



fernsehen
video
multimedia

9. video
15. 2. bis 25. 2. 96
96 fest





Flimmern? Nein Danke!

100 HERTZ
NOKIA 7497
DPL/100 Hz.



Ein Fernsehgerät der absoluten **Hertz** Spitzenklasse mit flimmerfreier 100-Hertz-Technik, begeisterndem Design und wahlweiser Gehäuseausführung in Blaumetallic oder Kirsche (Echtholz). Mit Dolby-Surround-ProLogic-Sound, APSi-Technik für automatische Senderprogrammierung, einfachster Bedienung und vielen weiteren technischen Leckerbissen. Ihr NOKIA System-Fachhändler führt Ihnen das Ganze gern vor Augen.

Als NOKIA 7497/100 Hz ohne Dolby-Surround-ProLogic-Funktion, wahlweise in den Gehäusefarben Schwarzmetallic, Blaumetallic, Grünmetallic, Rotmetallic und Kirsche (Echtholz).

NOKIA 
CONNECTING PEOPLE

Eine Veranstaltung von /
Organizer



Festivalort / Mitveranstalter /
Location /Co-organizer

Klosterstraße 68 - 70
10179 Berlin-Mitte
Tel.: 2 62 87 14

PODEWIL

Postanschrift Mediopolis / Postal address

Potsdamer Straße 96
10785 Berlin
Tel.: 2 62 30 39

VideoFest:
Tel.: 2 62 87 14
Fax: 2 62 87 13
e-mail: vf-info@contrib.de

●	programmübersicht / programme overview	4
●	impressum	8
●	festivalführer / festivalguide	9
●	vorwort / preface	11
●	videoinstallationen / videoinstallations	12
●	multimediaausstellung / multimedia exhibition	24
●	programm / programme	33
●	anhang / supplement	102
●	internationale institutionen / international institutions	107
●	länderabkürzungen / abbreviations per country	108
●	internationale videofestivals / international video festivals	109
●	index personen / index of persons	111
●	index titel / index of titles	112

ÜBERSICHT **focus**

12.00

extra

16.00

do
15.2

fr
16.2

sa
17.2

so
18.2

mo
19.2

di
20.2

mi
21.2

do
22.2

fr
23.2

sa
24.2

so
25.2

multimedia 1: design und internet

Der Computerkünstler Simon Biggs (GB) erläutert Kriterien und stellt ausgewählte Projekte sowie die Künstler vor.

multimedia 4: die kunst und das netz

Historischer Abriß der Bildproduktion. Veränderung von Lebensumfeld durch Vernetzung. Mit Gottfried Kersch, Kunsthistoriker (D), Andy Müller-Maguhn (D).
Anschließende Diskussion mit den Medienkünstlern Konrad Becker (A) und Erik Hobijn (NL)

multimedia 7: datenkörper

3D-Modelling – Virtual Reality Projekte – Künstliche Menschen und digitales Leben.
Mit N. M. Thalmann, MIRALab Genf, M. Fleischmann, GMD Sankt Augustin, Paolo Petta, OFAI, Wien.
Moderation: T. Sperlich, Journalist

multimedia 9: design und cd-rom

Der Computerkünstler Simon Biggs (GB) erläutert Kriterien und stellt ausgewählte Projekte sowie die Künstler vor.

das institut für neue medien

Michael Klein stellt die Arbeit und Produkte des Instituts aus Frankfurt vor.

video: lateinamerika

Neues aus Argentinien, Brasilien, Mexiko, Nicaragua, Peru, Venezuela. Schwerpunkt Chile und Kuba, ein Videoschaffender aus einem der beiden Länder wird anwesend sein.

zukunft des fernsehens: neue formen

John Wyver (Produzent, GB) und Tilmann P. Gangloff (TV-Kritiker, D) stellen ungewöhnliche Fernsehformen vor.

zukunft des fernsehens: interaktivität / onlinedienste

Tilmann P. Gangloff (TV-Kritiker, D) befragt Aaron Koenig, MME Medialab Hamburg, Alexander Gäfe, multiversum medialab Hamburg, und Georg Berg von WDRonline zu den Veränderungen in der Fernsehlandschaft.

videozauberer: john sanborn (usa)

Teil 1: Retro Sanborn 1. Seine Geschichte, er erzählt mit Bändern und Ausschnitten.
Teil 2: John Sanborn stellt sein neues interaktives Spielfilmprojekt Psychic Detective vor.

bilderbrunch

Carl Th. Dreyer – My Metier von Torben Skjødt Jensen (DK), Melencolia – A non stop Hommage von Stefaan Decostere (B), kreative Doku-Essays zur Geschichte des Films und der Wahrnehmung

multimedia 2: basics

Einführung in die künstliche Intelligenz,
Paolo Petta, Österreichisches Forschungsinstitut für Artificielle Intelligenz (OFAI)

multimedia 5: basics

Einführung in die Virtual Reality,
Martin Göbel, Institut für Medienkommunikation des Forschungszentrums Informationstechnik Bonn (GMD)

Wiederholung Hauptprogramm 1

computeranimationen

Neue Trends aus Argentinien, Australien, Dänemark, Deutschland, Frankreich, Großbritannien, der Schweiz, Slowenien, und den USA

Wiederholung Hauptprogramm 2

irrsinn - alltag - kunst

Ungewöhnliches von Alajbegovic / Korda (SLO), Bubenzer (D), Gil-Roig (E), Geiser (USA), Matheson (USA), Mullington (CDN), Pummell (GB), Talukdar (USA)

Wiederholung Hauptprogramm 3

homo interface

Das menschliche Versagen von Papirowski / Popp (D), Worlds out of Time von Hesseldahl / Petersen (DK)

Wiederholung Hauptprogramm 4

kunst 1

Videos von Aravena (RCH), Batsry (USA), Ledune (F), Pape (D), Rankus (USA), Swadel (NZ), Vester (DK)

Wiederholung Hauptprogramm 5

krieg und liebe

Liebe extrem – und ihre durchaus seltsame Darstellung: Kriegsjahre von Elmar Hess (D), Chopsticks von Ron Termaat (NL)

Wiederholung Hauptprogramm 6

kunst 2

Videos von Bolewski (D), Chabanaud (F), Didenko (RUS), Heure Exquise! (F), Karawahn (D), Seifert (D), Veit-Lup (D), Rodchenko (RUS), Walker (GB)

Wiederholung Hauptprogramm 7

investigation: jon alpert (usa)

Immer wieder ungewöhnliche Themen und seine ureigene dokumentarische Form: Snakeheads – The Chinese Mafia & the New Slave Trade / High on Crack Street: Lost Lives in Lowell

Wiederholung Hauptprogramm 8

body motion

Bewegung, Tanz, Tatoos – Videos von Harrison (GB), Koch (A), Martinis (KRO), Moilanen (FIN), Schmid (CH), Staalhøj (DK), Gaubel, Goldschmidt, Servos und Valenzuela (RCH)

spot

18.00

Achtung ! Geänderte Zeit:

19.30 Vernissage

Videoinstallationen und Multimedia-Ausstellung

multimedia 3: die region

Neue Projekte aus Berlin-Brandenburg Drei Firmen stellen sich vor: MacConsult – Mina Hagedorn – ScreenDesign

multimedia 6: die region

Neue Projekte aus Berlin-Brandenburg Drei Firmen stellen sich vor: def.com – CenturySoftware – Kognito

multimedia 8: die region

Neue Projekte aus Berlin-Brandenburg Drei Firmen stellen sich vor: Pixelpark – TERRATOOLS – fünf.6

multimedia 10: die region: abschlussdiskussion

Medienstandort Berlin-Brandenburg, mit: Rainer Thiem, Ingrid Walther, Sascha Bakarimow

studentenwettbewerb 1

Internationale Auswahl studentischer Arbeiten einer Jury aus Studenten der DFFB und HdK (Berlin) sowie der HFF Babelsberg

studentenwettbewerb 2

Internationale Auswahl studentischer Arbeiten einer Jury aus Studenten der DFFB und HdK (Berlin) sowie der HFF Babelsberg

zukunft des fernsehens: neue formen – analyse

John Wyver (Produzent, GB) und Tilmann P. Gangloff (Kritiker, D) analysieren Marc Karlin's The Outrage über Cy Twombly

19.00 und 22.00 Performance: DUPE von Roy Faudree (USA)

zukunft des fernsehens: podium

Tilmann P. Gangloff (Fernsehkritiker, D), John Sanborn (Medienschaffender, USA) und John Wyver (Produzent, GB) reflektieren kommende Tendenzen

19.00 und 22.00 Performance: DUPE von Roy Faudree (USA)

podium: das ende des unvorstellbaren

Ein Resümee zur neuen digitalen Welt

Wiederholung Hauptprogramm 9

sanborn: interactive

Verschiedene, von Zuschauern gesteuerte Versionen des interaktiven Spielfilms Psychic Detective von John Sanborn (USA)

hauptprogramm

20.30

Eröffnung

Multimedia-Tanzperformance Io von Jean-Marc Matos / K. Dance Company (F)

Hauptprogramm 1

computeranimationen

Neue Trends aus Argentinien, Australien, Dänemark, Deutschland, Frankreich, Großbritannien, der Schweiz, Slowenien, und den USA

Hauptprogramm 2

irrsinn - alltag - kunst

Ungewöhnliches von Alajbegovic / Korda (SLO), Bubenzer (D), Gil-Roig (E), Geiser (USA), Matheson (USA), Mullington (CDN), Pummell (GB), Talukdar (USA)

Hauptprogramm 3

homo interface

Das menschliche Versagen von Papirowski / Popp (D), Worlds out of Time von Hessel-dahl / Petersen (DK)

Hauptprogramm 4

kunst 1

Videos von Aravena (RCH), Batsry (USA), Ledune (F), Pape (D), Rankus (USA), Swadel (NZ), Vester (DK)

Hauptprogramm 5

krieg und liebe

Liebe extrem – und ihre durchaus seltsame Darstellung: Kriegsjahre von Elmar Hess (D), Chopsticks von Ron Termaat (NL)

Hauptprogramm 6

kunst 2

Videos von Bolewski (D), Chabanaud (F), Didenko (RUS), Heure Exquisite! (F), Karawahn (D), Seifert (D), Veit-Lup (D), Radchenko (RUS), Walker (GB)

Hauptprogramm 7

investigation: jon alpert (usa)

Immer wieder ungewöhnliche Themen und seine ureigene dokumentarische Form: Snakeheads – The Chinese Mafia & the New Slave Trade / High on Crack Street: Lost Lives in Lowell

Hauptprogramm 8

body motion

Bewegung, Tanz, Tatoos – Videos von Harrison (GB), Koch (A), Martinis (KRO), Moilanen (FIN), Schmid (CH), Staalhoj (DK), Gaubel, Goldschmidt Servos und Valenzuela (RCH)

Hauptprogramm 9

sanborn: interactive

Verschiedene, von Zuschauern gesteuerte Versionen des interaktiven Spielfilms Psychic Detective von John Sanborn (USA)

Hauptprogramm 10

usa: views

Kunst und experimentelle Dokumentationen von Benning, Kalin, Peppermint, Reeves

nightflight

22.30

Nightflight 1

preview

Ausschnitte aus dem Programm des VideoFests

Nightflight 2

der katastrophen-kreislauf

Performance mit Matthias Beltz, Gerburg Treusch-Dieter und Knut Gerwers

Nightflight 3

memento mori

über Aids, Schauspiel und Tod von Thornton (USA), Bryntrup (D), Wilson (F)

Nightflight 4

just for fun

Abgedrehtes von Dijkman (NL), Boord / Hill / Marloff / Valdovino (USA), Gminder (D), Nakazawa (J), Polzer (D), Weckerle (D)

Nightflight 5

ambient

Fließendes und Rauschendes von Baas (NL), Prisse (F), Roppelt (D), Stakker (GB)

Nightflight 6

gianni toti: planetopolis

Elektronisches Feuerwerk und visuelle Philosophie

Nightflight 7

körperkult

Nichtsterbenwollen und Sport als Leben: Auf der Suche nach der Unsterblichkeit von Ulrike Filgers (D), Aus Zeit von Gerd Haag und Christoph Biermann (D)

Nightflight 8

1001 nights of television

John Wyver (Produzent, GB) stellt Highlights aus 40 Jahren britischer Fernsehgeschichte vor

Nightflight 9

screen paintings

John Wyver (Produzent, GB) stellt herausragende Fernsehproduktionen zur Bildenen Kunst aus Großbritannien vor

Nightflight 10

best of john sanborn (usa) – retro sanborn 2

John Sanborn stellt eine persönliche Auswahl seiner Arbeiten vor.

Nightflight 11

die lange videonacht / preisverleihung

ÜBERSICHT

do
15.2

fr
16.2

sa
17.2

so
18.2

mo
19.2

di
20.2

mi
21.2

do
22.2

fr
23.2

sa
24.2

so
25.2

OVERVIEW **focus**

extra

12.00

16.00

th
15.2

fr
16.2

multimedia 1: design and internet

The computer artist Simon Biggs (GB) explains criteria and introduces selected projects as well as the artists.

multimedia 2: basics

Introduction to Artificial Intelligence, Paolo Petta, Austrian Research Institute for Artificial Intelligence (OFAI)

sa
17.2

multimedia 4: the development of net culture

Part 1: Historical survey of image production. The transformation of daily life by networking. With Gottfried Kerscher, art historian (D), Andy Müller-Maguhn, (D)

Part 2: Discussion with the media artists Konrad Becker (A) and Erik Hobjijn (NL)

multimedia 5: basics

Introduction to Virtual Reality, Martin Göbel, Institut für Medienkommunikation des Forschungszentrums Informationstechnik Bonn (GMD)

su
18.2

multimedia 7: data body

3D-Modelling – Virtual Reality Projects – Artificial humans and digital life.

With N. M. Thalmann, MIRALab Geneva, M. Fleischmann, GMD Sankt Augustin

Moderation: T. Sperlich, Journalist

Repetition Main Programme 1

computeranimations

New trends from Argentina, Australia, Denmark, Germany, France, Great Britain, Switzerland, Slovenia, and the USA

mo
19.2

multimedia 9: design and cd-rom

The computer artist Simon Biggs (GB) explains criteria and introduces selected projects as well as the artists.

Repetition Main Programme 2

madness – daily life – art

Extraordinary stuff by Alajbegovic / Korda (SLO), Bubenzer (D), Gil-Roig (E), Geiser (USA), Matheson (USA), Mullington (CDN), Pummell (GB), Talukdar (USA)

tu
20.2

the institute for new media

Michael Klein introduces the work and products of the Institute for New Media, Frankfurt.

Repetition Main Programme 3

homo interface

Das menschliche Versagen by Papirowski / Popp (D), Worlds out of Time by Hesseldahl / Petersen (DK)

we
21.2

video: latin america

New works from Argentina, Brasil, Mexico, Nicaragua, Peru, Venezuela. Special: Chile and Cuba, a video maker from one of the countries will be present.

Repetition Main Programme 4

art 1

Videos by Aravena (RCH), Batsry (USA), Ledune (F), Pape (D), Rankus (USA), Swadel (NZ), Vester (DK),

th
22.2

future of television: new forms

John Wyver (Producer, GB) and Tilmann P. Gangloff (TV-Critic, D) introduce unusual forms of television.

Repetition Main Programme 5

war and love

Love to the extreme – and its strange portrayal: Kriegsjahre by Elmar Hess (D), Chopsticks by Ron Termaat (NL)

fr
23.2

future of television: interactivity / online-services

Tilmann P. Gangloff (TV-Critic, D) discusses the evolution of the TV landscape with Aaron Koenig, MME Medialab Hamburg, Alexander Gäfe, multiversum medialab Hamburg, and Georg Berg of the german TV-network WDR.

Repetition Main Programme 6

art 2

videos by Bolewski (D), Chabanaud (F), Didenko (RUS), Heure Exquise! (F), Karawahn (D), Seifert (D), Veit-Lup (D), Radchenko (RUS), Walker (GB)

sa
24.2

video wizard: john sanborn (usa)

Part 1: Retrospective 1. His story, told with tapes and excerpts.

Part 2: John Sanborn introduces his new interactive play Psychic Detective.

Repetition Main Programme 7

investigation: jon alpert (usa)

Again and again unusual topics and his very own documentary form: Snakeheads – The Chinese Mafia & the New Slave Trade / High on Crack Street: Lost Lives in Lowell

su
25.2

picture brunch

Carl Th. Dreyer – My Metier by Torben Skjødt Jensen (DK), Melencolia – A non stop Homage by Stefaan Decostere (B), Creative Doc-Essays on the history of Cinema and perception

Repetition Main Programme 8

body motion

Movement, dance, tatoos – Videos by Harrison (GB), Koch (A), Martinis (KRO), Moilanen (FIN), Schmid (CH), Staalhoj (DK), Gaubel, Goldschmidt, Servos und Valenzuela (RCH)

spot	hauptprogramm	nightflight	OVERVIEW
18.00 Attention ! Different time: 19.30 Vernissage Videoinstallations and Multimedia-exhibition	20.30 opening Video-dance-performance lo by Jean Marc Matos / K. Dance Company (F)	22.30 Nightflight 1 preview Excerpts from the Videofest programme	th 15.2
multimedia 3: the region New projects from Berlin-Brandenburg Presentation by three companies: ScreenDesign – MacConsult – Mina Hagedorn	Main Programme 1 computeranimations New trends from Argentina, Australia, Denmark, Germany, France, Great Britain, Switzerland, Slovenia, and the US	Nightflight 2 the cycle of catastrophe Performance with Matthias Beltz, Gerburg Treusch-Dieter and Knut Gerwers	fr 16.2
multimedia 6: the region New projects from Berlin-Brandenburg Presentation by three companies: def.com – Century Software – Kognito	Main Programme 2 madness – daily life – art Extraordinary stuff by Alajbegovic / Korda (SLO), Bubenzer (D), Gil-Roig (E), Geiser (USA), Matheson (USA), Mullington (CDN), Pummell (GB), Talukdar (USA)	Nightflight 3 memento mori on Aids, Drama and Death – by Brynnttrup (D), Thornton (USA), Wilson (F)	sa 17.2
multimedia 8: the region New projects from Berlin-Brandenburg Presentation by three companies: Pixelpark – TERRATOOLS – fünf.6	Main Programme 3 homo interface Das menschliche Versagen by Papirowski / Poppe (D), Worlds out of Time by Hesseldahl/Petersen (DK)	Nightflight 4 just for fun Weird stuff by Dijkman (NL), Boord / Hill / Marloff / Valdovino (USA), Gminder (D), Nakazawa (J), Polzer (D), Weckerle (D)	su 18.2
multimedia 10: concluding discussion Medialocation Berlin-Brandenburg, mit: Rainer Thiem, Ingrid Walther, Sascha Bakarinow	Main Programme 4 art 1 Videos by Aravena (RCH), Batsry (USA), Ledune (F), Pape (D), Rankus (USA), Swadel (NZ), Vester (DK),	Nightflight 5 ambient Flowing and murmuring stuff by Baas (NL), Prisse (F), Roppelt (D), Stakker (GB)	mo 19.2
students competition 1 International selection of students works by a jury of Students of the DFFB and HdK (Berlin) and the HFF Babelsberg	Main Programme 5 war and love Love to the extreme – and its strange portrayal: Kriegsjahre by Elmar Hess (D), Chopsticks by Ron Termaat (NL)	Nightflight 6 gianni toti: planetopolis electronic fireworks and visual philosophies	tu 20.2
students competition 2 International selection of students works by a jury of Students of the DFFB and HdK (Berlin) and the HFF Babelsberg	Main Programme 6 art 2 videos by Bolewski (D), Chabanaud (F), Didenko (RUS), Heure Exquise! (F), Karawahn (D), Seifert (D), Veit-Lup (D), Radchenko (RUS), Walker (GB)	Nightflight 7 body cult Don't wanna die and sport as life: Auf der Suche nach der Unsterblichkeit by Ulrike Filgers (D), Aus Zeit by Gers Haag and Christoph Biermann (D)	we 21.2
future of television: new forms - analysis John Wyver (Producer, GB) and Tilmann P. Gangloff (TV-Critic, D) analysing Marc Karlin's The Outrage on Cy Twombly 19.00 and 22.00 Performance: DUPE by Roy Faudree (USA)	Main Programme 7 investigation: jon alpert (usa) Again and again unusual topics and his very own documentary form: Snakeheads – The Chinese Mafia & the New Slave Trade / High on Crack Street: Lost Lives in Lowell	Nightflight 8 1001 nights of television John Wyver (Producer, GB) introduces highlights of 40 years of british TV-history	th 22.2
future of television: panel Tilmann P. Gangloff (TV-critic, D), John Sanborn (Media artist, USA) and John Wyver (Producer, GB) reflect upcoming tendencies. 19.00 and 22.00 Performance: DUPE by Roy Faudree (USA)	Main Programme 8 body motion Movement, dance, tatoos - Videos by Harrison (GB), Koch (A), Martinis (KRO), Moilanen (FIN), Schmid (CH), Staalhoj (DK), Gaubel, Goldschmidt, Servos and Valenzuela (RCH)	Nightflight 9 screen paintings John Wyver (Producer, GB) introduces artstanding television productions on the arts from Great Britain.	fr 23.2
podium: the end of the unimaginable A resumee of the new digital world.	Main Programme 9 sanborn: interactive A variety of versions of the interactive play Psychic Detective by John Sanborn (USA), determined by the audience.	nightflight 10 best of john sanborn (usa) – retrospective john sanborn 2 John Sanborn introduces a personal selection of his own work.	sa 24.2
Repetition Main Programme 9 sanborn: interactive A variety of versions of the interactive play Psychic Detective by John Sanborn (USA), determined by the audience.	Main Programme 10 usa: views Art and experimental documentaries by Benning, Kalin, Peppermint, Reeves	Nightflight 11 the long night of video / award ceremony	su 25.2

i m p r e s s u m

veranstalter

Mediopolis Berlin e.V.

festivalleiter

Micky Kwella

geschäftsführer

Johannes Lenz-Hawliczek

programm

Knut Gerwers

Micky Kwella

Susanna Mende

Bea Wölfling

videoinstallationen

Axel Bohse

presse

Bea Wölfling

assistentz der leitung / festivaldurchführung

Katja Schulz

büro

Danja Swindall

edv

Klaus Meier

technik

Matthias Behrens (Leitung)

Hannes Ickert

Home of Pirates International

counter

Danja Swindall

Kerstin Rautenberg

koordination podewil

Raimund Schlie

technik podewil

Andreas Keßler

videofest-trailer

Jens-Peter Steinert

gefördert durch:

Senatsverwaltung für Kulturelle Angelegenheiten, Berlin

sponsoren

pandayöft

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

VIDEOVox
AV-PRODUKTIONEN

Contrib.Net

PIK

pritz

PRO PUBLICO
MEDIENGESELLSCHAFT mbH

Berliner Kindl

grenzenlos
Kulturelle Begegnung
mit Polen 1995

dank an folgende firmen und institutionen:

Auswärtiges Amt, Bonn

Minhoff

MACup-Verlag, Hamburg

TIP Magazin, Berlin

Foro Artistico, Eisfabrik Hannover

SiliconGraphics Computer Systems

Sharon Barnes, Dublin

sowie alle Referenten

katalog

herausgeber

Mediopolis Berlin e.V.

redaktion

Sybille Weber

bildredaktion

Knut Gerwers

texte

(soweit nicht anders gekennzeichnet)

Axel Bohse / Knut Gerwers / Micky Kwella /

Susanna Mende / Bea Wölfling

gestaltung und satz

ledesi, berlin

www-design

ledesi, berlin

übersetzungen

Karl E. Johnson / Tom Morrison / Thomas Michel

druck

GAMmedia, Berlin

repros

Reprowerkstatt Rink, Berlin

anzeigen

Mediopolis Berlin e.V.

copyright by

Mediopolis e.V. 1996

festivalführer / festivalguide

festivalräume

podewil

Klosterstraße 68 - 70

10179 Berlin-Mitte

Tel. 2 62 87 14

mit der U2 U-Bhf. Klosterstraße

- Saal
Großprojektion, Stereo
- Monitorraum
Monitore, Stereo
- Café
Monitore
- Messe *Digital Video*
2.OG
16.2., 17.2., 18.2., 12.00 - 21.00 Uhr
- Videomarkt
2.OG
22.2., 23.2., 24.2. 12.00 - 21.00 Uhr

festival rooms

podewil

Klosterstraße 68 - 70,

10719 Berlin-Mitte

Tel. 2 62 87 14

with the U2, U-Bhf. Klosterstraße

- Hall:
Video Projection, Stereo
- Monitor Room:
Monitors, Stereo
- Café:
Monitors
- Fair *Digital Video*
2nd Floor
16., 17., 18. 2. 12 am to 9 pm
- Videomarket
2nd Floor
22., 23., 24.2., 12 am to 9 pm

informationen & kartenvorverkauf

im Podewil tägl. 12.00 – 23.00

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

Focus: DM 17,- / ermäßigt: DM 14,-

Ausstellung: DM 5,-

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

Sammelkarten für 5 Vorstellungen:

DM 50, – / ermäßigt: DM 40,-

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

information & ticketsale

Podewil, daily 12 am to 11 pm.

