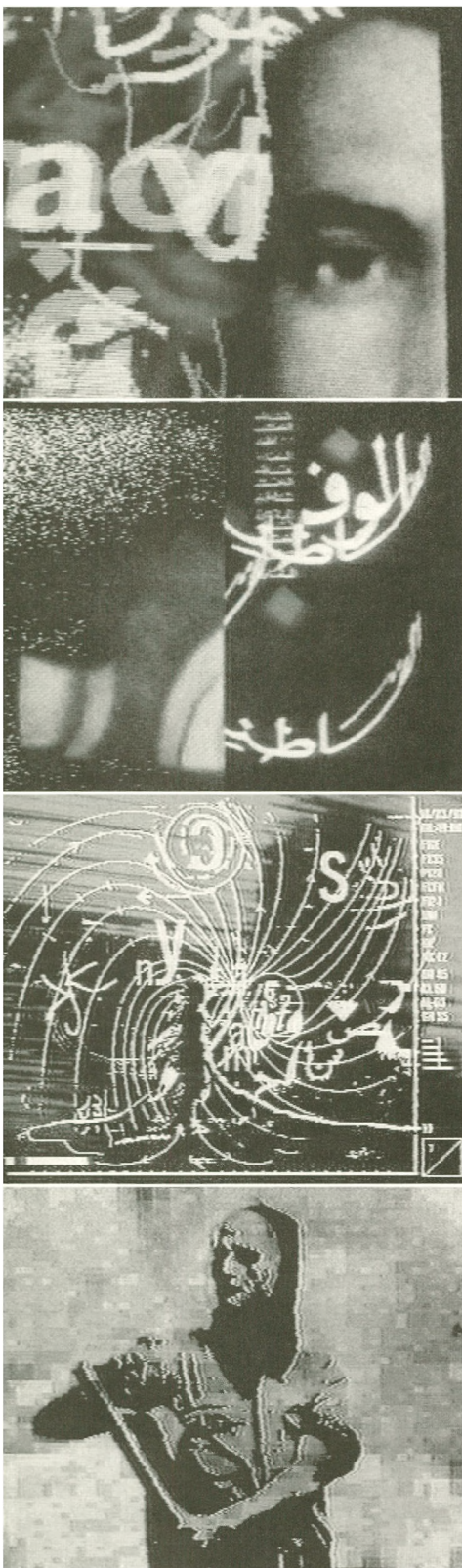
**Personne n'est seul, rien n'est solide**  
MA, 1996, 10 min.

**Deux poèmes pour mourir**  
MA, 1997, 18 min.

**Survival Signs**  
MA, 1998, 13 min.

Außerdem noch Fragmente aus einer gerade entstehenden Arbeit.  
*Furthermore, fragments from an original work on which he is presently occupied.*

presentation: february 20, 4 p.m.



# ⋮ SPECIAL SCREENINGS

## E-ELECTRONIC VISIONS

### eine einheit sound und bilder an unity of sound and pictures

Abseits von Filmbusiness und dem fast schon klassisch zu nennenden Video hat sich in den letzten Jahren die Arbeit mit dem Computer, Video und Techno-/Ambient-Musik zu einer eigenständigen Form entwickelt. Synästhetische Effekte, abstrakte Zeichen, rhythmische Sequenzen – die Musik wird hauptsächlich mit dem Computer in Bilder umgesetzt. Was alle Produktionen auszeichnet, ist die enge Zusammenarbeit oder der persönliche Kontakt von Visual Artists und Musikern. Die dabei entstehenden Clips werden weniger über die TV-Musikkanäle verbreitet, sondern eher im Club-Kontext gezeigt, da weder die Visuals noch die Musik dem Massengeschmack entsprechen.

*Apart from the film business and video which already could almost be called classic, in recent years work with computers, video and Techno-Ambient music has itself developed into an independent form. Synesthetic effects, abstract signs, rhythmic sequences - with the computer music mainly has been moved into pictures. What distinguishes all productions is the close cooperation and often personal contact between Visual Artists and musicians. The resulting clips in this case are shown less over the TV music channels but rather in the clubs as neither the visuals nor the music correspond to the tastes of the masses.*

#### Do while x

D, 1995, 5 min.  
Sebastian Oschatz  
Music: Oval  
<http://meso.net/oschatz/ovalima/dowhile.html>

#### BMB Theme

Matthias Schellenberg  
Music: Bar Jazz mit Begleitautomaten  
D, 1998, 3 min.  
Matthias Schellenberg, Köln