Admission: at DM 12,- / reduced: DM 10,-

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

Exhibition: DM 5,-

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

Tickets for 5 screenings: DM 50,- / reduced: DM 40,-

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

programmstruktur

focus

Spezialprogramme & Gespräche

Zeit: 12.00 – 16.00 Ort: Saal

spot

Medienkritischer Diskurs

Zeit: 18.00 Ort: Monitorraum

hauptprogramm

Internationale Videos

Zeit: 20.30 Ort: Saal, Monitorraum

nightflight

Ausgefallenes zu aktuellen und besonderen Themen

Zeit: 22.30 Ort: Saal, Monitorraum

extra und wiederholung des hauptprogramms

Zeit: 16.00 Ort: Saal

videoinstallationen

Erdgeschoß täglich 12.00 - 21.00

programme structure

focus

Special Programs & Discourse

Time: 12.00 – 16.00 Place: Hall

spot

Critical Discourse on the Media

Time: 18.00 Place: Monitor Room

main programme

International Videos

Time: 20.30 Place: Hall, Monitor Room

nightflight

Excentric Videos

Time: 22.30 Place: Hall, Monitor Room

extra and repetition main programme

Time: 16.00 Place: Hall

videoinstallations

Ground Floor, daily 12 am to 9 pm

Linear und nonlinear? Online und Offline? Wir können nicht nur das.

Denken, schreiben, drehen, schneiden,
kopieren, konfektionieren.

Auf Wunsch mit begleitender Broschüre,
das Ganze auch in englisch, französisch,
russisch, spanisch, portugiesisch ...

Professionell und kreativ.
Für Produktionen,
die sich sehen lassen können.

VideoVox GmbH AV-Produktionen
Potsdamer Straße 96 · 10785 Berlin
Tel. 030/262 30 38 · Fax 030/262 87 13

VIDEOVox
AV · PRODUKTIONEN

Betacam SP

Aufnahme

AVID Mediacomposer®

AVR 75/27 GB

Schnittstudio Komponente

3 Maschinen/ADO/8-Spur

Kopierstraße

Untertitelung

Das VideoFest im 9. Jahr. Zum letzten Mal trägt es seinen alten Namen. Video war uns wichtig und wird es bleiben, solange es das Medium gibt.

Video: Seit 30 Jahren hat sich weltweit eine neue Kunstform entwickelt, haben sich Menschen unabhängig vom Kommerz ausdrücken können, haben mit dem Anspruch auf eine andere Öffentlichkeit als die der großen Medien politische Kämpfe geführt. Anspruchsvolles Video war Avantgarde, die Zeichen setzte für die Formsprache von Film und Fernsehen. Ist Video jetzt kurz vor dem Aus? Digitale Schnittsysteme sind auf dem Vormarsch, Bandmaterial wird bald nicht mehr für die Arbeit und auch nicht mehr für die Aufnahme gebraucht. Das Fernsehen verändert sich. Virtuelle Studios, interaktives TV, Zusammenführung von Fernseh- und Computernetzen sind die aktuellen Zauberworte. Filme werden auf Film oder Video gedreht, digital im Computer geschnitten und auf CD, Video oder Film vertrieben. Kinovorführungen werden über Satellit von digitalen Vorlagen erfolgen. Die Grenzen verfließen – Film – Fernsehen – Video – Multimedia – Computeranimation ... eins greift ins

V O R W O R T

The VideoFest is in its 9th year and using its old name for the last time. Video was always important to us and, for as long as the medium exists, will remain so.

Video: 30 years ago this new art form was developed world-wide, enabling people to work and express themselves non-commercially. It led to a demand for a different public realm, unlike the all-encompassing one of aggressive politics and media. Quality videos belonged to the Avantgarde. They set standards for the aesthetic language used in film and television. But is video on the way out?

Computerized digital editing systems are gaining. Working with tapes for a production, and even when recording, is becoming obsolete. Television is changing as well. Virtual studios, interactive TV and intergrating television and computer nets: these are today's magic words. Films will be shot directly on film or video, digitally cut in computers, and distributed as CDs, videos or features. Screenings in cinemas will use digital copies sent by satellite.

The boundaries between film, television, video and multimedia are fading. As one medium draws from the other,

andere über, der Austausch der Bytes ist transmedial. Bilder, Bücher, Musik, Zeitungen produziert man digital, das Buch mit Musik im Datennetz ist schon kein Zukunftstraum mehr. Kommunikation erfährt neue Dimensionen, technologische Entwicklungen wachsen mit exponentieller Geschwindigkeit. Entsprechend wird die elektronische Kunst der digitalen weichen. Um dieser Entwicklung gerecht zu werden, hat das VideoFest sich neu strukturiert: Video – Fernsehen – Multimedia stehen künftig gleichberechtigt nebeneinander, auch die Vorführung von Filmen mit digitalen Produktionsanteilen ist möglich. Die VideoFest-Preise haben wir dem angepasst: Wir verleihen drei Preise in Höhe von DM 2.500 für je eine Arbeit aus den Sektionen Video – Fernsehen – Multimedia. Noch dominieren Videos in HAUPTPROGRAMM und NIGHTFLIGHT, doch den Anteil von Fernseharbeiten haben wir deutlich erhöht. Außerdem im HAUPTPROGRAMM: *Psychic Detective* von John Sanborn, USA, der seinen interaktiven Spielfilm erstmals in Europa vorstellt, ferner die interdisziplinäre Video-Tanzperformance IO von Jean-Marc Matos. Eine andere Performance bereichert den

their exchange of bytes is trans-medial. Pictures, books, music and newspapers are digitally produced; and, in data nets, a book with music is not just a dream of the future. Communication is experiencing new dimensions. Technological advances are growing at an exponential rate, and electronic art will invariably succumb to the digital. To deal with these developments, the VideoFest has restructured itself: Video, Television and Multimedia are now given equal attention, and even the screening of films made with digital production elements is now possible. Our VideoFest prizes also move with this change: we award three prizes of DM 2,500 each to chosen works from the categories of Video, Television and Multimedia. Although our MAIN PROGRAMME and NIGHTFLIGHT program are dominated by videos, the number of works for television have been greatly increased.

In addition, the MAIN PROGRAMME showcases the European premiere of interactive feature film *Psychic Detective* by John Sanborn (USA), and a video-dance-performance by Jean-Marque Matos (France). Another performance, too,

NIGHTFLIGHT: Der Kabarettist Matthias Beltz, die Philosophin Gerburg Treusch-Dieter und der Videokünstler Knut Gerwers spüren der Katastrophenkultur und der menschlichen Lust daran nach. Neu auch der Studentenwettbewerb. Eine Jury Berliner Studenten hat Videos von Hochschulen zu zwei Sonderprogrammen gebündelt und eine Arbeit prämiert. Der Preis: Eine Reise zum VideoFest '96. Wieder hat sich viel beim VideoFest geändert, mehr als sich hier umreißen läßt. Wir bleiben flexibel – ohne anpaßlerisch zu sein – und transportieren und reflektieren kritisch neue Formen der Medienkultur, ein Festival, das den Diskurs über Innovationen initiiert, statt in einer Mammutshow die Zuschauer mit Produkten zu bombardieren. Wir wünschen wie immer die von uns angestrebte Mischung von Unterhaltung, Information und Nachdenklichkeit.

Übrigens der neue Name des VideoFests ab 1997:

transMedia

Knut Gerwers, Micky Kwella, Johannes Lenz-Hawliczek, Susanna Mende, Bea Wölfling (Das VideoFest-Team)

enriches the NIGHTFLIGHT: The cabaret artist Matthias Beltz and the philosopher Geburg Treusch-Dieter, on the tracks of catastrophe-culture and human lust.

Our student competition is new. A jury of Berlin students made two special programmes from videos gathered from art schools, and chose a winning entry. The prize: a trip to the VideoFest '96. Once again, more about the VideoFest has changed than can be fitted in here. But we are still flexible without adapting to conventions, and concerned with transporting and reflecting upon new forms of media-culture. Our festival initiates a discourse on innovation instead of a mammoth show bombarding viewers with its products. As always, we wish you the finest combination of entertainment, information and reflection.

Incidentally, from 1997 on, our new name will be:

transMedia.

Knut Gerwers, Micky Kwella, Johannes Lenz-Hawliczek, Susanna Mende, Bea Wölfling (The VideoFest Team)

spuren sind das vorläufig bleibende.

Spurensuche und Spurensicherung, diese zwei Begriffe stehen in diesem Jahr Pate bei der Auswahl von Installationen. Es ist gewiß kein neuer Aspekt der künstlerischen Auseinandersetzung und doch zeigen die Skulpturen, Objekte und Installationen aus dem elektronischen und computergestützten Kunstbereich zunehmend differenzierte Ansätze und neue Formen der Darstellung künstlerischer Positionen.

Christoph Girardet konzipiert mit seiner Installation *up-current* ein mehrdimensionales Raummodell, das eine Überprüfung unserer Erfahrungen von körperlich und visuell wahrnehmbaren Vorgängen erfordert. Die Arbeit *Shift* von Kjell Bjørgeengen erschließt sich mit dem gleichzeitigen Eintauchen des Videobildes und der Gedanken des Betrachters

in einen visionären Raum hinter dem Monitor.

Die Skulptur *Elizabeth Gardner* von Nicolas Anatol Baginsky stellt sich mit ihrer dominanten Erscheinung in das Zentrum struktureller Vernetzung. Ihre formalen und inhaltlichen Funktionen offenbaren ungewöhnliche Sichtweisen zwischen Ordnung und Chaos, Veränderung von Präzision bis Spontanität. An der Schwelle zu einem neuen Jahrhundert läßt Haruo Ishii in seiner neusten Arbeit *Hyperscratch Vers.6 – the gate of 2000 ad* Spuren gesellschaftlicher Vergangenheit und daraus entspringende Visionen zu einer interaktiven Projektionsinstallation verschmelzen, in der sich der Benutzer im Brennpunkt von Ursache und Wirkung wiedererkennt.

Abwesenheit als besonderer Aspekt menschlicher Spekula-

tionen thematisiert Kirsten Geisler in ihrer interaktiven Installation *Table of Memories*. Mittels thermografischer Abtastung verändert sie von den Händen übertragene Körperwärme zum Videodokument.

Axel Bohse

installation: vorwort

traces – temporary remains.

The notion of looking for and securing traces guided our choice of installations this year. Certainly, the forensic aspect of artistic analysis is not new. But the sculptures, objects and installations produced in the fields of electronic and computer-assisted art increasingly display differentiated approaches and new forms of presenting artistic standpoints.

In *up-current* Christoph Girardet created an installation whose multidimensional spatial model forces us to review our experience of physically and visually perceptible procedures. Kjell Bjørgeengen's *Shift* consigns both the video image and the viewer's thoughts to a visionary space behind the monitor.

Nicolas Anatol Baginsky's imposing sculpture *Elizabeth Gardner* places a firm focus on structural networking. Its form and content reveal unusual ways of seeing which fall between the poles of order and chaos, evolve from the precise to the spontaneous. Poised on the threshold to a new millennium, Haruo Ishii's latest work *Hyperscratch vers.6 – the gate of 2000 ad* fuses traces of social history together with the resultant visions to form an interactive projection installation in which users see themselves as the focal point of cause and effect.

In the interactive installation *Table of Memories*, which employs thermographic scanning techniques to document on video the body heat emitted by the human hand, Kirsten Geisler addresses the theme of absence as a special aspect of human speculation.

Axel Bohse

neue videokunst in polen.

Erste Videoarbeiten datieren aus den frühen 70er Jahren. Das vornehmliche Interesse der Künstler galt den Eigenschaften des Mediums mit seinen künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten. Man verstand Video als ein eigenständiges Medium und behielt bis in die späten 80er eine bewußt kritische Distanz zum Fernsehen. Wie Józef Robakowski, die Hauptfigur der Medienkunst in Polen, 1976 schrieb: „Videokunst ist völlig inkompatibel mit dem Gebrauchscharakter jener Institution (Fernsehen), sie ist eine künstlerische Bewegung, die durch ihre Unabhängigkeit den Mechanismus der Manipulation anderer Menschen anprangert.“ Aus diesem Grund befaßten sich zahlreiche polnische Videokünstler mit der Beziehung zwischen Realität, ihrer audiovisuellen Darstellung und dem Betrachter. Sie versuchten, Arten von Wahrnehmung herauszuarbeiten und die sich daraus ergebenden Manipulationsmöglichkeiten von Wahrnehmung zu ergründen. Trotz dieses analytischen Ansatzes betonten in den 80er Jahren immer mehr Künstler die Bedeutung von Emotionen mit deren irrationalen Quellen. Nicht

i n s t a l l a t i o n : v o r w o r t

new video art in poland

The first video works date back to the early 70s. Artists were primarily interested in the properties of the medium and its possibilities as a means of artistic expression. Video was seen as a separate medium, and its followers kept a consciously critical distance from TV until the late 80s. Jozef Robakowski, the leading figure in Polish media art, described their reasons in 1976: "Video art is wholly incompatible with the commercial character of that institution (television). It is an artistic movement whose independence denounces the mechanics of manipulating others." Accordingly, many Polish video artists were preoccupied with the relationship between reality, the audio-visual representation of the same, and the viewer. They attempted to work out the different ways of perceiving and to investigate the associated manipulative possibilities. Despite this analytic approach, in the course of the 80s more and more artists began to emphasize the significance of emotions and their irrational sources. This influence was a major factor in the development of the video performance form, which sought to accentuate as a

zuletzt unter diesem Einfluß entwickelte sich die Form der Videoperformance, die den intuitiven und spontanen Charakter künstlerischer Auseinandersetzung als neuen Bereich zu akzentuieren suchte. Mehr und mehr kristallisierten sich schließlich Positionen einer neuen polnischen Videokunst heraus. Künstler, die sich um die Protagonisten des polnischen New-Wave-Video versammelten, waren überwiegend Absolventen der Kunstakademien und brachten ihrerseits fundiertes Wissen und engagierte Kreativität mit. Wichtiger als die puristische Untersuchung der Materialität und der damit verbundenen theoretischen Betrachtungen wurde die Absicht, Video als Medium des spontanen, persönlichen Ausdrucks zu nutzen. Es entstanden Arbeiten, deren Ursprung 8-Filmmaterial war, das auf Magnetband übertragen und nach musikalischen Rhythmen und eigenen Kompositionen geschnitten wurde. Das Cross-Over von Mitteln und Einflüssen dieser Bewegung prägte die polnische Kunst nachhaltig. Die jungen Künstler schöpften nun aus der eigenen Sensibilität, die sowohl Versatzstücke der persönlichen Biographie wie auch Elemente universeller Archetypen kollektiver Erinnerung beinhalten.

new field the intuitive and spontaneous character of artistic confrontation.

Ultimately, the coordinates of a new Polish art became increasingly clear. Most artists grouped around the protagonists of the Polish "new wave" video were art school graduates and contributed their depth of knowledge and commitment to creativity. The intention of using video as a medium of spontaneous, personal expression was more important than the puristic investigation of materiality and the associated theoretical deliberations. Super-8 footage was transferred to magnetic tape and edited with musical rhythms and self-composed music to create new art-works. The crossover of means and influences in this movement has had a lasting effect on Polish art.

The young artists of today draw liberally on a sensitization combining the influences of personal history with elements of universal, symbolic collective memory. It is hardly surprising, therefore, that the number of Polish artists working in the new media has grown rapidly in the past 10 years. Their

So ist es kaum verwunderlich, daß die Gruppe der polnischen Künstler, die sich mit den neuen Medien befassen, in den letzten 10 Jahren großen Zulauf hatte. Unter ihnen finden sich nach wie vor einige der Medienkunstpioniere, Videokünstler der mittlerweile zweiten Generation sowie ganz unerfahrene Newcomer aus anderen künstlerischen Bereichen. Heute spannt sich der Bogen unterschiedlicher Genres im Videobereich vom Musikvideo über Folk-Poetry und Videoanimation bis hin zu analytischen Inhalten. Mit der Geschwindigkeit technologischer Entwicklungen finden verstärkt auch polnische Künstler Interesse an Kommunikationsprojekten und interaktiven Konzepten. Die Ausstellung *Video-Räume* präsentierte, unter der Initiative von Józef Robakowski, 1994 in der State Art Gallery Sopot Künstler aus unterschiedlichen Kunstbereichen zur Frage: Was bedeutet Video? Eine Auswahl von Skulpturen und Installationen stellt das 9.VideoFest vor.

(Text gekürzt)

Dr. Ryszard W. Kluszczynski
Kurator für neue Medien
Museum für Zeitgenössische Kunst, Warschau

ranks still include some of the media art pioneers, as well as video artists now counting as the second generation and wholly inexperienced newcomers from other fields. The diverse range of video genres today spans everything from music video to folk poetry, from animation to analytic investigation. In line with the fast pace of technological advance in our times, increasing numbers of Polish artists are experimenting with communications projects and interactive concepts. The *Video-Spaces* exhibition held in 1994 at the State Art Gallery Sopot was the result of a concept by Józef Robakowski which invited artists from different fields to answer the question: What does video mean? The 9th VideoFest in Berlin will now present a selection of the sculptures and installations displayed there.

(shortened version)

Dr. Ryszard W. Kluszczynski
Curator of New Media
Museum of Contemporary Art, Warsaw

nicolas anatol baginsky

1961 - geboren in Gräfeling
 1979-82 - Bühnenbildner
 Theater im Zimmer, Hamburg
 1984/85 - Interior Design in
 New York. 1987 - Gründung
 der Künstlergruppe Humun-
 unculus Project. 1989 - Grün-
 dung der Performancegruppe
 COAX, Hamburg. Projekte im
 Bereich kybernetische Mas-
 chinen, Roboter, Musik und
 Tanz. 1990 - Arbeitsstipen-
 dium für Bildende Künstler
 der Stadt Hamburg



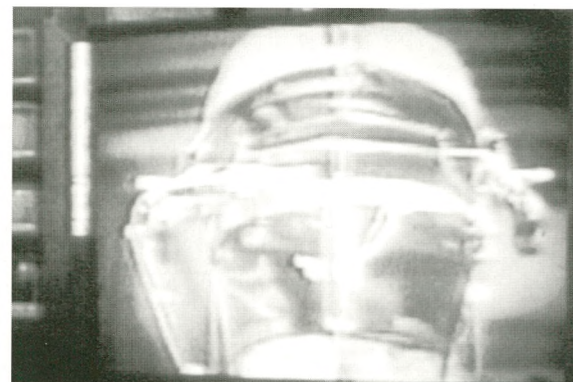
1961 - born in Gräfeling
 1979-82 - stage designer at
 Theater im Zimmer, Hamburg
 1984/85 - interior designer in
 New York
 1987 - founder of Humun-
 unculus Project group of artists
 1989 - founder of perfor-
 mance group COAX, Ham-
 burg. Projects concerned with
 cybernetic machines, robo-
 tics, music and dance
 1990 - visual arts grant from
 City of Hamburg

Die Arbeit *Elizabeth Gardner* trägt den Namen einer schottischen Naturwissenschaftlerin, die ihr Leben u.a. der Erforschung von neuronalen Systemen widmete und 1988 im Alter von 33 Jahren starb.

Die große, insektenähnliche Konstruktion aus schwarzem Vinyl und einem Korsett aus Rohren, verbirgt in ihrem kleinen Kopf aus hellem Holz die hochsensible Nachbildung der menschlichen Stimmorgane. Erst beim zweiten Blick nimmt man diverse Mini-kameras und Bewegungsmelder wahr. Sie sind der Skulptur Augen und Sensoren wie auch Interface in der wechselseitigen Konfrontation von Mensch und Maschine. Sie beobachten, kontrollieren und steuern aus Extrempositionen und geben ihre Impulse und unwirklichen Einblicke weiter an die Matrix, dem zweiten Element der Skulptur. Einer Überwachungszentrale gleicht die Monitorwand, die am Nervenende der Elizabeth Gardner deren sinnliche Wahrnehmungen offenbart. Doch auch hier macht ein weiteres elektronisches Auge den Beobachter selbst wieder zum Beobachteten und somit zum Impulsgeber.

Baginsky, der sich selbst als Bildhauer bezeichnet, thematisiert in allen seinen Arbeiten Fähigkeiten und Eigenschaften von kybernetischen Maschinen, von selbständig handelnden Skulpturen, mit der Option der wechselseitigen Einflußnahme zwischen Skulptur und Betrachter. Seine Forschung gilt der künstlichen Intelligenz (AI), einem Phänomen, das sich in unserem technisierten Zeitalter bemüht, die chaotischen Systeme der menschlichen Struktur zu ergründen. Nicht zuletzt deshalb vereinigt die Skulptur die unterschiedlichsten künstlerischen und philosophischen Komponenten in sich.

Skulptur, 11 Monitore, 5 CCD Minikameras s/w, 4 Bewegungsmelder, 6 Videokanäle (Leihgabe der Hamburger Kunsthalle)



The sculpture *Elizabeth Gardner* bears the name of a Scottish natural scientist who died in 1988 at the age of thirty-three after devoting much of her research to neural systems.

A highly sensitive replica of the human vocal organs is concealed inside the pale wooden head of the large, insect-like structure of black vinyl contained in a corset of tubes. The visitor notices the battery of mini cameras and motion detectors only at second glance. These accessories are the eyes and sensors of the sculpture, and function as the interface for the mutual confrontation between man and machine. They observe, check and control from extreme locations; transmit impulses and unreal insights to the matrix which is the second sculptural element. The wall of monitors at the nerve end of the sculpture resembles an observation HQ and reveals the sensory perceptions of Elisabeth Gardner. Even here, however, a vigilant electronic eye transforms the spectator into an impulse-transmitting object of observation.

All works by Baginsky, who describes himself as a sculptor, use the option of reciprocal influence between sculpture and spectator to address the capabilities and characteristics of cybernetic machines and autonomously acting sculptures. His research is devoted to artificial intelligence (AI), the striving of our technological age to penetrate the mysteries of the chaotic systems of the human structure. This preoccupation with AI is reflected in the diverse artistic and philosophical components united in his sculpture.

sculpture, 11 monitors, 5 CCD mini cameras b/w, 4 motion sensors, 6 video channels (Loan from the Hamburger Kunsthalle)

elizabeth gardner

ausstellungen (auswahl) / selected exhibitions

1982 - Museum für Kunst
 und Gewerbe, Hamburg
 1986 - Kunstmuseum,
 Düsseldorf
 1988 - Galerie Wienand,
 Berlin. La Vilette, Paris
 Galerie KX, Hamburg.
 1989 - Zomer Festijn,
 Amsterdam
 1991 - Stipendiaten K3,
 Hamburg
 Ars Electronica, Linz
 1992 - Expo Henk, Rotter-
 dam. Trip Galerie, Luzern. Le
 Trianon, Paris. Schalterhalle,
 Stuttgart. Piazza Virtuale,
 documenta 9, Kassel. Elec-
 tronic Arts Syndrom, Berlin
 1993 - Mediale, Hamburg.
 Meyfest, Glasgow
 1994 - Weißer Raum,
 Hamburg. Ankauf E.G. in die
 Sammlung der Hamburger
 Kunsthalle (ständige Aus-
 stellung)
 1995 - Galerie Sandmann
 und Haak, Hannover

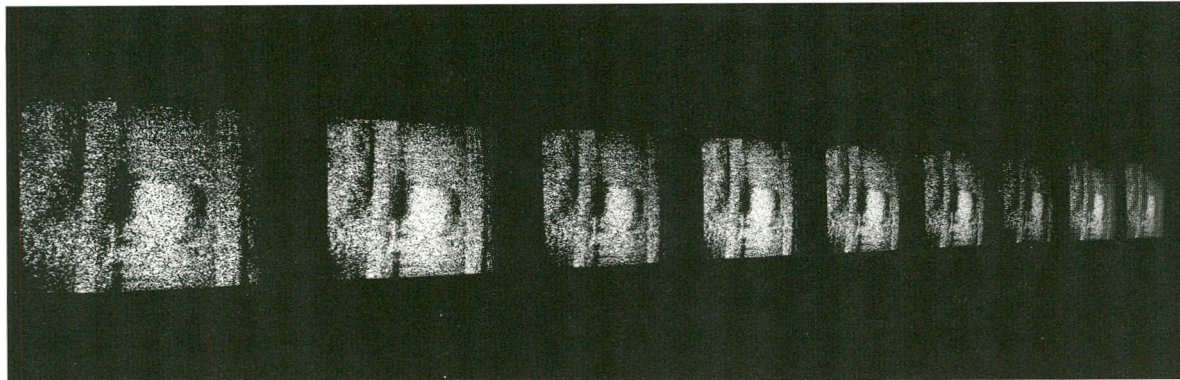
ausstellungen (auswahl) /
selected exhibitions

- 1987 - Mila Galeria,
Warschau. Galleri Trekanten,
Kopenhagen
- 1990 - The National Museum
of Contemporary Art, Oslo
- 1991 - Moderna Muset,
Stockholm. Galleri K , Oslo
- 1992 - Ostsee-Bienale,
Rostock. Norsk
- 1993 - The Fernbank
Museum of Natural History,
Atlanta. The Museum of
Western Art, Tokyo. Salo del
Tinell, Barcelona. Kunsthalle
der Hypo-Kulturstiftung,
München
- 1994 - Trondhjem Kunst-
forening, Trondheim. Center
of Contemporary Art,
Warschau
- 1995 - Galleri K , Oslo.
National Museum of Con-
temporary Art, Oslo

In einem völlig abgedunkelten Raum sind zehn 28" Monitore in einer Linie an der Wand befestigt. Zwischen den Monitoren ist jeweils eine Lücke von 11 cm. In dieser langen Reihe zieht das Videobild von Monitor zu Monitor. Das Bild erscheint zuerst auf allen Monitoren gleichzeitig. Nach einer Minute blenden alle Monitore auf Schwarz, und es bleibt nur ein einziges Bild übrig. An dieser Stelle setzt die Cellomusik von Joelle Léandre ein. Das Videobild wandert, nun rechts beginnend, scheinbar aus dem Bildschirm in die Lücke daneben um sogleich, auf dem ersten noch nicht ganz verschwunden, schon am Rand des nächsten Monitors zu erscheinen. So schiebt es sich, scheinbar angetrieben durch die Cellokomposition, von Gerät zu Gerät, ohne sich um Eile zu bemühen fast in slow motion über den gesamten Horizont. Ein Kontinuum von Bewegung, eine völlige Loslösung vom erforderlichen Bildrahmen. Sogar im Moment der irrealen Existenz in den schwarzen Lücken bleibt das Bild im Gefüge der Bewegung, dank der Verknüpfungsfähigkeit des Betrachters, unwirklich präsent.

Nach der Hälfte des Parkurs erscheint am äußeren Rand ein weiteres Schwarz-weiß-Motiv und im gleichen Rhythmus ein drittes. Alle drei Bilder verbindet die gleiche grobkörnige Struktur, wie ein völliges Auflösen von Subjekt und Gestalt zugunsten einer neuen, undefinierten Form.

10 Laser-Disc-Player, 10 Videokanäle, 10 Monitore, Wandhalterungen, 1 Audioverstärker, 2-Kanal-Ton. Hard- u. Software-entwicklung: David Jones. Multikomposition: Joelle Léandre. (Leihgabe vom National Museum of Contemporary Art Oslo)



A row of ten 28" monitors, each separated by a gap measuring 11 cm, mounted on the a wall of a darkened room. The video image passes along the line from monitor to monitor. Initially, the same picture appears on all the monitors; one minute later all screens except one black out. Joelle Leandre's cello music starts up. The remaining picture now slides to the right, seemingly flows out of the screen and into the recess, and now appears at the edge of the next monitor, although a faint shadow remains visible on the first screen. And so the image inches from monitor to monitor, apparently shifting in time with the cello composition, its unruffled progress miming slow-motion. A continuum of movement, wholly liberated from the constraints of the frame. Thanks to the viewer's associative powers, even the vestigial image occupying the black holes between the monitors remains a hallucinatory component in the fabric of motion.

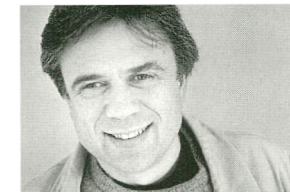
Half-way through the course a second black-and-white picture appears at the far edge of the line; a third picture follows according to the same rhythm. All three images are linked by a coarse-grained structure which seems to indicate a complete dissolution of subject and form in favour of a new, undefined form.

10 laser disc players, 10 video channels, 10 monitors, wall brackets, 1 audio amplifier, 2-channel sound. Hard- and Software: David Jones. Music: Joelle Léandre. (Loan from the National Museum of Contemporary Art Oslo)

kjell
bjørgeengen

VIDEO

1943 - geboren in Oslo



1943 - born in Oslo

kirsten geisler

1949 - geboren in Berlin
 1979 - Umzug in die Niederlande. 1984/85 - Freie Akademie Den Haag 1985-89 - Grafik und Malerei an der Rietveld Akademie, Amsterdam. 1991 - Rijksakademie Amsterdam und Startstipendium (Förderpreis Junger Künstler). Seither als Dozentin an der Freien Akademie Kennemerland. Seit 1992 Leitung des Grafischen Ateliers Haarlem mit Schwerpunkt Philosophie. 1993/94 - Stipendium Fonds Beeldende Kunsten, Amsterdam

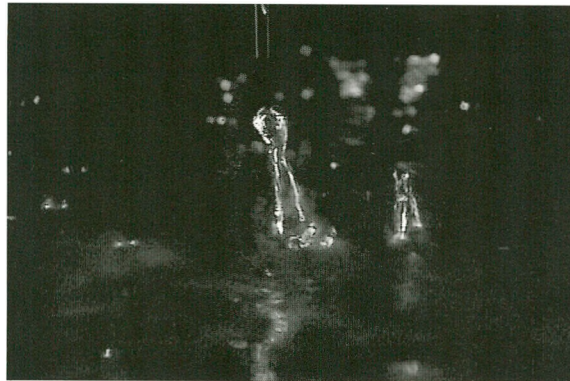


1949 - born in Berlin
 1979 - moved to the Netherlands. 1984/85 - Freie Akademie Den Haag 1985-89 - student of Graphics and Painting at Rietveld Akademie, Amsterdam. 1991 - Rijksakademie Amsterdam and starting grant (promotional award for young artists). Lecturer at Freie Akademie Kennemerland since 1991. 1992 onward - management of Graphic Atelier Haarlem, focal area philosophy. 1993/94 - grant from Fonds Beeldende Kunsten, Amsterdam

Der große, trapezförmige Tisch wirkt kalt in seiner Materialität aus Aluminium. Auf der eisgrauen Oberfläche befinden sich halb aufrecht, in angepaßter Reihung kleine LCD-Bildschirme. Auf ihnen erscheinen zunächst kleine, kaum entzifferbare Zeichen wie Punkte. Erst bei genauer Beobachtung gewahrt man Veränderungen. Eine Spur undeutlich markierter Fußabdrücke zieht sich allmählich über die gesamten Displays. An der letzten Station angekommen, werden sie mit dem Wisch einer Hand ausgelöscht. Das untrügerische Auge einer themographischen Kamera war Zeuge dieses Vorgangs und macht die nachziehende Restwärme im Videobild sichtbar.

Kirsten Geisler erforscht das Medium Wärme als wahrhaftigen Beweis vergangener, physischer Präsenz. Die Aufnahme macht sichtbar, was abwesend ist, wie ein Ton, der nur noch als Echo besteht. Seit einigen Jahren ist Kirsten Geisler mit jenen gleitenden Übergängen von Materialität und Immaterialität, Körper und Körperlosem beschäftigt.

Videoinstallation, Metallobjekt, 12 LCD-Displays, 6 Videokanäle, 6 Audiokanäle.



The oversized trapezoidal table made of an aluminium material seems cold. In an orderly arrangement, on the table's cool grey surface, is a group of small LCD monitors. What first appears in the screens seem to be unrecognizable marks, mere spots, which, under closer observation, effect changes. Gradually, through all the monitors, runs a trail made by the diffused imprint of padding feet. At the journey's conclusion, the brush of a hand erases them. The entire process is witnessed by the infallible eye of a thermo-graphic camera which makes a video image of the remaining warmth being pulled along.

Kirsten Geisler studies the medium of warmth as the indisputable proof of a lost physical presence. These recordings which make the absent visible are on the level of tones composed entirely of echoes. For years now, Geisler has studied the cross-over point between the material and immaterial and from the corporeal to incorporeal.

Video installation, metal object, 12 LCD-displays, 6 video channels, 6 audio channels.

table of memories

ausstellungen (auswahl) / selected exhibitions

- 1990 - Vleeshal Haarlem.
- 1991 - Frans-Hals-Museum, Haarlem
- 1992 - Galerie Jansen und Kooy, Amsterdam
- 1993 - Kunstverein Frechen. W 139, Amsterdam
- 1994 - International Festival, Den Haag
- 1995 - Internationales Festival Herne. Bergkerk Deventer. Leopold-Hoesch-Museum, Düren. Gallerie Phoebus, Rotterdam. Stedelijk Museum, Amsterdam

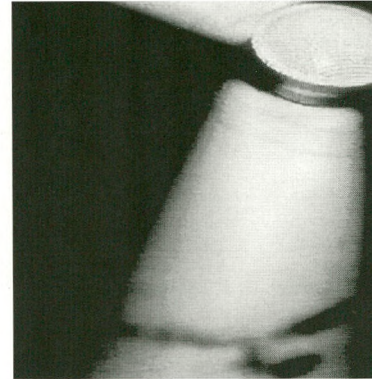
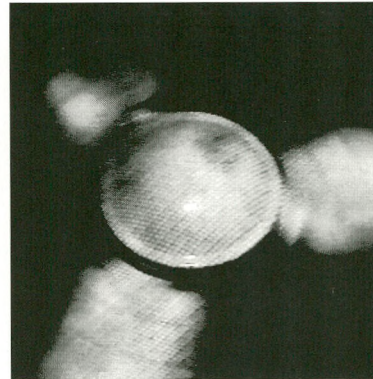
Christoph Girardets Installation *up-current* versetzt den Betrachter in eine schwer kalkulierbare Situation. Sich endlich an die Dunkelheit gewöhnend, findet man sich am Rand eines Loches wieder. Realbilder ohne oben und unten, ohne räumliche Fixpunkte, erwecken den Eindruck eines unterhöhlten, schwebenden Raumes, das Loch wird zum Ausguck, die Suche nach Orientierung zur Notwendigkeit.

In der Mitte des völlig verdunkelten Raumes ist zunächst nur ein Lichtfleck auf dem Fußboden wahrnehmbar. Dieser Fleck entpuppt sich als Öffnung im Boden und Projektionsfläche zugleich. Hier steht mit der Rotorseite nach oben ein dreiflügliger, weißer Deckenventilator. Die Rotorblätter schließen bündig mit der Fußbodenoberkante ab und füllen das Loch mit ihrer gesamten Spannweite aus. Der Ventilator dreht sich mit voller Geschwindigkeit und erzeugt über sich einen spürbaren Luftwirbel. Die einzige Lichtquelle ist ein an der Decke installierter Videoprojektor, der sein Bild senkrecht und kreisrund sowohl auf die Ventilatorflügel als auch in die Öffnung darunter projiziert. Die Trägheit des menschlichen Auges setzt die schnelle Bewegung der Rotorblätter in eine Art transparente Leinwand um, es entstehen in die Tiefe greifende, scheinbar dreidimensionale Bilder. Die Grundstruktur der Bildebene unterstützt die realen, physikalischen Ereignisse, die Perspektiven sind überwiegend der Wahrnehmungslage angepaßt: Es wechseln Aufsichten auf brodelndes Wasser mit Bildern von kriechenden Insekten. Vögel, Schmetterlinge und in die Tiefe stürzende Fallschirmspringer suggerieren Höhe. Das immer wiederkehrende Gesicht eines driftenden Bomberpiloten, konkretisiert nur durch seine Blicke auf die sich verändernden Positionen.

1 Videokanal, 1 Videoprojektor, 1 Deckenventilator, 2-Kanal-Ton

ausstellungen (auswahl) / selected exhibitions

1992 - Foro Artistico
Eisfabrik, Hannover
1993 - Braunschweiger
Filmfest
1994 - Kunstverein Celle
1995 - 78. Herbstausstellung
Kunstverein Hannover



Once their eyes adjust to the dark, visitors to Christoph Girardet's *up-current* installation find themselves in an bizarre situation. They are standing on the edge of a hole looking at representational images which have no bottom or top, no spatial anchorage, in a room transformed into a vaulted, hovering space. The hole becomes a look-out, the need to get one's bearings a pressing necessity.

At first, nothing more than a spot of light on the floor in the middle of the dark room is perceptible. The spot turns out to be not only a hole in the floor but also a projection surface. Inside the hole is a triple-bladed fan, painted white, mounted upright. The three blades are level with the surface of the floor and span the width of the hole, rotating at full speed, whirling up the surrounding air. There is one light source: a video projector mounted on the ceiling. Its perpendicular and rotating beams project images onto the blades and between them into the hole below. To the sluggish human eye, the fast-moving blades merge to form a kind of transparent screen showing deep-reaching, apparently 3-dimensional images. The time and space of visual presentation matches the real, physical events, our perspectives are matched largely to the location of perception: images of turbulent water interspersed with creeping insects. Birds, butterflies and plunging parachutists suggest altitude. The face of a drifting bomber pilot shown recurrently, made concrete only by his glances at the shifting positions.

1 video channel, 1 video projector, 1 ceiling fan, 2-channel sound

christoph girardet

VIDEO

1966 - geboren in
Niedersachsen Deutschland
Seit 1987 eigene
Videoarbeiten
1988-93 Hochschule für
Bildende Künste
Braunschweig
1993/94 Meisterschüler bei
Prof. Birgit Hein
1994 - DAAD Stipendium.
1995 - Stipendium des
Kunstverein Hannover



1966 - born Lower Saxony,
Germany
since 1987 - own video
works
1988-93 - Hochschule für
Bildende Künste, Brunswick
1993/94 - master pupil of
Prof. Birgit Hein
1994 - DAAD grant
1995 - grant from Kunst-
verein Hannover

izabella gustowska

1948 - geboren in Posen, Polen.

1967-72 Studium an der Akademie für Bildende Künste, Posen. Seither Arbeiten im Bereich Graphik, Malerei, Installation und Performance. Nach 1979 Arbeiten zum Zyklus Relative Features of Similarity. Seit 1990 Werke zum neuen Zyklus Dreams. Weitere Ausstellungsbeteiligungen und Performances. Z. Zt. Professur an der Akademie für Bildende Künste Posen.

1948 - born in Poznan, Poland

1967-72 student at Academy of Visual Arts, Poznan. Since then work in graphics, painting, installation and performance.

After 1979: work on Relative Features of Similarity cycle.

Since 1990: works for inclusion in new cycle Dreams.

Contributions to exhibitions and performances.

At present, professor at the Academy of fine Arts Poznan.

In den späten 90 Jahren tauchte ein grünes Objekt auf – der heiße Sommernachtstraum Ophelias – der erste im Zyklus der *Dreams*. Seit damals bis heute bin ich in Träumen gefangen. *Dreams* sind mein zweites Leben, das außerhalb meiner selbst weitergeht. Ich weiß nicht zu sagen, was sie inspiriert hat, was ihre Intensität erschafft, ihre Wiederholung, ihre Farben und Töne. Träume sind auch unsere verlassenen Körper, zurückgelassen in Betten und Gärten in der Hitze des Sommers oder Kälte des Winters. Sie sind gleichzeitig Träume und Realität. Manchmal sind sie Augenblicke an der Grenze zur Ewigkeit. Ich dringe zunehmend in die Träume ein, und ich kann kaum sagen, warum. Bei all ihrer Farbigkeit sind sie in meinen Werken wiederholt schwarz und weiß. Und warum bin ich umgeben von Dutzenden träumender Mädchen, junger, älterer und sehr alter Frauen?

Dutzende von Träumen werden von vielen Leuten gleichzeitig geträumt. Figuren, die mit weißen Tüchern bedeckt oder nackt sind, in heißen Sommernächten, auf schwarze Glasscheiben gemalt oder in sie eingesunken. Unergründlich – so unergründlich wie die Zukunft vor mir.

(Izabella Gustowska)



In the late 90s a green object came to the surface - Ophelia's fiery midsummer night's dream - the first one in the Dreams cycle. I have been caught up in dreams ever since. Dreams are my second life, one that goes on outside myself. I cannot say what inspired them, what gives them their intensity, their repetitiveness, their colours and sounds. Dreams are also our abandoned bodies, left behind in beds and gardens in the summer heat or winter cold. They are dreams and reality at the same time. Moments on the threshold to eternity – sometimes. I can scarcely say why, but the more I penetrate into dreams with all their colours, the more frequently they emerge in my works as black-and-white. And why am I surrounded by dozens of dreaming girls, young women, older women, old women?