#### Majoun

D, 1996, 9 min.  
Matthias Schellenberg  
Music: deep space network / higher intelligence agency  
(Source Records)  
Matthias Schellenberg, Köln

#### Emit Ecaps

Matthias Schellenberg  
Music: deep space network / Jhona Sharp (Source Records)  
D, 1996, 10 min.  
Matthias Schellenberg, Köln

#### OM

Synchronizedchaos TV  
Music: deep space network (Source Records)  
D, 1993, 9 min.  
Source Records, Heidelberg

Curator: Susanne Jaschko, transmediale  
club transmediale

screening: february 21, 10.30 p.m.

#### 77 Sunset Strip

Synchronizedchaos TV  
Music: Move D (Source Records)  
D, 1995, 8 min.  
Source Records, Heidelberg

#### A-B-C-Light

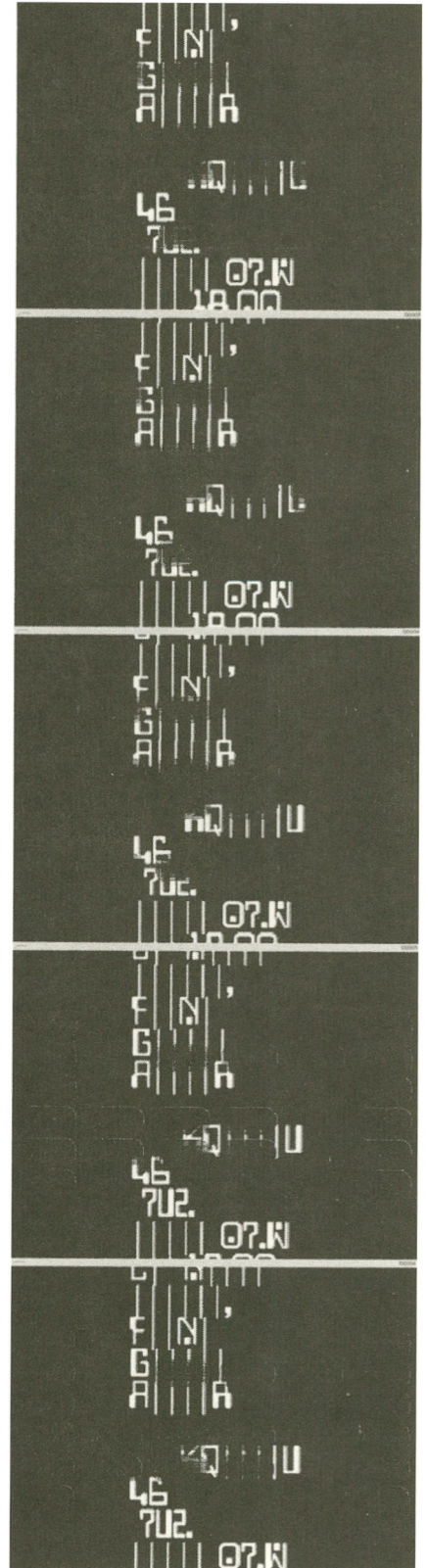
Yan Breuleux  
Music: Alain Thibault  
CAN, 1998, 15 min.  
Média Renaissance, Montréal

#### Stesolid

Tappo Kontakt (Remco Schuurbijs)  
Music: duracel (Bunker 021)  
NL, 1997, 4 min.  
Bunker 021, Den Haag

#### Akinton

Mobiletti Giradschi (Marcel Kaars)  
Music: duracel (Bunker 021)  
NL, 1997, 4 min.  
Bunker 021, Den Haag

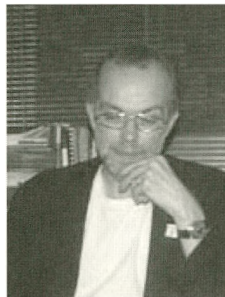


# ⋮ JURY UND BEIRAT

## Jury



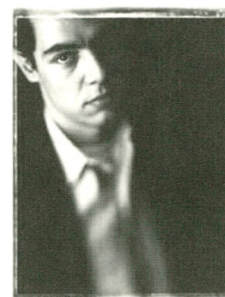
**Stewart Mc Sherry:**  
Abstrakter Künstler  
und Schriftsteller, USA  
*abstract artist/writer,*  
USA



**Stephen Partridge:**  
Medienkünstler,  
Consultant und  
Produzent, GB  
*media artist, consultant*  
*and producer, GB*