Dozens of dreams are dreamt simultaneously by very many people. Figures covered with white cloths or naked on hot summer nights, painted on or set into black panes of glass. Unfathomable – as unfathomable as the future before me.

(Izabella Gustowska)

...plyne...

ausstellungen (auswahl) / selected exhibitions

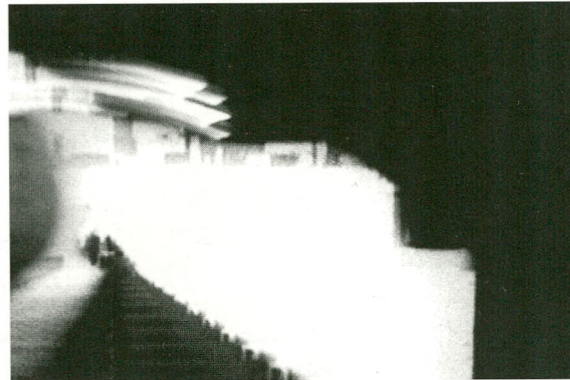
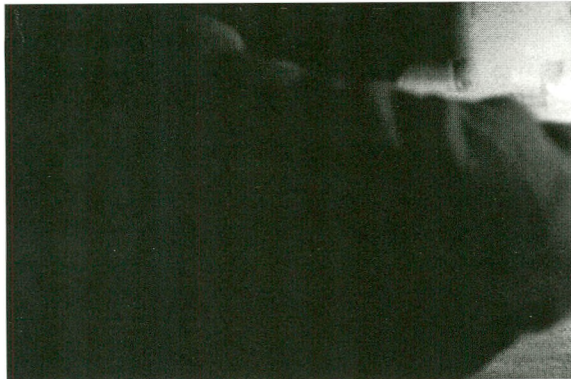
- 1983 - Galerie ON, Posen
- 1984/86 - Galerie Ton Peck, Utrecht
- 1985 - Ausstellungshalle Kubus, Hannover
- 1986 - The National Museum, Wroclaw
- 1989 - FAB Galerie, Edmonton
- 1990 - Galerie BWA, Posen, Studio Galerie Warschau
- 1992 - Galerie Gamelyn Fredrikstadt
- 1994 - Art Galerie Sopot, Kunsthalle Lund

hyperscratch ver.6 - the gate of 2000 ad

Space Hyperscratch ist ein System, das Klänge und Bilder alleine durch die Handbewegungen des Besuchers im Raum erzeugt. Das mit über 100 Codepunkten ausgestattete Videokontrollsystem beobachtet den Besucher, reagiert auf die Bewegungen und steuert das Ton- und Bildarchiv.

Wie vor dem Tor zum nächsten Jahrtausend so steht man auf der unsichtbaren Linie mitten im Raum. Und gleich dem Anklopfen zum Einlaß ertastet man mit der eigenen Hand suchend und zögernd die Nervknoten des Kontrollfeldes. Gerade so wie jemand, der vor einer Scheibe steht und mit einer anderen, dahinterliegenden Welt in Kontakt zu gelangen versucht. Man wird den Sprung durch das Zeittor nicht wirklich schaffen, viel eher empfindet man sich selbst als Brennpunkt zwischen Geschichte und Zukunft. Doch gelingt es zumindest, akustisch und visuell, sich auf andere Ebenen vorzutasten. Mit farblich und graphisch verfremdeten Videosequenzen, Kopien alter Kriegsberichte, Stills von geschichteschreibenden Politikern, Wissenschaftlern und Philosophen und mit abstrakten, geometrischen Formen sowie von der Rhythmik indonesischer Gamranmusik oder der minimal music entlehnten Klangmuster öffnet der Künstler ein akustisches und optisches Kaleidoskop. Mit kompositorischer Kreativität kann der Betrachter aus Erinnerungsfetzen und Zukunftsvisionen seine eigenen Assoziationen umsetzen.

1 Videokanal, 2 CCD Kameras, 1 Videoeffektgerät, 1 Steuerung Eigenbau, 2 Computer, 1 digital Audiosampler, 2 Audioverstärker, 4-Kanal-Ton, Rückprojektion,



Space Hyperscratch is a system that produces sounds and images solely by the movements visitors' hands in the room. The video control system, which is equipped with more than 100 code points, observes the visitor, reacts to the movements and controls the sound and image archive.

Spectators stand on the invisible line in the centre of the room like supplicants waiting at the gate to the next millennium. Instead of knocking to gain entry, seeking and hesitant hands, like those of people trying to establish contact with the different world behind a pane of glass, probe the neural nodes of the control panel. Nobody can pass through the gate of time; waiting in front of it, one has the sensation of being a focal point between past and future. But acoustically and visually, at least, the visitor has some chance of advancing to new levels. The artist opens an acoustic and optical kaleidoscope made up of alienated video sequences, copies of old war reports, stills of politicians making history, scientists and philosophers, and abstract geometrical forms as well as the rhythms of Indonesian Gamran music or tones recalling minimal music. With some compositional creativeness, spectators can develop their own associations from scraps of recollection and visions of the future.

1 video channel, 2 CCD cameras, 1 video effect device, 1 self-made controller, 2 computers, 1 digital audio sampler, 2 audio amplifiers, 4-channel sound, back projection

ausstellungen (auswahl) / selected exhibitions

1992 - Sony Art Artist
Audition, Tokyo
1993 - Artec '93, Nagoya.
Siggraph '93 Anaheim USA
1994 - Siggraph '94,
Orlando. European Media Art
Festival, Osnabrück
1995 - Artec '95, Nagoya.
SAM Museum, Osaka. NEC
Gallery, Osaka. ISEA'95,
Montreal

haruo ishii

VIDEO

1958 - geboren in Nagoya,
Japan
Abschluß an der Japan
University College of Art



1958 - born in Nagoya, Japan
Graduate of Japan University
College of Art

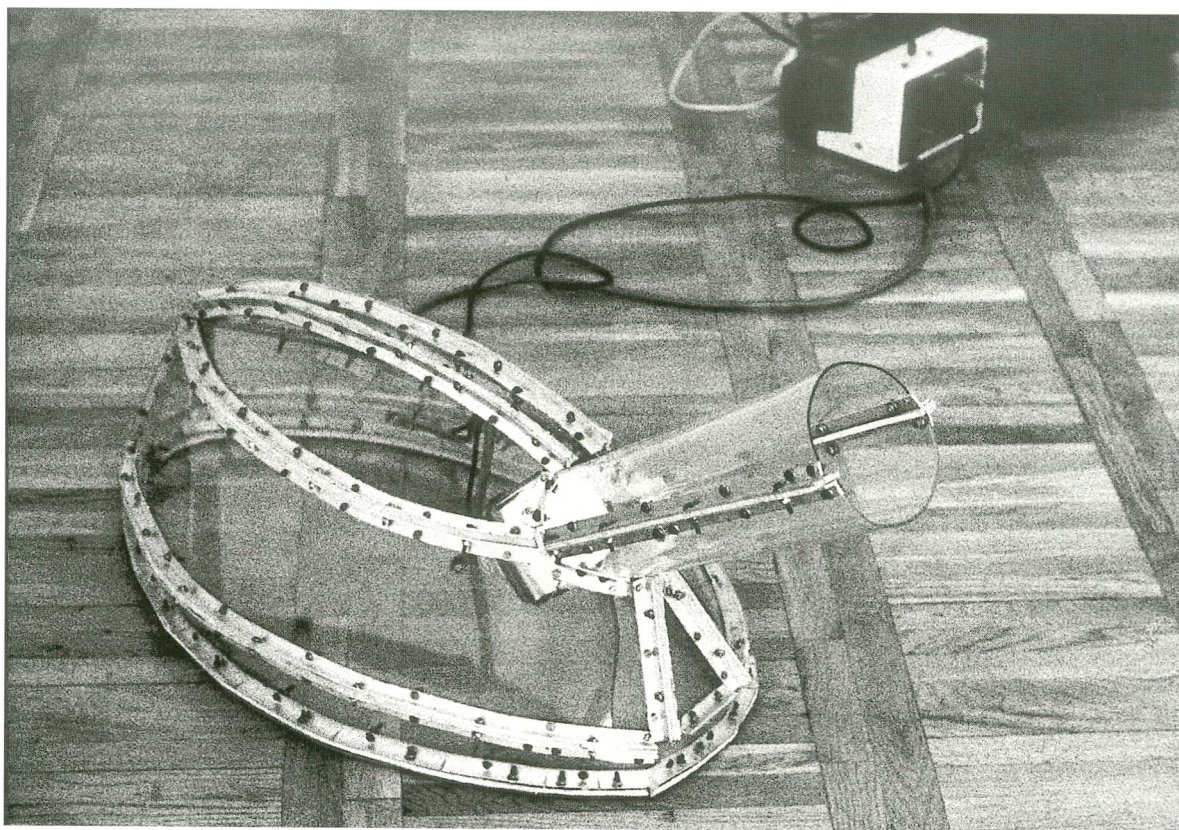
zbigniew libera

keine Angaben

1959 - geboren in Pabianice
1983-86 - eingebunden in
die Aktivitäten von Kultura
Zrzuty
1985-89 - Mitbegründer
einer Sterenhoch Gruppe.
1988-90 - Model für
Photographie



1959 - born in Pabianice
1983-86 - involved in activi-
ties of Kultura Zrzuty
1985-89 - co-founder of a
Sterenhoch group
1988-90 - photographic
model



no details

kaczka (basin)

ausstellungen (auswahl) / selected exhibitions

1993 - 45. Biennale di
Venezia, Museum Bochum,
Na Mazowieckiej Galerie,
Warschau
1994 - Minima Media,
Leipzig. Kunstverein Freiburg.
PGS, Sopot
1995 - Museum of
Contemporary Art, Chicago.
Künstlerhaus Bethanien,
Berlin. Center Ukrainian
House, Kiev

**pan jelen –
autoepitafium (mr. deer
– selfepitaph /
hauptirsch),
1990-1994**

Vor einiger Zeit widmete ich meinen ersten Epitaph *Jan Gnat* (John Bone) – es war eine Grabplatte mit einem darauf gemalten Torso eines Menschen. Der Torso hatte Tierknochen anstelle des Kopfes (II Internationale Ausstellung der Gesellschaft *Krag*, Regional-Museum Toruń 1967). In meiner Intention stellte der Epitaph das Schicksal eines Menschen dar, der, schon todgeweiht, aller künstlerischen Energie beraubt ist. Es war das Symbol eines unausweichlichen Endes, aber auch die Ankündigung einer neuen, kreativen, noch intensiveren Kraft, einer Transformation in eine völlig neue Welt von Möglichkeiten. Heute, nach fast 30 Jahren, erscheint ein neuer Epitaph. Diesmal ist es *Mr. Deer* (Herr Hirsch), um die Neigung zu anmaßenden Gesten zu personifizieren.

Er soll aufräumen mit dem traurigen Schicksal des

Some time ago I dedicated my first epitaph *Jan Gnat* (John Bone) – it was a gravestone with a human torso painted on it. In place of a head the torso had the bones of animals (II. International Exhibition of *Krag* society, Regional Museum Toruń 1967). I wanted the epitaph to represent the fate of a person who, already condemned to death, is drained of all artistic energy. It was the symbol of an inevitable end, but at the same time announced a new, creative, still more intensive energy, a transformation to a wholly new world of possibilities. Today, almost 30 years later, I offer a new epitaph. This time it is *Mr. Deer*, intended to personify the tendency toward presumptuous gestures. I hope this naive clown, this whore, who is still the creator

modernen Künstlers als naiver Clown, Hure und dennoch Schöpfer von schönen Ideen und Dingen ...

Józef Robakowski

PS: Der Jäger, der mir die Trophäen verkaufte, behauptete, daß es der schönste Hirsch in der Herde gewesen sei, der vitalste und prächtigste (der Hauptirsch). Er wollte ihn um jeden Preis bekommen. Er war sehr aufgeregt, als er mir erzählte, daß er sich dem Hirsch über ein dutzendmal näherte, bis er es schließlich schaffte, das schöne Tier mit einem Schuß zwischen die Augen aus einem goldenen Sportgewehr zu töten.

J.R.



of beautiful ideas and things, will do away with the nonsense about the sad fate of the modern artist ...

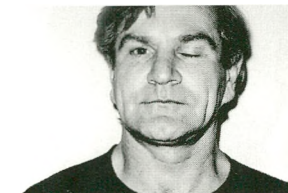
Józef Robakowski

PS: The hunter who sold me his trophies claimed it was the finest, the most vital and splendid, stag in the herd. One he was determined to hit at any price. His excitement returned as he told me how he stalked the stag over a dozen times until he finally managed to shoot the fine specimen straight between the eyes with a shot fired from a golden rifle.

J.R.

**józef
robakowski**

1939 - geboren in Posen, Polen. 1961-69 Mitbegründer der Gruppe Zero-61 Torun und Mitglied weiterer Gruppen wie Oko, STKF Petla und Krag. 1970-81 Dozent an der Saatlischen Film und Fernseh-Akademie Lodz. 1971 - Gründung der eigenen Galeria Wymiany. Als Koorganisator des Film Forum Workshop und mit der Television Creative Group Station L in Lodz, zählt er in den 70er Jahren zum Kreis der polnischen (Post)-Konzeptualisten.



1939 - born in Poznan, Pl. Diploma in Visual Arts from Nikolaj Kopernik University Torun. 1961-69 - co-founder of group Zero-61 Torun and member of other groups such as OKO, STKP Petla and Krag. 1970-81 - Lecturer at State School of Film and Television, Lodz. 1971 - founder of Galeria Wymiany. As co-organizer of the Film Forum Workshop and member of the Television Creative Group Station L in Lodz, Robakowski was a prominent name among Polish (post)-conceptualists in the 70s.

slawomir sobczak

1964 - geboren in Bydgoszcz
 1984-89 - Studium an der Akademie für Bildende Künste, Posen
 seit 1989 - Assistent dieses Institutes
 1986-89 - run K Gallery, Posen
 1990 - Kunstpreis des Polnischen Ministeriums für Kultur
 Seit 1990 - Mitarbeit in der ON Gallery, Posen
 1992 - Kunstpreis der Stadt Poznan

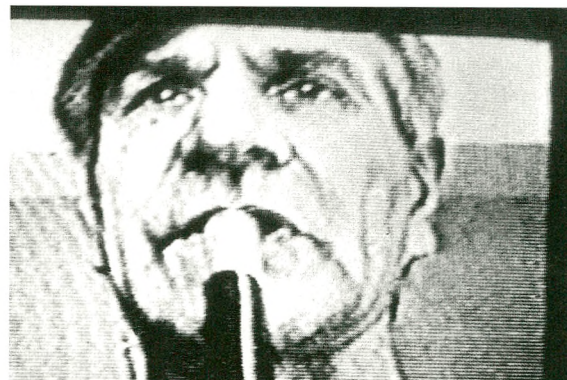
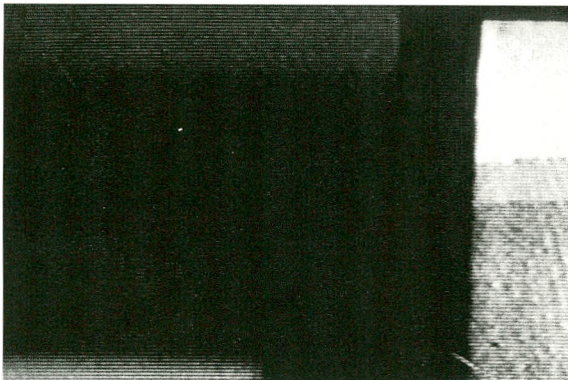


1964 - born in Bydgoszcz
 1984-89 - studies at the Academy of Fine Arts, Poznan
 since 1989 - assistant at the same
 1986 - 89 - management of K Gallery, Poznan
 1990 - Art Grant of Polish Ministry of Culture
 since 1990 - management ON Gallery, Poznan
 1992 - Art Award of the City of Poznan.

... das Ziel, in der realen Welt nach Realität zu suchen, scheint, nicht notwendig zu sein. Die Welt gibt uns jenen Anschein von Gefühl, der uns manchmal die Illusionen von Wahrheit vermittelt. Wir reden und hören – hören und reden. Wer mit wem, was, worüber?

Unser gewohntes Verhältnis zur Realität besteht darin, nur über das zu reden, was gesehen, beobachtet und als visuelle Geste gedeutet werden kann. Was andererseits gehört werden kann, wenn wir in Berührung mit dem Wesen unserer Gefühle stehen, ist mehr als das. Diese Sensibilität führt uns wieder zum Entdecken der kreativen Elemente von Feuer, Wasser und Luft. So zu arbeiten heißt, dem Werk zu erlauben Der-Raum-Dazwischen zu werden, Die-Wirklichkeit-Dazwischen, wo wir auf unsere gewöhnliche Menschlichkeit stoßen.

Unordentliche Gedanken, Slawomir Sobczak, 1995



... the mission of searching for reality within the real world does not seem to be necessary. The world gives us the ghost of feeling which sometimes gives us the illusion of truth. We talk and listen - listen and talk. Who to whom, what about what??? Our usual relation to reality means that we talk only about what can be seen, observed and read as a visible gesture. On the other hand: what can be heard when we are in touch with the ghosts of our feelings is more than this. This sensibility leads us to rediscover the creative elements of fire, water and air. To work in this way is to allow the work to become the space-between-reality – between where we encounter our ordinary humanity.

Untidy Thought, Slawomir Sobczak, 1995

**czy co bylo
 uslyzane,
 bylo powied-
 ziano?
 (has what
 was heard
 been said?)**

**ausstellungen (auswahl) /
 selected exhibitions**

1988 - K Gallery, Poznan
 1989 - PWSSP, Poznan
 1990 - ON Gallery, BWA Gallery, Poznan
 1991 - Center for Polish Sculpture, Oronsco. AT Gallery, Poznan
 1992 - ON Gallery. Creative Meeting, Poznan
 1993 - 94 Polish Artists, Yad Labanim Museum, Tel Aviv
 1994 - BWA Arsenal Gallery, Poznan. Visionfest, Liverpool
 1995 - Artists' Museum, Lodz. Podewil, Berlin

polish social sculpture

ausstellungen (auswahl) /

selected exhibitions

1990 - Gallery Wyspa, Danzig
 1991 - Galerie C 14, Danzig
 1992 - Galerie ON, Posen
 1993 - Galerie Kont, Lublin.
 Galerie K-18, Kassel
 Lichthaus, Bremen. Zentrum
 für Zeitgenössische Kunst,
 Warschau
 1994 - Monitor Polski,
 Wrocław
 1995 - Künstler Museum,
 Lodz



- | | |
|---|---|
| Braucht (eine) Schöpfung (eine) Form?
Was ist nicht Form? | 1. Does (a) creation need (a) form?
2. What is not form? |
| Was ist das völlige Verschwinden von Form?
Das Gegenstück zu Form ist Sprache.
Sprache ist ein Requisite von Form.
Sprache fügt sich der Form oder negiert sie.
Die eine Form definiert die andere.
Sprache ist Form.
"Ich" ist Sprache und noch mehr.
Intention hat keine Form. | 3. What is the complete disappearance of form?
4. The counterpart of form is language.
5. Language is a requisite of form.
6. Language adapts to form or negates it.
7. One form defines the other.
8. Language is form.
9. "I" is language and more besides.
10. Intention is without form. |
| Wie weit kannst du deinen eigenen Körper fühlen?
Mein Körper ist Information, mit der ich mich selbst identifiziere.
Es gibt keine äußeren Impulse.
Ein System gibt Sicherheit.
Ich glaube an Information.
Information ist ein Transformationsfaktor.
Information ist eine Verbindung.
Information ist eine Vollmacht für Aktivität.
Identifikation öffnet die Form.
Identifikation verbindet uns mit dem Weltkörper.
Der Egoismus eines Künstlers, beschränkt durch die Form seines
Werkes, hat nichts zu tun mit Offenheit
Offenheit ist eine Kondition des Wissens.
Der Raum der Kunst ist mein Körper.
Der Körper braucht mentalen und physischen Raum.
Die Evolution des Körpers ist unwiderruflich.
Alle sozialen Phänomene haben ihre Wurzeln in unserer Haltung
gegenüber unserem eigenen Körper.
Der Körper ist aktiv. | 11. To what extent can you feel your own body?
12. My body is information with which I identify myself.
13. There are no external impulses.
14. A system provides security.
15. I believe in information.
16. Information is a transformation factor.
17. Information is a link.
18. Information is authorization for activity.
19. Identification opens up the form.
20. Identification connects us with the worldly body.
21. The egoism of an artist is limited to the form of a work, has nothing
to do with openness.
22. Openness is a condition of knowledge.
23. The space of art is my body.
24. The body needs mental and physical space.
25. The evolution of the body is irrevocable.
26. All social phenomena are rooted in our attitude to our own bodies.
27. The body is active. |
| Eine richtige Form existiert nicht und wird nicht existieren.
Gott, wie alles andere auch, ist zu transformierende Information.
Jede offene Arbeit hat Kontinuität.
Die Arbeit, an der ich interessiert bin, tendiert zur Selbstauflösung
und dazu, die Vorteile reiner Information zu nutzen.
Die wahre, objektive Bedeutung eines Werkes existiert nicht.
Kunst hat einen Realitätskomplex.
Realität ist allgegenwärtig.
Körperbewußtheit ist (Die) Kunstangelegenheit
Sich mit Kunst zu befassen, ist eine soziale Aktivität.
Kunst ist eine Körperfunktion.
Zensur wendet sich gegen den Körper.
"Ich" ist verantwortlich für Realität.
Kein Künstler ist im Recht.
Jeder Künstler ist im Recht.
Richtig und falsch dauern nur einen Augenblick.
Es gibt keinen Körper, keine Lippen, keine Nase.
Form ist Leere und Leere ist Form. | 28. No correct form exists or will ever exist.
29. God, like everything else, is information requiring transformation.
30. Every open work possesses continuity.
31. The work that interests me tends toward self-dissolution and the
deployment of the advantages of pure information.
32. No true, objective meaning of a work exists.
33. Art has a reality complex.
34. Reality is omnipresent.
35. Body-consciousness is (THE) artistic matter.
36. Occupation with art is a social activity.
37. Art is a bodily function.
38. Censorship is directed against the body.
39. "I" is responsible for reality.
40. No artist is in the right.
41. Every artist is in the right.
42. The duration of right and wrong is no more than a moment.
43. There is no body, lips, nose.
44. Form is emptiness, and emptiness is form. |

piotr wyrzykowski

VIDEO

1968 - geboren in Danzig
 1995 Diplom an der Akademie der Bildenden Künste Danzig
 Mitbegründer der Formation Ziemia Mindel-Wurm
 Zusammenarbeit mit verschiedenen Danziger Galerien
 Arbeiten in den Bereichen Musik, Installation, Video-kunst, und Performance



1968 born Danzig
 1995 diploma from Academy of Visual Arts, Danzig
 Co-founder of Ziemia Mindel-Wurm formation
 Collaboration with various galleries in Danzig
 Works in the areas of music, installation, video art and performance

Im letzten Jahr haben wir zum ersten Mal Multimediaprojekte auf dem VideoFest gezeigt – mit einem Erfolg, der uns selbst überrascht hat.

Auch dieses Jahr stellen wir neben Bühnenpräsentationen einzelner Arbeiten ausgewählte Werke in einem speziell für diesen Zweck gestalteten Raum aus. Die Besucher sollen selbst die Möglichkeit haben, durch die verschiedenen Projekte zu navigieren.

Für die Auswahl kamen Projekte in Frage, deren Trägermedium sowohl CD-ROM als auch CD-i oder Floppy Disc

sind. Der zweite Schwerpunkt lag bei Internetprojekten, die entweder offiziell zum Wettbewerb angemeldet oder von uns bei der Recherche im Netz entdeckt worden sind; eine neue Dimension der Objektauswahl, da der Zugriff auf diese direkt über den Computer erfolgt.

Vorzug wird bei der Auswahl künstlerisch experimentellen, innovativen Arbeiten gegeben, die Multimediaapplikationen in kreativer und dem Medium entsprechender Weise einsetzen und selbst neue Formen entwickeln.

Ein wichtiges Ziel dieser Ausstellung ist ebenfalls, den aktuellen Entwicklungsstand von Multimediaproduktionen in sei-

nen unterschiedlichen Ausformungen zu zeigen.

Möglichkeiten zur kritischen Diskussion geben verschiedene FOCUS-Veranstaltungen.

Knut Gerwers, Micky Kwella, Susanna Mende, Bea Wölfling
(Programmteam des VideoFests)

multimediaausstellung

Last year multimedia projects were shown for the first time at the VideoFest. The exhibition was surprisingly successful.

This year, too, alongside staged presentations, we are showing a selection of 20 individual works in a space reserved for this purpose, and where the viewers can move about freely among the projects being displayed.

For the selection, only those projects with CD-ROM, CD-i or Floppy Disk information-carrying sources came in question. The second criterion was Internet-related projects – either officially submitted or found during our net research. The selecting took on a new dimension thanks to direct computer access.

Emphasized in this selection of artistic-experimental-innovative works is a creative use of multimedia respecting the qualities of the medium, and the development of new

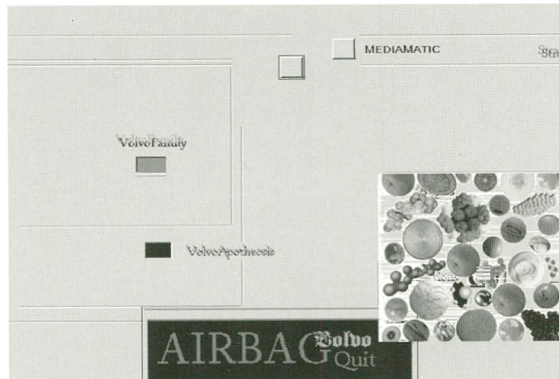
forms. An underlying goal of the exhibition is to present the current state of development in multimedia productions and their diverse forms of expression.

The FOCUS programs offer the chance to take part in critical discussions of these works.

Knut Gerwers, Micky Kwella, Susanna Mende, Bea Wölfling
(VideoFest Programme Team)

multimediaausstellung

V.O.L.V.O., das sind Pinky, Richard und Lennart, die mit ihren eigenwilligen Performances die Amsterdamer Clubs eroberten und international agierende DJs ihren Song *Airbag Can Save Lives* in verschiedenen Versionen mixen ließen. V.O.L.V.O. und der Airbag-Song sind Thema der CD-ROM. Neben der Musik ist das Filmmaterial zu den Konzerten und Performances und der Blick hinter die Kulissen zentral; natürlich ist all dies interaktiv zu entdecken. Also, move the mouse!



V.O.L.V.O. Airbag CD-ROM

Paul Groot, Jans Possel
Niederlande, 1995
Mac

V.O.L.V.O. are Pinky, Richard and Lennart, whose idiosyncratic performances took the Amsterdam club scene by storm while the various DJ mixes of their song *Airbag Can Save Lives* were conquering dance-floors internationally. V.O.L.V.O. and the Airbag song are the subject of the CD-ROM. Concert and performance footage and glimpses behind the scenes take a central position along with the music. All accessible only to the interactive, so keep that mouse moving.

Eine U-Bahnfahrt mit mehreren Stationen: eine Parklandschaft, eine Wohnstraße, ein Hinterhof, deutsch-türkische Metamorphosen u.a. Die vielfältigen Geräusche einer Großstadt werden uns nähergebracht.

Der User kann an verschiedenen U-Bahnstationen haltmachen, den unterschiedlichen, verdichteten Geräuschen an den jeweiligen Schauplätzen lauschen und durch Bewegen oder Anklicken der Maus auf der Oberfläche die Geräusche variieren. Der Ton dominiert das schwarz-weiße, manchmal abstrakte Bild.



Soundpostcards from Berlin

Mina Hagedorn
Deutschland, 1995
Floppy Disc

A tube journey taking in a number of stops including a landscaped park, a residential street, the backyard of an apartment block, points where German and Turkish culture meets etc. The user can stop at different stations and listen to the concentrated acoustics of the respective neighbourhoods and vary the sounds by moving or clicking the mouse. A journey where sound dominates the black-and-white, sometimes abstract, images, bringing the manifold noises of a city closer to the user.

Wirf die CD-ROM ein und geh auf einen Trip durch die Welt von Haight-Ashbury! Ein informatives Flower-Power-Revival mit umfangreichem Video- und Musikmaterial, Lyrik und Artikeln aus dem *San Francisco Oracle*, dem Sprachrohr der Hippie-Szene von 1966-68. Man erfährt Bekanntes und Unbekanntes über *Rise & Fall* von Haight-Ashbury und kann z.B. bei einem Song von Grateful Dead die alten Zeiten aufleben lassen. Ein buntes, hippie-farbechtes Spiel gibt einem die Chance, sein spirituelles Bewußtsein zu erweitern und mit etwas Glück sogar Erleuchtung zu erlangen: TURN ON, TUNE IN, DROP OUT!



Haight-Ashbury in the Sixties!

San Francisco Renaissance of Peace, Love and Consciousness, and the Community that Changed the World
Rockument, Inc., USA, 1995, Mac/PC

Slide in the CD-ROM and take a trip to the Haight-Ashbury universe for an educational flower-power revival offering comprehensive video footage and music, as well as poems and articles published by the *San Francisco Oracle*, the official gazette of the hippie movement between 1966 - 1968. New and old information about the *Rise & Fall* of Haight-Ashbury can be consumed in an authentic atmosphere created by the music of groups like the Grateful Dead. A kaleidoscopic hippie game invites you to expand your spiritual consciousness and, with a bit of luck, find some inspiration: TURN ON, TUNE IN, DROP OUT!

multimediaausstellung

Die Midway ist die phantastische Ausgeburt eines Fun-Fairs, wie ihn sich die berühmten Multimedia-Underground-Ob-skuristen The Residents vorstellen. Bevölkert wird er von 12 mehr oder minder bizarren Charakteren. In jeden von ihnen kann der Besucher der Midway-Welt hineinschlüpfen, um die Höhlen seltsamer Laster und Vergnügungen aus deren Perspektive zu erkunden, z.B. *die Kill a Commie Shooting Gallery*, *Dagmar the Dog Woman* oder die *Tortures Top Ten*. Fürwahr, ein komischer Tag in einer fremden, seltsamen Welt voller Anti-Helden – wunderbar animiert, geheimnisvoll und vielschichtig.

**Bad Day on the Midway**

The Residents & Jim Ludtke

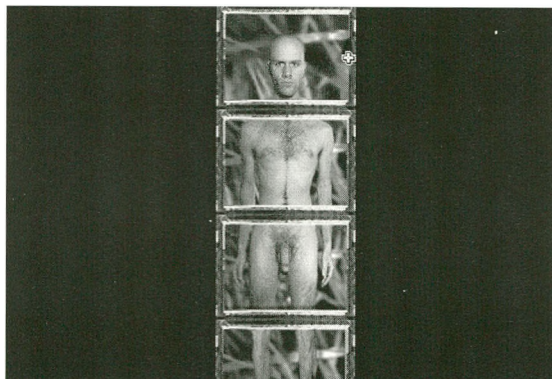
Prima Publishing

USA, 1995

MAC

The Midway: a fantastic funfair imagined by the notorious multi-media underground obscurists The Residents and populated by 12 bizarre characters. Fairground visitors can slip inside each of these figures and investigate the caverns of rare vices and pleasures from the protagonists' peculiar perspectives, e.g. the *Kill a Commie Shooting Gallery*, *Dagmar the Dog Woman* or the *Tortures Top Ten*. Truly, a strange day spent in an even more strange world peopled by anti-heroes. Mysterious, multi-layered, and the animation is wonderful.

Eine Mann präsentiert seinen Körper in Kisten. Aber nichts paßt zusammen – ER paßt nicht zu sich selbst. Der Mann braucht eine neue (Kleider)-Ordnung, einen „Modetherapeuten“. Doch egal, wie sehr man sich bemüht, ihm paßt's einfach nicht. Auch sonst scheint nicht alles so zu sein, wie es sollte – eingekreist von Damenslips, rotiert sein Schwanz um seine eigene Achse. Der Mann redet irgendwie verwirrt. Ist er wirklich einmal Micky Maus gewesen? Und was sagt seine Mutter dazu? Paßt dieser Mann nicht in die Welt oder paßt die Welt nicht zu ihm? Schwere Frage, kurze CD.

**With all this who could go home?**

Cary Peppermint

USA, 1995

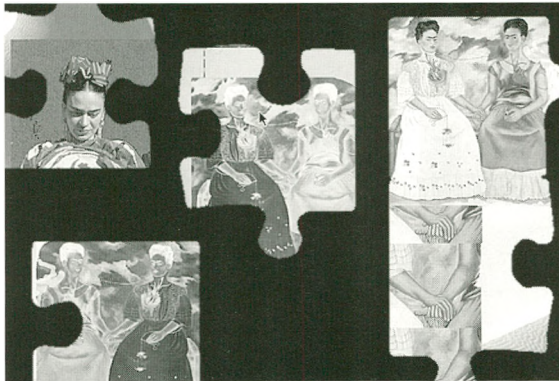
MAC

A man presents his body in boxes. But nothing fits together – HE doesn't fit himself. The man needs a new mode (of dress), a (fashion) therapist – but try as he will, nothing fits him. And nothing else is what it should be, either. Encircled by a ring of panties, his dick rotates about its own axis while the man talks gibberish. Or did he really used to be Mickey Mouse? What does his mother say to that? Is it the man who doesn't fit the world or does the world not fit him? Tough question, short CD.

multimediaausstellung

MULTIMEDIA

Zehn berühmte Frauen werden zueinander in Beziehung gesetzt, von Josephine Baker über Margaret Mead bis Simone de Beauvoir, um sich dem allgemeinen Rollenbild der Frau anzunähern. Es geht nicht um eine komplexe Darstellung ihrer Persönlichkeiten, sondern um Fragmente: Krisen, Arbeit, Skandale etc. werden mit Fotos, Texten und Filmen in unterschiedlichster Form skizziert. Die Navigation ist einfach und überschaubar, man kann sich sowohl durch das Leben einer einzelnen Frau bewegen, als auch die einzelnen thematischen Bereiche, die für jede der Frauen gelten, miteinander vergleichen. Eine unabhängig produzierte Arbeit.



Mistaken Identities

Christine Tamblyn
USA, 1994
Mac

An attempt to approach the prevailing role image of the female by juxtaposing ten women, all famous, all different (from Josephine Baker to Margaret Mead and Simone de Beauvoir). The aim is to present fragments rather than show their complex personalities; crises, work, scandals etc. are sketched from different angles with photos, text, films. Navigation is simple and clear, the user can move through a single life or compare specific areas relevant to all the women. An independent production.

Wer weiß schon, wie ein Hund wirklich funktioniert? Mit *P.A.W.S.*, dem besten Hundesimulator der Welt, kann sich der Zuschauer in die Psyche eines Hundes versetzen und erleben, welch hartes Los es ist, vom Instinkt getrieben ständig Knochen ausbuddeln oder dem Feind Katze nachjagen zu müssen.

Die Geschichte ist wie ein Comic gestaltet, die Links sind einfach und das Ganze ist eher ein Geschicklichkeitsspiel, das vor allem von einer guten Animation, von verrückten Ideen und witzigen Pointen lebt.

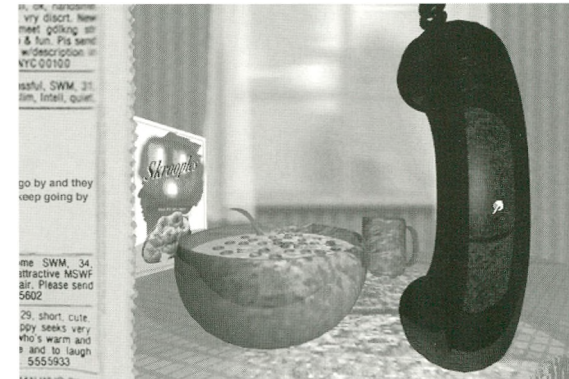


P.A.W.S. - Der Hundesimulator

Alan Snow
Domestic Funk Products / Systema
USA, 1994 / D, 1995, Mac & PC

Does anyone really know how a dog works? *P.A.W.S.*, the world's finest dog simulator, lets the spectator enter the canine psyche and feel what it's like to be condemned to a life of compulsively digging up old bones and chasing cats. The story is designed like a comic strip, the links are simple to use, and the whole thing is more a game of dexterity worth playing for the impressive animation, crazy ideas and witty gags.

Eine Performance auf CD-ROM, in die der Zuschauer miteinbezogen wird. Er wandert durch mysteriös gestylte Räume, in denen er Bilder und Videos anschauen, musizieren und vieles andere tun kann. Knifflige Aufgaben sind zu lösen, dazu bietet die CD-ROM mehr als eine Stunde Musik, Material zur Entwicklung der Nerve-Bible-Show und eine Reihe überraschender Effekte. Die surreale Bilderwelt ist perfekt auf den musikalischen Stil von Laurie Anderson abgestimmt, die Navigation – intelligent strukturiert – erfordert jedoch Geduld im Erforschen der Links. Eine Traumwelt, durch die man Stunde um Stunde schweben kann.



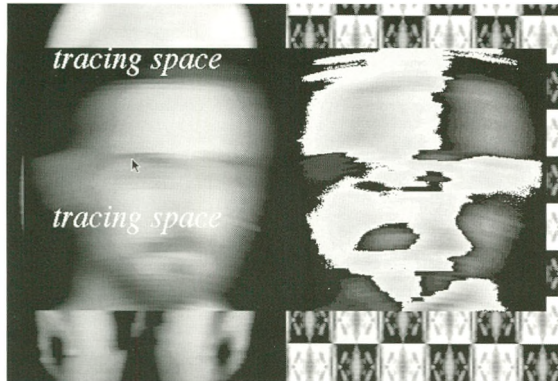
Puppet Motel

Laurie Anderson
mit / with Hsin-Chien Huang
USA, 1995, Mac

A CD-ROM performance with spectator participation. Wandering through the series of mysteriously decorated rooms, viewers can pursue a range of different occupations: try out their musical skills, watch videos, look at pictures and much more besides. Tricky puzzles are waiting to be solved, backed by more than 1 hour of music, as well as material to develop the Nerve Bible Show and a series of surprising effects. The surreal visuals are perfectly tuned to Anderson's musical style, the navigation intelligently organized. Some patience is needed to investigate the links, but the reward is a dream-world offering many happy hours with the feet firmly off the ground.

multimediaausstellung

Schatten, Bewegungen von Körpern, nicht identifizierbare Gesichter; nur Spuren menschlicher Wesen, die auf der Oberfläche verwischen, Struktur werden, versteinern und sich wieder auflösen. Außerdem zwei sehr unterschiedlich konzipierte Räume: Soft Room und Operating Room. Sie geben dem User die Möglichkeit, mit teilweise minimalistischen Klang-Bewegungselementen zu interagieren. Bildfragmente, die Körperfragmente sind, tauchen immer wieder auf. *Installations* ist der vierte Teil dieser Arbeit; Ideen, Spuren interaktiver Rauminstallationen von Simon Biggs, die mit der Maus erfahrbar werden.

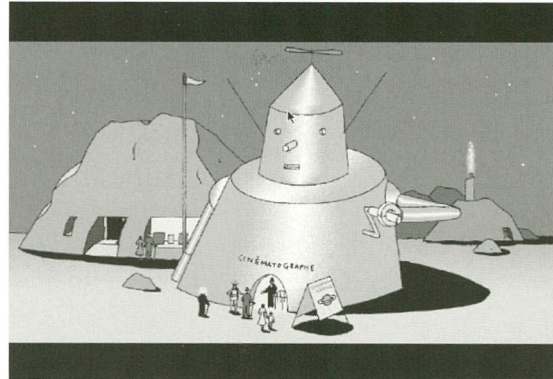


Book of Shadows

Simon Biggs,
Great Britain, 1995
Mac

Shadows, movements of bodies, faces that cannot be identified: only the traces of human beings that blur, break down, freeze in place, then dissolve anew on the surface of the image. These combine with two very differently imagined spaces: the Soft Room and the Operating Room, which allow the user to interact with sometimes minimalist elements of sound and movement. Fragments of images that are fragments of bodies continuously recur. "Installations" is the fourth part of the work: ideas, traces of interactive installations by Simon Biggs that can be explored with the mouse.

Eine Stadt aus Kristall, ein Meer aus Glas, Berge fallender Sterne, Vulkane aus Käse ... Das sind nur einpaar der Plätze, die sich hier entdecken lassen. Misch dich unter Leute! Beobachte eine sehr eigentümliche Natur! Entdecke *Micromondo* und erfahre die ständigen Veränderungen eines lebenden, atmenden Planeten! Eine wunderbare Verbindung von Shigeru Tamura's Grafikanimationen und der Musik von Utollo Teshikai.

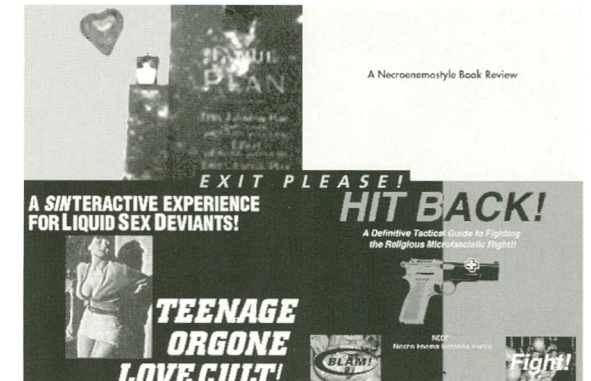


Micromondo

Tamura Shigeru INC.
Aiga areba Daijobu Ltd.
Japan 1995
Mac

A city of crystal, an ocean of glass, hills of falling stars, volcanoes of cheese ... These are just a few of the fantastic places that are yours to explore. Mingle with people. Observe the outlandish wildlife. Discover *Micromondo* and experience the constantly changing face of a living, breathing planet! Brilliant and beautiful fusion of Shigeru Tamura's graphic animation and the music of Utollo Teshikai.

20 eindringliche, unaufhaltsame, wahrlich grelle Features! *Blam! 2* wirkt, wo öffentliches und privates Fernsehen bisher versagt haben. Fernbedienung heißt nicht nur ein überflüssiger Apparat in deinen Händen, Fernbedienung ist das, was passiert, wenn *Blam! 2* dich in die Finger kriegt. *Blam! 2* besteht in erster Linie aus Arbeiten von Eric Swenson und Keith Seward, stellt aber auch Beiträge von drei international gefeierten und gefürchteten Künstlern vor: Rita Ackermann, Richard Kern und Victoria Lynne Golos.



BLAM!2

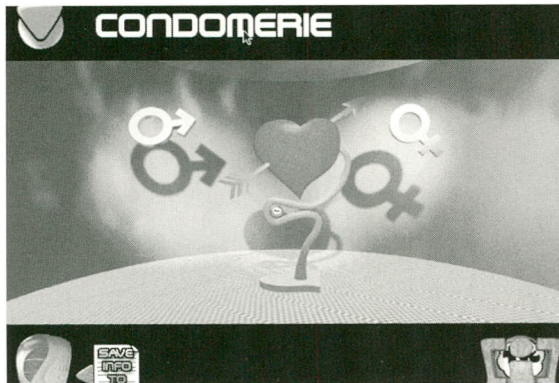
Necro Enema Amalgamated
USA 1995
Mac

20 intense, unstoppable and soothingly loud features! *Blam!2* succeeds where traditional public and commercial television has failed. Remote control is not a gadget you hold in your hand, it's what happens when *blam!* has you in its hands. *Blam!2* is composed primarily of works by Eric Swenson and Keith Seward but features the work of three internationally celebrated and feared artists: Rita Ackermann, Richard Kern and Victoria Lynne Golos.

multimediaausstellung

MULTIMEDIA

AIDS ist das Thema dieser CD-ROM, die überraschend vielfältig ist. Man navigiert durch verschiedene Räume, kann in der Condomerie witzig animierte Nutzungshinweise bekommen, im Erdgeschoss eine Fotoausstellung zum Thema Aids besuchen, Scratch-Videos anschauen, Bildgeschichten selbst zusammenstellen, sich über verschiedene Aspekte zum Thema AIDS bei einem freundlichen Herrn im weißen Kittel informieren und seine eigene Meinung dazu äußern. Die Zielgruppe dieser Arbeit sind Jugendliche, aber in ihrer phantasievoll umgesetzten Mischung aus Unterhaltung und Information ist sie auch für andere Leute interessant.