**Maria Vedder:**  
Medienkünstlerin und  
Professorin an der  
Hochschule der Künste,  
Berlin, D  
*media artist and pro-*  
*fessor at the University*  
*of the Arts, Berlin, D*



**Alessandro Rais:**  
Filmhistoriker und  
Filmkritiker,  
künstlerischer Leiter  
von „L'immagine  
Leggera-Palermo,  
Internationales  
Videoart, Film- und  
Media Festival“  
*film historian and film*  
*critic, artistic director*  
*of "L'immagine*  
*Leggera-Palermo,*  
*International Video Art,*  
*Film- and Media*  
*Festival"*

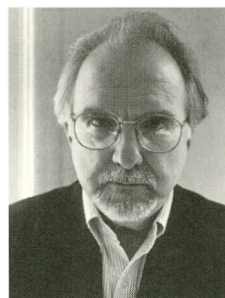
## Beirat/Advisory Council



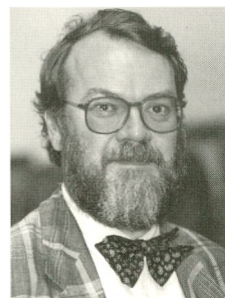
**Stefaan Decostere**  
aus dem Bereich  
Fernsehen (ehemals),  
Video und Multimedia,  
Freiberufler, Belgien  
*working for TV (befo-*  
*re), with video and*  
*multimedia, Belgium*



**Prof. Annemarie Duguet**  
aus dem Bereich Video  
und Multimedia,  
Universität von Paris 1,  
Frankreich  
*working with video and*  
*multimedia, University*  
*of Paris 1, France*



**John G. Hanhardt**  
aus dem Bereich Film,  
Video und Medienkunst,  
Kurator für Film und  
Video am Whitney  
Museum, NY, und  
Senior-Kurator für Film  
und Medienkunst am  
Guggenheim Museum  
SoHo, NY, USA  
*working with film,*  
*video and media art,*  
*Curator of Film and*  
*Video at the Whitney*  
*Museum, NY, and*  
*Senior Curator of Film*  
*and Media Art at the*  
*Guggenheim Museum*  
*SoHo, NY, USA*



**Dr. Wulf Herzogenrath**  
aus dem Bereich Video  
und Medienkunst,  
Direktor der Kunsthalle  
Bremen, Deutschland  
*working with video and*  
*media art, director of*  
*the Kunsthalle in*  
*Bremen, Germany*



**Prof. Joachim Sauter**  
aus dem Bereich  
Multimedia,  
Hochschule der Künste  
Berlin, art + com Berlin,  
Deutschland  
*working with multime-*  
*dia, Hochschule der*  
*Künste, Berlin, ART +*  
*COM, Berlin, Germany*

## Internationale Länderkürzel

A	Österreich
AUS	Australien
BR	Brasilien
CAN	Kanada
CH	Schweiz
D	Deutschland
DK	Dänemark
E	Spanien
EW	Estland
F	Frankreich
FIN	Finnland
GB	Großbritannien
I	Italien
IL	Israel
IS	Island
J	Japan
MEX	Mexiko
NL	Niederlande
P	Portugal
PL	Polen
RO	Rumänien
SLO	Slowenien
USA	Vereinigte Staaten
C	China
YU	Jugoslawien



## Namensindex/Index of Names

### A

Alpert, Jon 76  
Amerika, Mark 96  
Amman, Hannspeter 65  
Ascher, Rodney 110  
Association Absolutno 97  
Atanasio, Anthony 68

### B

Babiole, Cécile 62  
Babis (Belly Cloud) 98f  
Barth, Alexander 93  
Barthel, Neelesha 71  
Bauer, Christian 14f  
Baumann, Jo 93  
Baumgärtel, Tilman 1, 26ff, 34  
Becker, Gunda 79  
Bender, Sonja 36, 39  
Best, Andy 95  
Beutelschmidt, Thomas 1, 30ff  
Bischoff, Stefan 75  
Bittner, Oliver 67  
Bohse, Axel 1, 56f  
Bojcev, Bojko 78  
Bömer, Martin 93  
Bonney, Anney 48ff, 109, 113  
Boord, Dan 68  
Borgers, Peter 86  
Borgo, Alfredo 73  
Bott, Rich 82  
Boustani, Christian 63  
Brain, Mark 73, 83  
Breiner, Kaare 66  
Breuleux, Yan 63, 115  
Bruns, Thomas 100f  
Bruyere, Jean Michel 112  
Burns, Torsten Z. 113

### C

Capavolta, Cane 69  
Chabert, Philippe 104  
Chahoud, Randa 63  
Chan, Mark 71  
Chapelle, Shawn 69  
Cheever, Bart 48ff, 102, 110  
Cisler, Steve 24f  
Cube, Katharina von 82, 87  
Cuccia, Salvo 104  
Cunningham, Doug 98f, 110

### D

d, eddie 85  
Dang 107  
Decker, Alexander 67  
Decostere, Stefaan 116

Destriez, Thierry 48ff, 112, 114  
Dihlmann, Götz 100f  
Dillemoth, Jay 96  
Dlugaiczky, Thomas 1, 12f  
Dörner, Axel 100f  
Drozd, Maya 96  
Duguet, Annemarie 116  
Durbij, Greg 68  
Dutra, Bernado M.C. 71

### E

Ellis, Simon 73, 84  
Etchells, Tim 92  
Etoy 14f  
Even, Tirza 91

### F

F, Lotio 92  
Fayada, Antony 66, 82  
Felberbaum, Alicia 97  
Fetterly, Jim 82  
Foucault, Henri 34f, 38, 41  
Francés, Eve-Emilie 77  
Frieling, Rudolf 1, 52f

### G

Garon, Michael 110  
Gehr, Herbert 1, 6ff, 10f  
Gerz, Jochen 1, 52f  
Gibbons, Joe 77  
Gibson, Ruth 94  
Gilges, Simone 67  
Giradschi, Mobiletti 115  
Glendinning, Hugo 92  
Goifman, Kiko 94  
Goodwin, Dryden 112  
Greenleaf, Walter 14f  
Gruss, Holger 65

### H

Hahn, Felix 90  
Hales, Christoph 93  
Hanhardt, John G. 1, 116  
Hardt, Oliver 80  
Harrison, Paul 62, 81  
Hartwig, Axel 75  
Haug, Ingrid 94  
Henricks, Nelson 66  
Henry, Eric 1, 22f, 102, 110  
Herzogenrath, Wulf 3, 116  
Hideaki, Anno 108  
Hollender, Poei 104  
Hoolboom, Mike 72  
Hudson, David 24f  
Hulse, Matt 82

Hyde, Joseph 86

### I

Ihle, Nico 81

### J

Jacobsen, Dennis 63  
Jahn, Oliver 63  
Jalle, Alejandro 86  
Jaschke, Andreas 76  
Jaschko, Susanne 1, 4f, 34ff, 38f, 41, 58f, 115  
Jorjas, Alexander 12f

### K

Kaboth, Peter 83  
Kalden, Sven 71  
Kärkäinen, Aare 91  
Katzir, Dan 78  
Keller, André 91  
Kirchmayr, Giulio 76  
Knaup, Thilo 93  
Koch, Jörg 1, 24f  
Konopka, Barbara 64  
Kooijmans, Jeroen 79  
Köpnick, Andreas 100f  
Kotting, Andrew 113  
Kriegerowski, Christine 67  
Krogemann, Georg 16f  
Krüger, Gunter 64, 68  
Kubota, Shigeko 81  
Kuntzsch, Betina 85  
Kwan, Stanley 105  
Kwella, Micky 1, 4f, 48ff

### L

Lanier, Lee 102  
Larsson, Annika 104  
Law, Jamsen 70  
Lehmann, Jana 69  
Lillevän 54f  
Liman, Doug 102  
Lindemann, Anke 66  
Lindsay, Andrew 113  
Lintermann, Bernd 16f  
London, Barbara 27, 29  
Lounila, Liisa 104  
Lucas, Kristin 113

### M

M, Rigoletti 91f  
Maas, Oke 1, 46f  
Manning, Abina 49, 51, 112  
Manor, Arnon 65  
Marconi, Francesco 104



Martelli, Bruno 94  
Maset, Pierangelo 20f  
Mc Sherry, Steward 116  
McCean, Dave 102  
McCormack, Jon 102  
Mergels, Ela 79  
Meschkat, Steffen 20f  
Miles, Sarah 112  
Miyazaki, Hayao 108  
Mongrel 27, 29, 96  
Morgan, Anthony 80  
Morino, Kazuma 80  
Moritz, Jürgen 73, 85  
Mullington, Chris 64