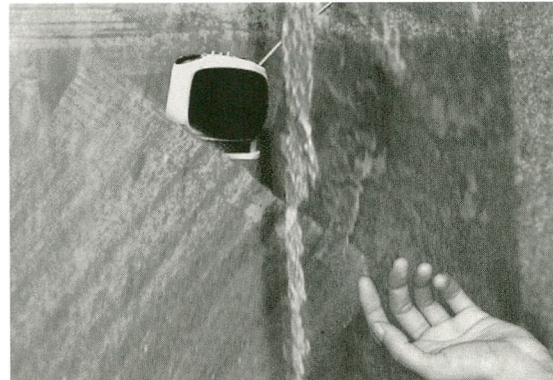


Think Positive

artec
Great Britain, 1995
Mac

AIDS is the theme of this surprisingly varied CD-ROM. The user can navigate through a variety of spaces. The "Condomerie" offers humorous animated instructions on the use of condoms, while the Ground Floor allows one to visit a photo exhibition on the subject of AIDS, look at scratch videos, create a photo story, learn about various aspects of AIDS from a friendly gentleman in a white robe, and express one's own opinions on the subject. This work is aimed at young people, but its imaginative mixture of entertainment and information makes its interesting for others as well.

Cold Genius ist eine multimediale Aufbereitung der gleichnamigen Short-Opera von Eberhard Schoener, die erste von fünf Opern, deren zentrales musikalisches Element die Cold Arie aus „King Arthur“ von Henry Purcell ist und eine fiktionale Vision des deutschen Musikers Klaus Nomi thematisiert. Der Teil *Genesis* dokumentiert die Entstehung von *Cold Genius* und gibt Einblicke in die künstlerische Arbeit von Eberhard Schoener und das Leben von Klaus Nomi. In *Renga* werden musikalische und inhaltliche Elemente von *Cold Genius* in assoziativen Bewegungen und Bildern auf eindruckliche Weise verbunden.



Cold Genius

Pixelpark
Germany, 1995
PC

Cold Genius is a multimedia version of the short opera of the same name by Eberhard Schoener, the first of five operas whose central musical element is the Cold Aria from Henry Purcell's King Arthur and which dramatize the life of the German musician Klaus Nomi. The section *Genesis* documents the creation of *Cold Genius* and illuminates the artistic work of Eberhard Schoener and the life of Klaus Nomi. *Renga* brings together the music and the contents of *Cold Genius* in associative movements and images.

internet-projekte in der ausstellung

Ein Netz ohnegleichen überzieht die Welt – 40 Millionen Nutzer sind bereits mit dem Internet verbunden. Am 5.1.96 verzeichnete die Suchmaschine Lycos mit 18.053.764 (18 Mio.!) mehr als 90% aller weltweit verfügbaren Homepages. Ein Netz mit unendlichen Möglichkeiten, in dem sich die Datenspinne tummeln kann, um Bits und Bytes einzufangen.

Kaum eine Firma, die nicht im Net vertreten ist, kaum ein Thema, bei dem eine Suchmaschine nicht fündig wird. Zeitungen, Zeitschriften, Parteien – alle sind online. Fast monatlich erscheint neue Software, die den Gebrauch des Internets erleichtert.

Während Kulturpessimisten meinen, der Mensch würde vom Internet wie von einem Spinnennetz eingefangen und isoliert und kommunikationsarm vor dem Computer sitzen, teilen wir diese Haltung nicht. Wir sehen im Internet ein spannendes Kommunikationsmittel.

Bewußt bieten wir keinen freien Zugang zum Internet an,

sondern stellen einzelne Projekte vor, von denen wir meinen, daß der Diskurs darüber richtungsweisend ist – was nicht heißt, daß wir die Arbeiten rundum gelungen finden. Anders als bei CD-ROMs ist die Gestaltung multimedialer Projekte im Netz noch schwierig. Theoretisch sind die gleichen Möglichkeiten gegeben (Verwendung von Bildern, Texten, Musik, Videos, 3D-Grafiken, interaktive Links etc.), doch noch verhindern lange Ladezeiten, vor allem bei analogen Telefonleitungen, die Realisierung komplexer Projekte. Wichtig sind uns gelungene Verbindung von Inhalt und Form, Vielfalt im Angebot unterschiedlicher medialer Elemente, intelligenter Aufbau von Links und angemessenes Verhältnis von Ladezeiten unter Berücksichtigung, daß ein Pentium und ISDN-Anbindung noch nicht weltweiter Mindest-Standard sind.

Wir finden Projekte spannend, die einen künstlerischen Anspruch aufweisen oder Informationen liefern, die man so an anderer Stelle nicht findet.

Es existieren Sites, die in erster Linie der Selbstreflexion des Mediums Internet dienen, welche wohl in keiner Zeitschrift

und keinem Buch in einer ähnlichen Art angeboten wird bzw. dermaßen aktuell zu realisieren ist.

Gute Kunst-Projekte sind im Internet rar gesät – viele sind auf inhaltsloses Design reduziert oder megabyte-mäßig überfrachtet.

Außerdem ist das Internet extrem unübersichtlich. Trotz Suchmaschinen ist die Recherche nach Projekten schwierig und zeitintensiv. Ergiebiger als das Surfen im Netz ist eher die Kontaktaufnahme zu Fachleuten, die im gleichen Metier arbeiten und Hinweise zu einzelnen Vorhaben bieten können. Das ist paradox, widerspricht es doch dem Grundgedanken des freien weltweiten Austauschs, bei dem auch Nobodies ihre Homepages anbieten können, um entdeckt zu werden. Ein anderes Problem ist die wachsende Langsamkeit des Internets mit zunehmender Zahl der Teilnehmer, vor allem wenn man zu Stoßzeiten ins Netz muß – nicht selten sind dann alle Leitungen des Providers besetzt oder pro Sekunde werden nur wenige Bytes transportiert. Es dauert unendlich lange, bis man größere Grafiken, Sounds oder Videos heruntergeladen hat.

multimediaausstellung

internet projects in the exhibition

A unique net has covered the world: 40 million users are already said to be connected to the Internet. On January 5, 1996, the Lycos search engine included 18.053.764 (18 millions) 90 % of the total of all available home pages. A web of virtually unlimited possibilities, one in which data spiders can frolic in their hunt for bits and bytes.

Today virtually every company is represented in the network, and search engines yield results on virtually every topic.

Newspapers, magazines, parties - all are online. Every month brings new software designed to make the use of the Internet easier.

Cultural pessimists worry that the network will entrap man like a spider's web, rendering him incommunicative and isolated in front of his computer screen – but this is an opinion that we do not share. We see the Internet as an exciting new means of communication.

We are consciously not offering free access to the Internet. Instead we will present individual projects that we find

especially interesting and which we consider capable of inspiring fruitful discourse about the future development of the medium - which of course does not mean that the works must be successful in every respect.

Unlike CD-ROMs, the Net remains a difficult environment for the creation of multimedia projects. Theoretically the same conditions apply (use of images, texts, music, videos, 3D graphics, interactive links, etc.), but long loading times, especially with analog telephone lines, still interfere with the realization of complex projects.

Especially important to us is the successful linkage of form and content, a wide variety of possible media, intelligent use of links, and an appropriate attitude toward loading times which acknowledges that a Pentium and ISDN access are not yet worldwide standards.

We are intrigued by projects that have high artistic standards or which provide information that cannot be provided anywhere else.

There are some sites devoted primarily to self-reflection on the medium of the Internet that cannot be found in compa-

table form or with equal up-to-dateness in any magazine or book.

Good art projects are rare in the Internet. Many have uninteresting designs or are so loaded with megabytes as to be unwieldy.

Moreover, getting a comprehensive overview of the Internet is still hard. Despite search engines, research into projects remains difficult and time-consuming. Surfing the net proves less useful than contact with experts who work in the same field and can offer tips on individual projects. This is paradoxical, contradicting as it does the basic notion of an unimpeded exchange of information across the world in which even the nobodies can offer their own home pages for discovery.

Another problem is the growing slowness of the Internet as the number of participants grows, especially when one tries to enter at peak times. Frequently all lines of the provider are busy or only a few bytes can be transported per second. It can take forever to download large graphics, sounds, or videos.

**auf dem videofest ausgestellte internet-projekte
internet projects exhibited**

Dialect

The University of Illinois, USA
<http://gertrude.art.uiuc.edu/Dialect/artistpage2.html>
Ein künstlerisches Hochschulprojekt
An artistic university project

Die Frau in Weiß

Rike Anders, D
<http://www.is.in-berlin.de/~anders.is.html>
Datenbank zur Methode des Wahnsinns einer Attentäterin
Data bank on the pathological methods of a female killer

Ellipsis

Ellipsis, GB
<http://www.gold.net/ellipsis>
Kunst, Netz und Architektur
Art, net and architecture

Siberian Deal

Eva Wohlgemuth, Kathy Rae Huffmann, Popp, Chrono, A
<http://www.t0.or.at/~siberian/index.htm>
Ein virtueller Kulturtauschhandel zwischen Rußland und dem Rest der Welt
A virtual cultural-exchange deal between Russia and the rest of the world

The Cooker

Jake Tilson, GB
<http://www.ruskin.sch.ox.ac.uk/~jake/base3j.html>

Kaapland

Gerals van der Kaap, NL
<http://www.xs4all.nl/~00kaap/index.html#blindrom>
Anarchie per Netz vom letztjährigen Gewinner des VideoFest-Multimediapreises
Anarchy through net by last year's multimedia award winner of the VideoFest

Public Netbase

Konrad Becker, A
<http://www.t0.or.at>
Ein Informationsdienst zu Kunst und Künstlern im Netz
Information service about art and artists in the net

The Egg of Internet

netband, Erik Hobijn, Franz Feigel, Dick Verdult, NL
<http://www.desk.nl/~netband>

**auf die ausgestellten cd-roms bezogene internet-
projekte
exhibited cd-rom related internet projects**

Bad Day on the Midway

The Residents, USA
<http://www.csd.uwo.ca/~tzog/Residents/mmedia/midway.html>

Blam!

Necro Enema Amalgamated, USA
<http://www.phantom.com/~blam1/>

Untitled

Cary Peppermint, USA
http://Ziris.syr.edu/cgrgrad/Public_html/cary/DaMint.html
Dieses Projekt bezieht sich nicht auf *With all This Who Could Go Home?*, sondern stellt eine andere Arbeit des Künstlers vor
This project is not related to *With all This Who Could Go Home?*, but presents another work of the artist

Haight Ashbury in the Sixties

Rockument, USA
<http://www.rockument.com>

Puppet Motel

Laurie Anderson, USA
<http://www.voyagerco.com/CD/gh/inside/p.jrpupmo.html>

She Loves You, She Loves You Not

Christine Tamblyn, USA
<http://www.inform.umd.edu.8080:EdRes/Colleges/ARHU/ArtGal/.WWW/digvil/sheloves/tamblyn.htm>
Dieses Projekt bezieht sich nicht auf *Mistaken Identities*, sondern stellt eine andere Arbeit der Künstlerin vor
This project is not related to *Mistaken Identities*, but presents another work of the artist

Untitled

Simon Biggs, GB
<http://www.easynet.co.uk/simonbiggs>
Künstlerisches Projekt des Computerkünstlers
Artistic project by the computer artist

multimediaausstellung

Warum Contrib.Net und das VideoFest so gut zusammen passen.....

Die Betreiber des Contrib.Net, die TCP/IP GmbH und ihre Partner haben seit Jahren starke Aktivitäten im Bereich Kultur entwickelt. Die erste große Aktion fand zur Piazzetta Virtuale Berlin anlässlich der Dokumenta in Kassel statt. Dort wurden sämtliche Installationen in Berlin von den jetzigen Eigentümern der TCP/IP GmbH realisiert. Weitere Aktivitäten waren das Osteuropäische Videofest im Bauhaus in Dessau, wo mit Lux Logis das eHand-shakeí Projekt vorgestellt wurde, die X-Position in Berlin, der gesamte Katalog wurde im Netz präsentiert,

lange bevor jedermann das Netz entdeckte. Aktionen mit Künstlern, Präsenz auf Ausstellungen, sowohl als Aussteller als auch als Sponsor, die gezielte Förderung von kulturellen Aktivitäten im ganzen Bundesgebiet, zu denen auch das VideoFest gehört, zeigen sowohl das Interesse als auch die Kompetenz der Mannschaft des Contrib.Net und seiner bundesweit vertretenen Partner. Wenn Sie Ideen haben, Hilfe brauchen oder einfach nur das Netz für Ihre Arbeit ausprobieren wollen, sprechen Sie uns an, wir helfen Ihnen weiter.

Das Contrib.Net ist stolz, am VideoFest auch inhaltlich beteiligt zu sein. Als Gründungs-

mitglied des Falkenstein Institutes ist die TCP/IP GmbH stark an inhaltlicher Gestaltung von neuen Medien beteiligt. Sprechen Sie uns an, vielleicht wartet das Abenteuer einen Mausklick entfernt.....

Contrib.Net

TCP/IP GmbH
Wörther Str. 16

10405 Berlin

Tel.: +49.30.4433660
Fax: +49.30.44336615

19.30 Vernissage der Videoinstallationen

Die Künstler sind anwesend.

20.00 Vernissage der Multimediaausstellung

20.30 Multimedia-Tanzperformance IO

von Jean-Marc Matos, Frankreich

Zum ersten Mal ist das Podewil Mitveranstalter des VideoFests. Dadurch war es möglich, zwei aufwendige Performances nach Berlin zu holen. Die eine davon, IO von Jean-Marc Matos, findet heute abend statt, Einzelheiten dazu auf der nächsten Seite; sie wird nur ein einziges Mal aufgeführt. Die andere, DUPE von Roy Faudree, USA, wird am 22. und 23. 2. jeweils um 19.00 und 22.00 präsentiert. (siehe Seite 82).

22.00 Preview

Teil 1:

Anspruchsvolle Musikvideos von John Sanborn, USA

Sanborn ist der besondere Gast des VideoFests '96. Er ist ein Zauberer der elektronischen (und inzwischen digitalen) Effekte, ein Avantgardist, der die Formsprache des Mediums erheblich geprägt hat.

Teil 2:

Überblick

Eine kommentierte Auswahl aus den drei Sektionen des VideoFests, Video – Fernsehen – Multimedia, die einerseits einen Überblick über das gesamte Programm bietet, andererseits einige Highlights der kommende zehn Tage bietet. Anschließend stehen die Programmverantwortlichen am Counter für die Beantwortung von Fragen und für weitere Informatio-

Itsy Bitsy Teenie Weenie

Christian Weckerle

D, 1995, 3 Min.

KUNSTHOCHSCHULE FÜR MEDIEN, Köln

The City is No Longer Safe

Butler Brothers

GB, 1993, 2 Min.

LONDON ELECTRONIC ARTS, London

The Sand Collectors

Neven Korda

Zemira Alajbegovic

SLO, 1995, 12 Min.

ZANK VIDEO, Ljubljana

Deep

Milla Moilanen

SF, 1994, 7 Min.

KROMA PRODUCTIONS OY, Porvoo

Fit to Be Tied

Carlos Gil-Roig

E, 1995, 15 Min.

Carlos Gil-Roig, Zaragoza

John Wyver

Auswahl aus seinen

Programmen / Selection of his programmes.

Butcher's Hook

Simon Pummell

GB, 1995, 7 Min.

KONINCK, London

19.00

e r ö f f n u n g

7.30 pm Vernissage: Video Installations

The artists are present.

8 pm Vernissage: Multimedia Exhibition

8.30 pm Video Dance-Performance IO

by Jean-Marc Matos, France

For the first time, Podewil is a co-organizer of the VideoFest. This also made it possible to present two especially elaborated performances in Berlin. One of these is IO (details on the following page) which will be performed only once. The other is DUPE by Roy Faudree, USA, and will be performed February 22nd and 23rd at 7 pm and 10 pm. (see page 82)

10 pm Preview

Part 1:

Sophisticated music videos by John Sanborn (USA)

Sanborn, the guest of honor at the VideoFest '96, is a wizard of electronic (and meanwhile digital) effects, and the aesthetic language of this avantgardist has had a profound effect on the medium.

Part 2:

Summary

An annotated selection from the three VideoFest sections – Video, Television and Multimedia – offers both a summary of the up-coming programme and highlights of the next ten days. After this, members of the program staff will answer questions at their stands and gladly provide any further information.

Special

Cary Peppermint

USA, 1995, 2 Min.

Cary Peppermint, New York

Planetopolis

Gianni Toti

F, 1993, 120 Min.(Excerpt)

CICV-Centre de recherche

Pierre Schaeffer,

Hérimoncourt

Nerve Language

Edward Rankus

USA, 1995, 10 Min.

VIDEO DATA BANK, Chicago

Venise entant Donne

Yvan Chabanaud

F, 1995, 6 Min.

HEURE EXQUISE!, Mons-en-Barœul

Psychic Detective

John Sanborn

USA, 1995, 20 - 40 Min.

(Excerpt)

Für die Systeme / for

systems: 3 PC CD-ROM,

3DOTM Interactive Multi-player™, Sonyplaystation™

do
15.2

Eine Veranstaltung von Podewil und TanzWerkstatt Berlin, unterstützt durch das Institut Français de Berlin und A.F.A.A. Paris im Rahmen des 9. VideoFests.

io

Eine Multimedia-Tanzperformance für einen Tänzer mit Dia, Film, Video, projizierten Computergrafiken, Licht, einer eigens komponierten Musik, special effects, beweglicher Szenographie und Computersynchronisation. Ein einsamer Mann in einer Großstadt – der unglaublichen Vernichtungs- wie Traummaschinerie des Menschen. *IO* bündelt mehrere Herausforderungen: in einen Dialog zwischen Künstler und Techniker einzutreten; Körper und Technik miteinander zu verschmelzen, ohne einen der beiden zu unterdrücken oder zur Illustration des anderen zu versklaven; Technologie als Zeichen und Echo des Menschen zu ermöglichen; das Gefühl des Tanzes zu intensivieren; den Einsatz neuer Technologien für Licht, Bild und Musik in der Performance zu erweitern. Auf diese Weise soll sich eine imaginäre Stadt in den Köpfen und Herzen der Zuschauer bilden. Vielleicht läßt sich so die Frage beantworten: Welche Rolle spielt der Körper zukünftig in einer unvermeidbar technologischen Welt?

Jean-Marc Matos

A presentation by the Podewil and the TanzWerkstatt Berlin, supported by the Institut Français de Berlin and A.F.A.A. Paris as a part of the VideoFest '96.

A multimedia dance performance for one dancer, with slide, film, video and computer graphics projections, lights, original composed music, special effects, moving scenography and computer synchronisation. A lonely man in a big city, both an incredible crushing mechanism and a dreaming machine for the human beings. *IO* holds several challenges: Creating a dialogue between the artist and the technician. Making the body and technology merge in a multitude of ways without one suppressing the other or, and without enslaving the other for mere illustration. Giving technology the possibility to become the mark and the echo of human beings, amplifying the emotion of dance. Enhancing the use of new technologies for image, light and music processing applied to live performance. So that imaginary cities might take shape in the mind and heart of the audience. So that we might try to answer this fundamental question: What possible future for the body in this unavoidable technological world?

Jean-Marc Matos



Jean-Marc Matos / K. Dance Company, Paris

Das Netz ist ein gegenständliches Netzwerk von Computern, verbunden via Telekommunikation. Darüber hinaus ist es ein sozialer Raum, der, wie jeder andere auch, Systeme, Regeln und Gemeinschaften schafft.

Dieser soziale Raum ist abstrakter als familiäre Strukturen. Das Netz ist unbegrenzt. Wenn eine neue Site geschaffen wird, entsteht sie gleichsam aus dem Nichts. Bereits existierende Sites werden dadurch weder eingeschränkt noch verändert. Die so entstehenden Räume können so zahlreich und groß sein wie nur vorstellbar ohne Einwirkung auf bereits bestehende Ressourcen des Netzes. Raum wird also geschaffen, ein abstrakter Raum, ohne fundamentale soziale Faktoren, wie Besitz und Handel.

Das Netz kann man als nicht nur in seiner Größe unbegrenzt betrachten, sondern auch in den Formen, die es annehmen kann. Es lassen sich durch die Verbindung von einem Punkt im elektronischen Raum zu einem anderen Punkt im elektronischen Raum unglaubliche Formen erzeugen.

multimedia 1: design und internet

The Net is a physical network of computers linked via telecommunications. Alternatively, it is a social space like any other; where systems, rules and communities emerge.

It is more abstract than familiar social forms. The Net is infinite. When creating a new site it is made from nothing. An existing space is neither modified nor appropriated. Spaces can be as large or as numerous as conceivable, having no impact on the resource that is the Net. Space is invented; an abstract space disallowing fundamental social factors such as ownership and exchange.

The Net can be regarded not only as infinite in size but also in the forms it can take. It can be folded into impossible shapes simply by making connections from one point in eSpace to any other point in eSpace. Any potential connection is possible and allowable. A number of websites are now employing random address generators. When selecting such a hyperlink you are effectively jumping at random to

gen. Jede potentielle Verbindung ist möglich und erlaubt. Einige Websites arbeiten inzwischen mit Adresszufallsgeneratoren. Wenn man ein solches Hyperlink auswählt, springt man nach dem Zufallsprinzip zu einem anderen Punkt im elektronischen Raum.

In gewisser Hinsicht macht das kaum einen Unterschied. Die Werkzeuge und verfügbaren Techniken, um eine Website zu kreieren, verändern sich rasch und sind noch immer krude. Das führt dazu, daß sich manche Sites sehr ähneln. Das Netz bekommt ein homogenes, konservatives Erscheinungsbild.