## N

Nacimiento, Marcus 72  
Nakatsu, Ryohei 88  
Napier, Mark 97  
Negishi, Hiroshi 108  
Nelson, Valerie 66, 80

## O

Okkonen, Hilka 91  
Olafsdottir, Bjargey 104  
Ortiz, Raphael Montanez 74  
Oschatz, Sebastian 115  
Ott, Stephan 1, 7, 8, 10f

## P

Papdatos, Alexia Dafni-Georgios 104  
Partridge, Stephen 34f, 38, 41, 116  
Pau, Ellen 106  
Pavia, Valérie 112  
Pearlstein, Alex 79, 82  
Pelletier, Philip 102  
Penezic, Relja 102  
Pfaffenbichler, Norbert 85  
Philip, Nick 110

## R

Radunski, Peter 2  
Rager, Winfried 100f  
Rais, Alessandro 116  
Reckter, Holger 90  
Reeves, Daniel 78  
Rekula, Heli 104  
Reschke, Gudrun 100f  
Ringewaldt, Timm 36, 39, 54f  
Ritter, Christiane 12f  
Rodriguez, Ana Maria 100f  
Rodriguez Sickert, Paula 70  
Rohlf, Jan 54f

Ruby Schwedesky, Anne 84

## S

Safy (Asaf Etiel) 70  
Salomon, Alfredo 86  
Sander, Vera 65  
Sardo, Roberto 68  
Sauter, Joachim 36, 116  
Schellenberg, Matthias 115  
Schirm, Olaf 16f  
Schott, Eliane 36, 39  
Schuurbijs, Remco 115  
Sellschopp, Alexander 36, 39  
Selter, Ilmar 112  
Serra, Tony 92  
Shaw, Jeffrey 14f  
Shim, Miran 83  
Siegert, Wolf 30ff  
Simoes, Aggeo 72  
Sisco, Elisabeth 93  
Sisler, Cathy 83  
Smidt, Wolbert 24f  
Spada, Marina 104  
Spadoni, Carola 70  
Sperlich, Tom 1, 14ff  
Stabenow, Carsten 36, 39  
Starkiewicz, Antoinette 86  
Steinhau, Henry 1, 22f  
Strauß, Wolfgang 18f  
Streich, Stefan 46, 100f  
Szamosy, Csaba 78

## T

Takeshita-Guy, Donald 62  
Taki, Kentaro 84  
Tamandl, Andrew 72  
Tan, Ying 69  
Tarkka, Minna 74  
Thalhofer, Florian 92  
Thibault, Alain 63, 115  
Thorne, Tony 81  
Töpfer, Andreas 72, 75  
Tosa, Naoko 88  
Tunich, Joshua 102

## V

Vaara, Roi 104  
Valdovino, Luis 68  
van Ingen, Juha 104  
Vece, Guiliano 64  
Vedder, Maria 116  
Verbeek, Jan 89  
Vinitsky, Yonathan 112  
Vogel, François 80  
Vogel, Nathan 102

## W

Wai-Hung, Cheung 105  
Waldeck, Carsten 94  
Wang, Liang-Yuan 84  
Wechsler, Robert 98f  
Weibel, Peter 27, 29  
Weil, Benjamin 27, 29  
Weinberg, Ulrich 12f, 34f, 38, 41  
Weiser, Marc 54f  
Weiß, Frieder 98f  
Weisshaar, Susan 77  
Weizenbaum, Joseph 20f  
Wenz, Florian 18f  
Westermeyer, Frank 77  
Weston, Stephen 65  
Wick, Annabelle 36, 39  
Wiest, Simon 93  
Wilhelm, Eric 74  
Wong, Anthony 105  
Woo, Mathias 107  
Wood, John 62, 81  
Wright, Richard 76

## X

Xi, Lin 105  
Xian, Zhang 106

## Y

Ying-chuan, Wie 106  
Yung, Wayne 63  
Yung, Danny 1, 42ff, 105f

## Z

Zeugner, Marco 85  
Zielinski, Siegfried 34f, 41  
Zorn, Peter 74  
Zwiauwer, Helena 98f



## Impressum:

### Veranstalter/Organizer:

transmediale  
Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH

**Festivalleitung/Direction:**  
Micky Kwella

**Geschäftsleitung/Management:**  
Dr. Christoph Metzger

**Kuratoren/Curators:**  
Micky Kwella  
Susanne Jaschko  
Assistenz/Assistant:  
Karin Schyle

**Medienkunst-Installationen/Media Art Installations**  
Axel Bohse

**Programm/Programme:**  
Micky Kwella, Susanne Jaschko,  
Dr. Thomas Beutelschmidt, Tom Sperlich,  
Tilman Baumgärtel, Henry Steinhau, Herbert Gehr,  
Stephan Ott, im stall, Dr. Wolf Siegert, Uli Weinberg,  
Danny Yung, Oke Maas, Rudolf Frieling

**Auswahl/Compilation:**  
Video: Micky Kwella, Susanne Jaschko, Safy (Assaf Etiel)  
Internet-Projekte: Micky Kwella, Susanne Jaschko  
Timm Ringewaldt, Tilman Baumgärtel  
CD-ROMs: Micky Kwella, Susanne Jaschko,  
Timm Ringewaldt  
Studentische Arbeiten/Student works:  
Sonja Bender, Timm Ringewaldt, Eliane Schott,  
Alexander Sellschopp, Carsten Stabenow, Annabelle Wick

**Presse/Press:**  
Christine Sievers  
Assistenz/Assistant:  
Birgit Papaschek

**Organisation/Organisation:**  
Angelika Wieland, Christina Kempe  
Assistenz/Assistant:  
Karin Schyle  
Boris Schmidt, Amie Robinson

**Sponsoring/Sponsoring:**  
Dr. Christoph Metzger, Flora Tálasi

**Technik/Technical Support:**  
Podewil  
Maximilian Stelzl  
transmediale  
Matthias Behrens  
Assistenz/Assistant  
Hannes Ickert

**Ausstellungsdesign/Exhibition Design:**  
Kunsthochschule Berlin-Weißensee  
Gruppe von Prof. Stefan Koppelkamm

**club transmediale:**  
Jan Rohlf/Hybridraum  
Lillevä, Marc Weiser, Timm Ringewaldt/Rechenzentrum

### Katalog/Catalogue:

**Herausgeber/Editor:**  
Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH

**Geschäftsführer/Management**  
Wilhelm Großmann

**Redaktion/Editorial Head:**  
Vanessa Adler

**Bildredaktion/Photo Editing:**  
Safy (Assaf Etiel)

**Kurzbeschreibungen/Abstracts**  
Micky Kwella  
Susanne Jaschko  
Safy (Assaf Etiel)  
und: Studentjury (studentjury)

**Übersetzungen/Translations:**  
Robert Bryce, Jennie Dau, Rick Fogle, Catherine Kerkhoff-  
Saxon, Tom Morrison, Paul Williams

**Gestaltung, Satz/Layout and Typesetting:**  
Die Gestalten, Kathrin Jachmann

**Druck/Printing:**  
Druckerei Grützmacher

**Copyright:**  
Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH

**Gefördert durch/supportet by:**  
- Senatsverwaltung für Wissenschaft,  
Forschung und Kultur  
- Hauptstadt-Kulturfonds  
- Europäische Kommission

**Unterstützt von/supportet by:**  
- British Council  
- Französische Botschaft

### Sponsoren:



**Dank an/We would like to thank the following persons:**  
Tobias Lahmann

Barco, Foro Artistico, Medienkunstforum Hannover, GIMK, Heure Exquise!, Thierry Destriez, Hotel Uptalsboom  
Friedrichshain Berlin, invideo, Romano Vattorossi, Ludovica Fonda, Italianisches Restaurant im Podewil, Jan van Eyck  
Akademie Maastrich, Lux, Ben Cook, Mediopolis, Microsoft, Montevideo, Jan Schuijren, muufilm tiina, Tina Erkintalo,  
Opitz-Verpackungen, Pandæmonium, Abina Manning, SGI, suct, Video Vox

# Charakterdarsteller



G3 PowerMac "Yosemite" & Apple Studidisplay

Mit FireWire, QuickDraw® 3D RAVE- und Open GL-Unterstützung sind sie die Helden des Digitalvideo.

Diese und all die anderen Stars der Apple Studios werden präsentiert von



**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>



# B1. Das Berlin-Fernsehen vom



Di. 20.15 **Alex** Die Berlin-Talkshow



Do. 18.45 **Ticket** Berlin Kultur  
und gegen 23.30



Sa. 20.15 **Gernsehabend**



täglich 19.25 die **Abendschau**  
mit allen aktuellen Berlin-Informationen

Neu: **SpätAbendschau**  
Jetzt auch am Wochenende!