Nichtsdestotrotz erbrachten die letzten Jahre neue Standards; eine Ausdehnung von HTML (der Schreibschrift für das Netz), VRML, JAVA und den standardisierten Einsatz von Shockwave. Die beiden letzten Entwicklungen – mit ihrer Möglichkeit eines dynamischen Datentransfers in computabler Form – lassen die rasche Entwicklung verschiedener Praktiken vermuten.

another point in eSpace.

In a sense this makes little difference. The tools and techniques available for creating websites, although rapidly developing, are still crude. This leads to sites appearing very similar. The Net takes on an homogeneous and conservative appearance.

Nevertheless, the past year has seen new standards. Extensions to HTML (the scripting language for the web), VRML, JAVA and the current launch of Shockwave. The last two developments in particular, offering dynamic data transfer in computable form, suggest there will be rapid development allowing more diverse practices to emerge.

The problem of bandwidth will remain. Successful sites will address this in exciting ways.

Simon Biggs

Das Problem der Bandbreite bleibt allerdings bestehen. Erfolgreiche Sites werden sich dem mit aufregenden Lösungen stellen.

Simon Biggs

biographie simon biggs



Simon Biggs, geb. in Australien 1957, arbeitet als Multimediakünstler mit interaktiven Installationen, CD-ROM und dem Internet. Seit 1987 arbeitet er in erster Linie mit Computern. Er war unter anderem tätig als Lehrer, Kurator und Autor. 1995 leitete er das Multimediaprogramm des 8. VideoFests. Er hat seine Arbeiten weltweit ausgestellt und lebt derzeit in London.
(www.easynet.co.uk/simonbiggs/).

biography simon biggs

Simon Biggs (b. Australia 1957) is a multimedia artist working with interactive installation, CD-ROM and the Internet. He has employed computers as his primary medium since 1987. He has also been active as a teacher, curator and writer and was director of the Multimedia program for the Berlin VideoFest 1995. He has exhibited extensively around the world and currently lives and works in London.
(www.easynet.co.uk/simonbiggs/)

ausgewählte websites:**Ellipsis**

London, GB
www.gold.net/ellipsis/

Eine elegante und minimalistische, aber auch umfangreiche und komplexe Site. Sie zeigt die Arbeit von Ellipsis als Herausgeber von Architektur, einschließlich 3D-Elemente. Außerdem Beiträge der multimedialen Band The Mekons und des kollabierenden / explodierenden Hyper-Poeten John Chris Jones.

KaapLand

Gerald van der Kaap
 Amsterdam, NL
www.xs4all.nl/~00kaap/index.html#blindrom

Gerald van der Kaap, Gewinner eines VideoFest Multimedia-preises 1995, überträgt seine anarchisch-witzige CD-ROM ins Internet. Diese Site mißachtet fast alle Netzkonventionen sowie jeden guten Geschmack im Design, bedient jedes Vorurteil und besticht durch ihre Einzigartigkeit und Individualität. Der Künstler ist anwesend.

Andere Sites, die ich darüber hinaus empfehlen möchte:

Blam! / www.phantom.com/~blam1/
Jake Tilson / www.ruskin-sch.ox.ac.uk/~jake/base3j.html
ParkBench / found.cs.nyu.edu/parkbench/parkbench.html
Fantastic Prayers / www.diacenter.org/rooftop/webproj/fprayer/fprayer2.html
Floating Point Unit / www.users.interport.net/~floating/
SecurityLand / adaweb.com/adaweb/influx/scher/-security1.html
Body Space Memory / gertrude.art.uiuc.edu/ad319/bsm/-bsm.htm

multimedia 1: design und internet

selected websites:**Ellipsis**

London, GB
www.gold.net/ellipsis/

An elegant and minimalistic but extensive and complex site. Features Ellipsis work as architectural publishers, including realtime 3D elements, as well as contributions from multimedia band The Mekons and the collapsing / exploding hyper-poetry of John Chris Jones.

KaapLand

Gerald van der Kaap
 Amsterdam, NL
www.xs4all.nl/~00kaap/index.html#blindrom

Gerald van der Kaap, joint winner of the first 1995 Videofest Multimedia prize, transfers his anarchic wit from CD-ROM to the Internet. Rejecting almost every Net convention and any sense of good design this site challenges preconceptions and stands out as unique and highly individualistic. The artist is present.

Other sites I would have liked to include and recommend:

Blam! / www.phantom.com/~blam1/
Jake Tilson / www.ruskin-sch.ox.ac.uk/~jake/base3j.html
ParkBench / found.cs.nyu.edu/parkbench/parkbench.html
Fantastic Prayers / www.diacenter.org/rooftop/webproj/fprayer/fprayer2.html
Floating Point Unit / www.users.interport.net/~floating/
SecurityLand / adaweb.com/adaweb/influx/scher/-security1.html
Body Space Memory / gertrude.art.uiuc.edu/ad319/bsm/-bsm.html

möglichkeiten der künstlichen intelligenz

Ein Grundbaustein der Künstlichen Intelligenz ist Wissen. Dieses wird in Form von (konstruierten) Datenstrukturen repräsentiert, welche mit einer bestimmten Bedeutung (Semantik) belegt sind. Das Entdecken und Hervorbringen von Bedeutungen und Interpretationen vollzieht sich im Spannungsfeld zwischen semantischem und architektonischem Raum: Ersterer ist die Domäne der möglichen Ausdrucksformen und ist als solcher von nicht festlegbarem Gehalt. Ausprägungen des architektonischen Raums (durch die Einführung eines bestimmten Vokabulars) sind dagegen durch einen konstruierten, regelmäßigen Aufbau gekennzeichnet, der mathematisch exakt beschreibbar ist; Objekte können eindeutig gekennzeichnet werden, der Inhalt des architektonischen Raums ist somit eindeutig bestimmbar.

Im Rahmen dieses einführenden Vortrags wird anhand von illustrativen Anwendungsbeispielen ein Abriß der Möglichkeiten gegeben, die heute von der Künstlichen Intelligenz

zur Verfügung gestellt werden. Es werden dabei repräsentative Techniken zu ausgewählten Teilbereichen vorgestellt: Möglichkeiten der Darstellung von Wissen, der Umgang mit „natürlicher“ Sprache und Texten, das Problemlösen sowie das maschinelle Lernen (sowohl „symbolisch“ als auch „subsymbolisch“ mittels neuronaler Netze). Neben der Anwendung bei traditionelleren Aufgaben, für welche genau vorbestimmte architektonische Domänen definiert werden können, werden auch neueste Forschungsergebnisse über die Einsatzmöglichkeiten im oben genannten Spannungsfeld selbst – zum Beispiel durch die Realisierung autonomer Roboter und Softwareagenten – erwähnt.

Dr. Paolo Petta

biographie dr. paolo petta



Dr. Paolo Petta wurde 1963 in Cles, Italien, geboren. Er studierte von 1981 bis 1987 Informatik an der Technischen Universität Wien und verfaßte seine Diplomarbeit am Genfer CERN. Von 1987 bis 1994 absolvierte er ein Doktoratsstudium in Informatik. Paolo Petta ist seit 1987 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Österreichischen Forschungsinstitut für Artificial Intelligence (OFAI) in Wien. Seit 1989 hält er Vorlesungen am Institut für Medizinische Kybernetik und Artificial Intelligence der Universität Wien.

m u l t i m e d i a 2 : b a s i c s

possibilities of artificial intelligence

A building block in the realm of artificial intelligence is knowledge, represented in the form of (constructed) data structures containing a designated meaning (semantics). The discovery and promotion of meaning and interpretation is carried out on an activated field between a semantical and architectural space – the first being the domain of all possible forms of expression, and of an undefinable value. By comparison, the characteristics of the architectural space (established through a specific vocabulary) are designated by an orderly construction which can be exactly defined, mathematically. Objects can be clearly designated, thereby increasing the definition of the architectural space.

In connection with these lectures, illustrative demonstrations will give a better idea of the possibilities offered by today's research in the area of artificial intelligence. Representative technical material from chosen areas of research will also be shown/displayed: ways of representing knowledge, the

treatment of "natural" language and text, problem solving and mechanical learning (coupled with "symbolic" and "sub-symbolic" learning by means of neuronal networks). Beside the traditional applications for which the architectural domain is designated in advance, the newest findings on reserve-possibilities in the already mentioned 'active space' – the realization of autonomous robots and software agents, for example – will always be discussed.

Dr. Paolo Petta

biography dr. paolo petta

Born 1963 in Cles, Italy. From 1981-1987 he studied Information Science at the Technical University in Vienna and completed at CERN, Geneva. From 1987-1994 post-graduate studies in information science. Since 1987, he works as scientific assistant at the Austrian Research Institute for Artificial Life (OFAI), Vienna. Since 1989 lectures at the Institute for Medical Cybernetics and Artificial Intelligence / University of Vienna.

16.00

fr
16.2



ScreenDesign Eku Wand

London, November 1989. Roger Penrose erhält den Auftrag für eine Fotoserie in Berlin. Dort lernt er die Ostberlinerin Katja kennen, die der Strom der Ereignisse in den Westen gespült hat. Als Roger in Katjas Bett erwacht, ist Katja gekidnappt worden. Nachforschungen führen ihn in die Berliner Nachkriegsgeschichte. Er findet sich während der Berliner Nachkriegsgeschichte. Er findet sich während der Berlinblockade auf dem Schwarzmarkt wieder, wird 1956 in eine Geheimaktion der CIA eingeschleust und muß nach dem Bau der Mauer in den Westteil flüchten. Wird er Katja befreien?



Berlin Connection / CD-ROM

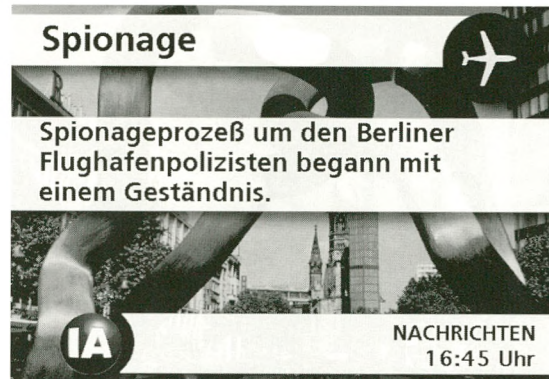
Eku Wand, Screendesigner
ScreenDesign

London, November 1989. Roger Penrose's latest assignment is a photo-series in Berlin. Here he meets the East Berliner Katja who knows about murky West Berlin developments. When he wakes up in her bed, he finds that Katja has been kidnapped. Roger's search leads him into Berlin's postwar era where, during the blockading of the city, he lands in the black market zone. In 1956 again, dragged into a CIA secret operation, he flees to the West during the building of the Wall. But will he save Katja?

MACCONSULT

Informationsdarstellung leicht gemacht:

Mit dem PräsentationsMaster können neben Text-, Bild- und Tondaten auch Videos einfach dargeboten werden. Dieses System sorgt für kontinuierlichen und konsistenten Programmablauf. Neueste Nachrichten können fortwährend auch in laufende Präsentationen eingespeist werden. Damit bietet der PräsentationsMaster Informationen topaktuell und rund um die Uhr. Einsatzgebiete sind neben Messen und Veranstaltungen auch lokale Fernsehsender.



PräsentationsMaster / Software

Dipl.Inform. Guido Stöcker, Geschäftsführer
MacConsult, Computer-System GmbH

Information in a flash:

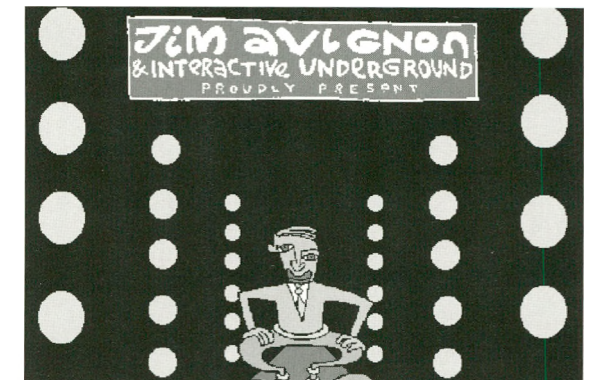
With PresentationMaster, not only texts, visual and sound-data and videos offer themselves as well. Its system is continually and consistently activated. The latest news can be retrieved in a non-stop program. PresentationMaster information is both actual and round-the-clock. Apart from conventions and public events, it's also on call for local TV networks.

INTERACTIVE UNDERGROUND

700 Bilder, die Jim Avignon für eine Ausstellung in Frankfurt gemalt hat, sind Grundlage für die Idee, diese als Spiele weiterzuverarbeiten.

8 Spiele – alle für zwei Mitspieler geeignet – sind um eine Bühne gruppiert, auf der sich ein Showmaster vorstellt. Nach jedem gewonnenen Spiel legt der Showmaster ein Kleidungsstück ab, bis er am Ende dasteht, wie Jim ihn erschuf.

Graphik, Spielmuster wie auch Jims Heimorgelmelodien orientieren sich an den frühen Computerspielen der 80er.



Male Strip Show / Nicht kommerzielles Diskettenprojekt

Mina Hagedorn (Projekt mama), Designerin

The concept behind the 700 paintings in Jim Avignon's Frankfurt exhibition are turned here into a series of games. The 8 games (each for two players) are presented around a stage with a showmaster. With every point scored, the showmaster removes a piece of his clothing. By the end, he stands there as naked as Adam (or Jim's creation). The set-up, decorations and the melodies of Avignon's organ music recall the computer-games of the 80s.

computeranimationen

20.30

Nun kann sogar schon Wasser Walzer tanzen! Das funktioniert mittels Polygonen. Man stelle sich ein Polygon als einzelnen Tropfen vor: Fünfhunderttausend Tröpfchen wurden in dreißig Bildern pro Sekunde animiert. Macht insgesamt fünfzehn Millionen, die tanzen lernen mußten. Nasse Sache.



The Wet Waltz

Mark Malmber / Tony Lupidi
USA, 1995, 28 Min.
HELENE PLOTKIN,
San Francisco

Now even water can waltz! Thanks to polygons. For the sake of simplicity and staying with the idea of amorphousness: let us imagine the polygon as a single drop. Five hundred thousand drops were animated at thirty frames per second. That amounts to fifteen million budding waltzers.

Ein Clownmann und sein Lieblingsspielzeugarbeitsgerät – er ist nicht gut gelaunt. Sein Lieblingsspielzeugarbeitsgerät ist kaputt, sein Rasenmäher. Jetzt geht es nach Downtown Clowntown. Da gibt es nichts, was es nicht gibt. Er geht durch den Shop seiner clownsmäßigen Begierden und strahlt, und wenn er nicht verrostet ist...

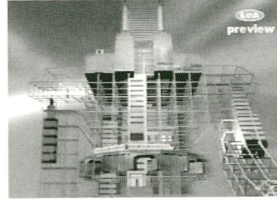


Clown Town

Peter Lüthi
CH, 1994, 4 Min.
Peter Lüthi, Biel

A clown and his favourite toytool. He's not in the best of moods: his lawnmower, that favourite toytool, is broken. Off he goes to downtown Clowntown, the shopper's paradise. As he wanders through the shop that stocks everything a clown could ever wish for, his face lights up and for all we know he might still be there – unless the rust got him first....

Erst scheint es ein überdimensioniertes Baugerüst zu sein. Doch weit gefehlt – vom Blitz getroffen erwacht die rostige Metallkonstruktion zu unheimlichem Leben. Der Koloß verleibt sich Häuser, einen Nahverkehrszug, ein Kraftwerk und andere Kleinigkeiten ein: Was man zum Leben so braucht.



Tall Story

George Snow
GB, 1995, 3 Min.
LONDON ELECTRONIC ARTS,
London

At first it looks like an over-size builder's scaffold. One flash of lightning later: the rusty steel structure has uncannily come to life and sets about satisfying its physical needs: some buildings, a passenger train, a power station and a few other morsels.

Die Straßen Hasenhausens brennen. Mord und Totschlag allerorten. Wer es wert ist, wird evakuiert. Für die anderen herrscht weißer Terror im Zeichen der Karotte. Die Regierung nutzt die Gelegenheit, mit Gedankenverbrechern Schluß zu machen. Man legt die Fundamente für eine schöne neue Hasenwelt.



The City is No Longer Safe

Butler Brothers
GB, 1993, 2 Min.
LONDON ELECTRONIC ARTS,
London

Haretown is burning, all hell loose on the streets. Evacuation available only to the privileged. The remaining population is obliged to endure the regime of white terror under the sign of the carrot. The government grasps this opportunity of eradicating thought delinquents, laying the foundations for a brave new hareworld.

Ein insektenartiges Männchen in Blau – der Farbe der Hoffnung – lenkt ein fröhlich knatterndes, futuristisches Schwebefahrzeug durch eine freundliche, computergenerierte Landschaft voller interessant anmutender Tunnelleffekte und meistert plötzliche Gefahren. Fazit: Animationsthiller mit eindrucksvoller Besetzung!



Proton

Francesco Sacco
D, 1995, 5 Min.
KICK-FILM GMBH, Berlin

An insect-like mannikin in blue (the colour of hope) steers a cheerfully rattling futuristic hovercraft through a friendly computer-generated landscape full of catching tunnel effects and overcomes sudden hazards. Verdict: animation thriller with impressive cast.

Äußerst metaphysisches Drama um ein digitales Paar, das auf der Suche nach der verdichteten, visuellen Information in ein wirres Farbfeld und Zahlenspiel verwickelt wird.



Les Assassins De L'image (the image's murders)

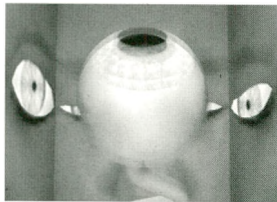
Attila Juhasz
F, 1995, 30 Min.
ENSAD, Paris

Extremely metaphysical drama about a digital couple searching for the compressed visual information embroiled in a crazy game of colours and numbers.

fr
16.2

computeranimationen

Eine weitere, hochkomplexe Animation von Bériou. Wieder bilden Landschaften und Objekte aus menschlichen Gliedmaßen sein visuelles Environment, das diesmal die Innenwelt des menschlichen Körpers selbst darstellt. Erzählt wird die Geschichte der Entstehung menschlichen Lebens im Mutterleib aus der Sicht des Kindes.



Limbes

Bériou
F, 1995, 6 Min.
AGAVE S.A., Montreuil

Another highly complex animation by Bériou. Landscapes and objects made of human limbs once again form the visual environment, this time they represent the interior of the human body itself. The story of the inception of human life in the mother's belly is related from the viewpoint of the unborn child.

Wer früher im Geschichtsunterricht nicht aufpaßte, nun aber gerne wissen möchte, wie es im Frankreich des Sonnenkönigs zugeht, sollte die Gelegenheit nutzen. Ludwig XIV. hätte diese pompöse, wundervoll verschwenderisch ins Detail gehende Computeranimation gefallen.



Heliocentrum

Jason White
Richard Wright
GB, 1995, 12 Min.
LONDON ELECTRONIC ARTS,
London

The perfect answer for those who day-dreamed during history classes and now wonder what France was like during the reign of the Sun King. Louis XIV would have appreciated this pompous animation and its sinfully extravagant attention to detail.

Ein digitales Modell eines nicht realisierten Entwurfs des Architekten JoZe Plecnik aus den Jahren 1947/48. Das Auge reist durch die Zeit und vorbei an virtuellen Bildern, die etwas vom Geist Ljubljanas spiegeln – und von der Melancholie angesichts des ausgehenden Jahrtausends.



Rotas – Axis Mundi

Sreco Dragan
SLO, 1995, 4 Min.
Sreco Dragan, Ljubljana

An unbuilt digital model, designed by the architect JoZe Plecnik in 1947/48. The eye travels through time, passing virtual forms that reflect both the spirit of Ljubljana and melancholic tones from the end of a century.

Eine Schöpfungsgeschichte in 5 Minuten: Turbulenzen, Explosionen, Vermehrung, Mineralien, Pflanzen, geologische und geometrische Objekte kreiseln, schweben, taumeln und entfalten eine neue, eigene Welt. Szenen eines animierten Urknalls, die ein kreatives, kosmisches Chaos zeichnen.



Moments of Turbulence

Jon McCormack
AUS, 1995, 6 Min.
Jon McCormack,
Northfitzroy

The story of creation – in 5 minutes: turbulence, explosions, multiplication... Minerals, plants... geological and geometric objects that spin, levitate and tumble about, unfolding into a new world of their own. Scenes of an animated Big Bang that draws a creative and cosmic chaos.

Ein gutgelaunter Elefant kauft sich einen Fernseher. Da das Programm im Elefantenland auch nicht besser ist als anderswo, schläft er bald ein. Ein schrecklicher Unfall scheint unvermeidlich, doch für Schutz ist gesorgt.



Le Silence Lamire (The Silence of Sighting Mark)

Robin-Prevallee Matthieu
F, 1995, 30 Min.
ENSAD, Paris

One cheerful elephant buys a TV set. But elephant TV being what it is, he soon falls asleep. A dreadful accident seems inevitable, but help is at hand.

Wenn ein digitales Wesen zusehen muß, wie sich sein Zierfisch in ein langsam vorbeischiebendes Luftschiff verwandelt, ein letzter, herunterfallender Tropfen seinen eigenen Körper mit Wasser füllt und platzen läßt, kann es sich nur um ein Alptraum handeln. Oder aber der Fisch ist sadistisch veranlagt.



Drowning Games

Marc Pinel
F, 1995, 30 Min.
ENSAD, Paris

If a digital being is forced to watch his pet fish turn into an airship that slowly floats by, then watch one last drop of water flow into his body and make it burst, then finds himself stranded, orphan-like, on a tiny planet, then it can only be a nightmare. Or the fish has sadistic tendencies.

computeranimationen

20.30

Eine kleine Geschichte von zwei einsamen Wesen, die sich in einem Kino begegnen, aneinander vorbeilaufen, um dann schließlich doch gemeinsam ins Nirgendwo zu fahren, animiert im typischen melancholisch-künstlerischen Stil von Jáuregui.



Night of the Ugly Ones

Pablo Rodríguez Jáuregui
RA, 1995, 5 Min.
Pablo Rodríguez Jáuregui,
Rosario

Wearing the melancholic-artistic stamp of Jáuregui, this modest story is about two lonely souls who meet in a cinema, pass each other by and later travel off together to a great unknown.

Eine humorvolle 2D-Computeranimation, die den Symbolismus der Surrealisten widerspiegelt. Die Animation erforscht die Bedeutung allgegenwärtiger sexueller Symbole aus der Sicht einer Frau.



What She Wants

Ruth Lingford
GB, 1993, 5 Min.
LONDON ELECTRONIC ARTS,
London

A humorous 2D-computer animation which echoes the symbolism of the Surrealists. It explores the economy of sexual signs all around us from a woman's point of view.

Wenn sich bald das Jahrtausend rundet, erwartet manch einer wieder das Ende der Welt. Die sieben Engel der Apokalypse schütten ihre Plagen über die Menschheit aus, der Totentanz beginnt. Ein verfallenes Gemäuer. Die Uhr schlägt Mitternacht. Zwei Gerippe wagen ein Tänzchen. Es hätte schlimmer kommen können.

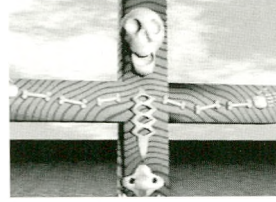


Dance Macabre

Eric Destilleur
DK, 1995, 6 Min.
DET DANSKE VIDEOVAERKSTED / DANISH FILM INSTITUTE, Haderslev

There are some who expect the world to end (again) at the close of this Millennium. The Seven Horsemen of the Apocalypse shall cast down their plagues on mankind and open the dance of death. A clock strikes midnight in the midst of ruins. Two skeletons boldly take the floor. Truly, it could have turned out worse.

Michael Strums knöcherne Protagonisten, die aussehen wie Kreuzungen aus Knochenmännern und den Figuren der Gruppe The Residents, tummeln sich in psychedelisch animierten Landschaften. Sie vergnügen sich auf dem Spielplatz. Die Skelettfische fliegen und selbst der gekreuzigte Knochen-Jesus wirkt irgendwie heiter.

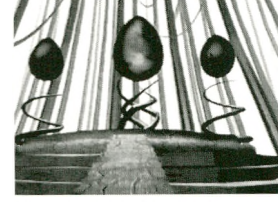


The Park

Michael Strum
AUS, 1995, 4 Min.
Michael Strum, Sydney

Michael Strum's bony protagonists – a cross between skeletons and The Residents – tumble through a psychedelic and lyrical landscape, amusing themselves in a playground where not only the flying fish bones, but even the crucified bones of Jesus Christ seem to be in a good mood.

Auf einer fernen Insel des Todes wohnen schreckliche Wesen ... Die Animation verbindet klassische Malerei, Computerkunst und phantastische Literatur und bezieht sich auf *Das Modell von Pickmann* von H. P. Lovecraft. Düstere Wesen steigen auf, fliegen durch unterirdische Höhlen, vorbei an allerlei Seltsamkeiten ...



Les Modèles de Böckmann

François Launet
F, 1995, 5 Min.
François Launet, Angoulême

On a distant island of death dwell horrifying creatures ... This animation, combining classic painting and fantastic literature, is based on H. P. Lovecraft's "Pickmann's Model". Gloomy creatures rise up and fly among the oddities of an underground world...

fr
16.2

Guten Abend, meine Damen und Herren, machen wir uns einen schönen Abend. Die Wirklichkeit ist so ernst und so furchtbar, daß wir sie ab sofort nicht mehr ernst nehmen. Worum geht es denn heute? Die entscheidende Frage ist doch: Wer ist Freund, wer ist Feind, und wen muß man sofort erschießen, damit endlich Ruhe ist? Die Serben oder Schirinowski? Die Schuldigen oder die Verantwortlichen? Den Musikantenstadel oder die Fischerchöre? Aber ist dann wirklich Ruhe, wenn nur die alle tot sind?

Ja, mir geht's gut. Ich habe mein Lebensmotto gefunden: Die paar Tage noch, die uns bleiben, die lasse ich mir nicht versauen. Die Zukunft haben wir im Griff, die Gegenwart bald hinter uns, und die Vergangenheit war nicht ohne. (aus: „Die paar Tage noch“ – aktuelles Programm von Matthias Beltz.)

Geboren 1945 in Vogelsberg, 1962 erste politische Demonstrationsteilnahme. In den 70er Versuche im Revolutionsbereich. Seit 1976 auf Bühnen im Unterhaltungsbereich tätig, was die offizielle Identitätsbezeichnung Kabarettist nach sich zog. Buchveröffentlichungen zuletzt *Schlammbeißers Weltgefühl – Von der Aufdringlichkeit der Gegenwart*. Gehört zum Kabarett Reichspolterabend und zum Varieté Tigerpalast in Frankfurt.

Äußere und innere Katastrophen – ihre Verkettungen und Wechselwirkungen. Möglicherweise liegt in ihren Zentren ein gemeinsamer, menschlicher Kern: das „Genom der Katastrophe“. Schnittpunkt Wahrnehmung
Das Prinzip des Kreislaufs: Der Zyklus aus Blick / Information (Außen) und Wahrnehmung / Verarbeitung (Innen).
Der Kausal-Kreisel medialer Katastrophen(re)produktion – eine Rotation aus Entstehung und Präsentation. Wie naiv muß man sein, zu glauben, daß all diese Katastrophen, das gesamte Elend nur aus Gründen der Informationsbefriedigung gezeigt werden und nicht zur Lustbefriedigung? Der zyklische Katastrophen-Blick und das Verursacherprinzip. Bringt mein Blick den Tod?

Projektionen aus: der Tod IST (tape; 1994), Light Sleep / Mondspiegel (Installationen), u.a. zusätzliche Sounds: Paul Modler

der katastrophen-kreislauf

Good evening, ladies and gentlemen. Let's have a pleasant evening together. Reality is so serious, so dreadful, that from this moment on, you and I won't take it seriously, okay? Tonight's topic is the question: Who is the friend, who is the enemy and who should be shot on the spot in the name of peace?

The Serbs or Zhirinovsky? The guilty or the responsible? The schmaltz musicians or the yodelling choirs? But still, would there be peace, if all we got rid of was them?

Sure, I'm doing fine. I even have a motto to live by: I'm not letting anything spoil the last days we have left. The future is in the bag, the present is almost behind us now, and what's past is past. (From Matthias Beltz's latest show, "The Last Few Days")

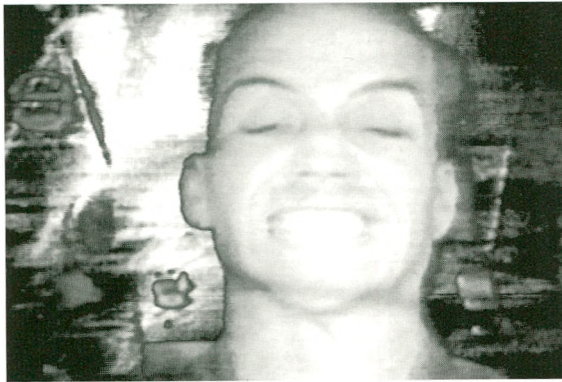
Born 1945, Vogelsberg. Participated in his first political demonstration in 1962. Stuck his finger in the revolutionary scene of the 1970s. To be found on the entertainment circuit since 1976, later to be classified a cabaret artist. Most current publication: *Schlammbeißer's Weltgefühl – Von der Aufdringlichkeit der Gegenwart*. Member of the cabaret Reichspolterabend and Tigerpalast variety show in Frankfurt.

External and internal catastrophes – their interlinking and interaction. Their centers seem to contain a common human nucleus: the "genetic make-up of a catastrophe".
Point of Intersection Perception.
The circulation principle: the glance-generated cycle / Information (external) and perception / processing (internal).
The (re)production of causal-circular media catastrophes – a rotation caused by creation and presentation. No one is naive enough to believe that these countless catastrophes and their collected miseries are only shown in order to satisfy the need for information, and not as a form of enjoyment. The cyclic catastrophe-glance and its production principle. Does my glance cause the death?

Projections from: der Tod IST (Death IS), video-tape (1994), Light Sleep / Mondspiegel / Moonmirror (Installations), a.o. additional sounds: Paul Modler

biographie knut gerwers

Geb. 1965. Videoarbeiten (Tapes und Installationen) seit 1989. Mitarbeit beim VideoFest Berlin seit 1989 – Themen: Tod, Hoffnung, Katastrophen & alles, was Spaß macht.

**gerburg treusch-dieter**

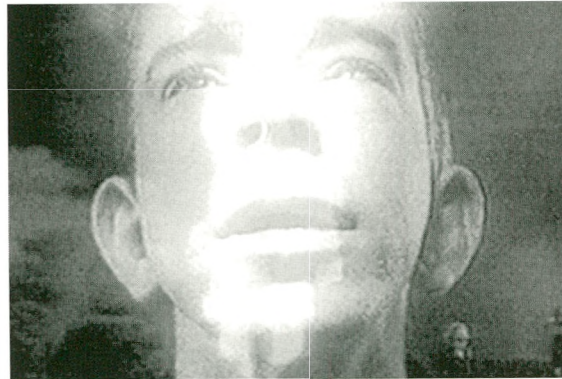
Das abendländische Subjekt ist als postkatastrophisches konzipiert. Odysseus ist sein Modell, der einen „Schiffbruch“ um den andern überlebt, die allesamt Trennungen vom Weiblichen sind, ob es als Frau oder als Materie „gefangenhält“. Den jeweiligen Wogen entstieg, wirft das postkatastrophische Subjekt einen Blick zurück, der „nach mir die Sintflut!“ ruft, während sein Blick nach vorn mit dem Motto flieht: „Ich bin noch einmal davongekommen!“ Kein Zweifel, Odysseus' Blick ist der des Fernsehers, der schließlich zur Erfindung des Fernsehers führt, damit diesem postkatastrophischen Subjekt nichts mehr von seinen selbst produzierten Katastrophen auf die Pelle rückt. Hautnah mit diesem Subjekt in den verschiedensten Varianten und Exemplaren konfrontiert, werde ich schon viel zu lange in seine, sich stets aufs Neue wiederholenden Katastrophenkreisläufe hineingezogen, aus denen ich mich durch meine Arbeit als Kulturwissenschaftlerin zu retten suche. Sei es, daß ich als Professorin lehrend in Berlin und

Wien tätig bin, sei es, daß ich innere und äußere „Schiffbrüche“ als Publizistin analysiere und dies, wenn es geht, nicht nur im Nachhinein. Einen Fernseher habe ich nicht.

Ausführliche Texte von M. Beltz / K. Gerwers / G. Treusch-Dieter siehe Anhang.



der katastrophen-kreislauf

**gerburg treusch-dieter**

The occidental subject is conceived post-catastrophically. Its model is Odysseus who survives one "shipwreck" after the other, all of which stand for separating from The Female, as either a woman or a material which holds him captive. Over the rising waves, the post-catastrophic subject glances back thinking, "Après moi le déluge". But looking forward, he pushes on to the motto of "I pulled it off again!" Odysseus' glance is undoubtedly that of the television, and this brings us to the invention of television – to a way of keeping more self-induced catastrophes off the back of our occidental subject.

I've dealt with all the variations and examples of this subject very carefully. I fear now that I've been in its self-regenerating, catastrophic circulatory system much too long, that is, to save myself by working as a cultural scientist. Be it that I teach in Berlin and work in Vienna, or approach internal and external "shipwrecks" analytically and, whenever possible, not merely in retrospect. I don't own a television.



Comprehensive texts by M. Beltz / K. Gerwers / G. Treusch-Dieter see supplement.

Der Internetaktivist Andy Müller-Maguhn gibt in seinem Vortrag einen Ausblick auf die Netzwelt der kommenden Jahre. Zur Einführung in die Thematik beginnt er mit einer kleinen Geschichte der Computernetzwerke beziehungsweise der elektronischen Kommunikationsmöglichkeiten. Die Entwicklung von einzelnen Mailboxsystemen hin zu Netzwerken soll insofern etwas umfassender angesprochen werden, als sich durch die technologischen Veränderungen und die neuen Anwendungen auch ein entscheidender Wandel der Kommunikationskultur vollzieht. Nicht nur der Internet-Hype der letzten Zeit und die Informationssuperhighway-Diskussion werden thematisiert, sondern vor allem die Frage nach den hierbei verfolgten und zu verfolgenden Visionen wird gestellt.

Prof. Gottfried Kerscher spricht aus seiner Sicht als Kunsthistoriker zum aktuellen Stand der Internetkunst. Sein Vortrag versteht sich als Beitrag zum theoretischen Diskurs über Kunstproduktion mit den neuen Medien. Er wird darauf eingehen, inwiefern digitale Werke – insbesondere des

Internets – Kunstcharakter aufweisen, als neue Kunstform innovative Positionen übernehmen und neue Daseinsstrukturen haben.

Wie Künstler ihre Position im Internet definieren, was sie sich von ihren Netzprojekten erhoffen und welche Chancen sie interaktiver Kunst geben, soll mit ihnen diskutiert werden. Zunächst stellen Konrad Becker (A) und Erik Hobijn (NL, z.Zt. D) Webprojekte vor, die – wenn auch über eine unterschiedliche Herangehensweise – das Internet als künstlerisches Medium reflektieren. Kunstproduktion und Kunstrezeption sind Schwerpunkt der sich anschließenden Diskussion. Zur Debatte stehen nicht nur technische Möglichkeiten, die Netze für Kreative bieten oder die adäquate Präsentation ihrer Werke, sondern auch der globale Kontext, in dem dieses Schaffen steht.

biographie andy müller-maguhn

Andy Müller-Maguhn ist seit 1986 Mitglied im Chaos Computer Club, studiert vorwiegend Aspekte des schöpferisch kritischen Umgangs mit Technologie und arbeitet als freier Journalist und Berater.



biographie prof. gottfried kerscher

Studium der Kunstgeschichte, Philosophie und byzantinischen Kunstgeschichte. 1984 Promotion zum Dr. phil. 1995 Ruf auf eine Hochschuldozentur mit Schwerpunkt Architekturgeschichte am Kunsthistorischen Institut Frankfurt/Main.



multimedia 4: die kunst und das netz

In his seminar, the Internet-activist Andy Müller-Maguhn tells us what to expect next year in the net-integrated world. He begins with a few stories about computer networking and the possibilities of electronic communication. The development of individual mailbox systems are thoroughly discussed because of the decisive role that they play since the current technological changes and applications. Not only is last year's Internet-hype and the Information-Superhighway debate touched upon; the visionary principles resulting from them are introduced here as well.

As an historian and authority, Professor Gottfried Kerscher comments on the present state of Internet art. His seminar is featured as a theoretical discourse on art production through new media, and he addresses the question: to what extent do digital works, especially with Internet art-characteristics, assume innovative positions as new art forms that promote new inherent structures?

With the artists themselves will be discussed how they define their positions in the Internet, what they expect from

netintegrated projects, and the opportunities that they see in interactive art. Konrad Becker (A) and Erich Hobijn (NL/D) will also present their Web-projects which, though stylistically distinct, offer reflections on the Internet as an artistic medium. Art production and adoption are the focal points for the closing discussions. To be discussed here are not only the technical opportunities the net offers creative users, or an adequate "presentation" of their works, but also the global context of these creative endeavors.

biography andy müller-maguhn

Since 1986, member of the Chaos Computer Club Studies aspects of a creatively critical treatment of technology. Freelance journalist and consultant.

biography prof. gottfried kerscher

Studied Art History, Philosophy and Byzantine Art 1984, Doctorate in Art History. 1995, Lectureship specializing in the history of architecture at the Art History Institute in Frankfurt-on-Main.

vortrag andy müller-maguhn

Auf der Tagesordnung stehen folgende Diskussionspunkte: Kommerzialisierung des Netzes und Auswirkungen (Kostenstrukturen, User-Funktion, Kundenprofile und informationelle Selbstbestimmung, Veränderungen in der Kommunikationskultur), ASCII-Art vs. Multimedia-Klimbim (Werden wir jetzt alle Mäuseschubser und Legastheniker? Wo sind überhaupt die Internet-Kommunikationsschulen? Jeder ein Sender oder bloß eine neue Form des Fernsehens?) Informationsfreiheit und globale Kultur vs. FDGO (Warum das Internet eine globale Ausdehnung des Freedom of Speech darstellt. Wo sind die Grenzen der Kommunikationsfreiheit? Machen Netzwerke Staaten überflüssig?)

Andy Müller-Maguhn

vortrag prof. gottfried kerscher

Kunst im Internet und Internetkunst sind zu trennen. Nur die Internetkunst reflektiert das neue Medium, seine Besonderheiten und die ästhetischen wie technischen Gesetze. Kunst im Internet sammelt, stellt dar, publiziert Kunst, die zumeist ein anderes Dasein als das elektronische hat. Dabei schließt Internetkunst an die innovativen Kunstbegriffe der modernen Gesellschaft insofern an, als sie sich vom traditionellen Kunstbegriff und vor allem von einer bloß formalen Präsentation abwendet und befreit. Aus dieser Perspektive erscheint Kunst stärker als Medium, das Stellung zur Welt einnimmt, als daß sie hohe Kunst für's Wohnzimmer darbietet.

Prof. Gottfried Kerscher

präsentation von webprojekten

Konrad Becker, Institut für Neue Kulturtechnologien:

Public Netbase t0

t0-Netbase widmet sich schwerpunktmäßig den Wechselwirkungen von Kultur und Technik, Wissenschaft und Politik, Kunst und Gesellschaft. Vorführung des t0 servers mit VRML-Applikationen. (<http://www.to.or.at>)

Erik Hobijn, netband: **Das Ei des Internet**

Dem Internet wird ein Geschenk angeboten: ein Ei, ein ganz normales, nicht digitales, befruchtetes Hühnerei. Ein „Apparat“ ermöglicht es dem Internetgebraucher, das Ei zu besuchen, seine Entwicklung zu bewachen, und nach 21 Tagen für das Wohlergehen des neugeborenen Tieres zu sorgen, Kontakt mit ihm zu suchen.

multimedia 4: die kunst und das netz

seminar, andy müller-maguhn

On today's agenda are the following topics for discussion: Commercializing networks and the effects, cost structures, "user" functions, profiles on clients, individually chosen and received information, changes in the communication structure, ASCII vs. Multimedia-tarara (Are we becoming dyslexic mouse-shovers? Where are the Internet-Communication Schools?), unlimited access to information and global culture vs. FDGO (Why Internet represents an extension of the freedom of speech, and where the boundaries of freedom of communication are drawn ... Does networking undermine the power of the state?)

Andy Müller-Maguhn

seminar, prof. gottfried kerscher

Art in the Internet and Internet art are separate entities. Internet art reflects upon the new medium, its novelties and its aesthetic as well as technical laws. Art in the Internet collects, depicts and publicizes art whose inherent properties are unlike those of electronic art. Only Internet art connects to the modern notion of art, and by leaving / freeing itself from the traditional modes of formal presentation. In this context, art, as a medium, is both invigorated and raised to a level beyond that of a 'high art' for the living-room.

Prof. Gottfried Kerscher

presentation of web projects

Konrad Becker, Institute for Advanced Cultural Technology

Public Netbase t0

t0-Netbase concerns most with interactions between culture, technology, science, politics, art and society. Demonstration of the t0-Server with VRML applications. (<http://www.to.or.at>)

Erik Hobijn, netband: **The Egg of Internet**

Internet is given a gift: an egg, the usual non-digital kind, from a healthy hen. With an "apparatus" the Internet user can visit the egg – follow its growth and, 21 days later, for the good of the newborn chick, make contact with it. (<http://www.desk.nl/~netband>)

grundlagen der virtuellen realität und ihr industrieller einsatz

Unter dem Begriff Virtuelle Realität werden eine Reihe von Techniken verstanden, die es erlauben, einen Menschen unmittelbar in computergenerierte Welten zu integrieren. Als die Mensch-Maschine-Schnittstelle der Zukunft angesehen, sprechen die Techniken der Virtuellen Realität (VR) mehrere Sinne des Menschen zugleich an, wie den Gesicht-, Hör- und Tastsinn. Anwendungen der VR sind heute bereits in den Gebieten Architektur, Design, der Modellierung chemischer Verbindungen, der Simulortechnik, der industriellen Automatisierung und der Medizintechnik zu finden. Virtual Reality, Artificial Reality, Virtual Environment, Telepresence, Cyberspace, Tele-Existence oder Tele-Symbiosis (virtuelle Realität, virtuelle Welten / Räume, künstliche Wirklichkeit) – mit diesen Schlagwörtern wird eine neue Dimension der grafischen Simulation bezeichnet. Der Begriff Cyberspace (entnommen dem Roman *The Neuromancer* von Gibson von 1984) hat aufgrund der Prägung durch die Science-Fiction-Faszination eher einen bedrohlichen Beige-

m u l t i m e d i a 5 : b a s i c s

the fundamentals of virtual reality and its industrial use

Implied in the term 'virtual reality' is a selection of technologies which allow a person to immediately enter computer-generated worlds. Designed as the man-machine cross-over point of the future, the technologies of virtual reality (VR) address several human senses at the same time – touch, hearing and the face. Today ways of applying virtual reality have already been developed in the fields of architecture and design, in the modeling of chemical compounds, simulation studies, industrial automation and medical technology.

Virtual Reality (VR), artificial reality, virtual environments, tele-presence, cyberspace, tele-existence or tele-symbiosis (or virtual reality, virtual worlds/spaces and synthetic reality): these catchwords refer to new dimensions in graphic simulation. Because of its science-fiction overtones, the term 'cyberspace', taken from Gibson's novel, *The Neuromancer* (1984), has a threatening aftertaste – with futuristic communication between human beings taking place in 'computer-generated and computer-controlled' cyberspaces. Com-

schmack insofern, als künftige, zwischenmenschliche Kommunikation in kybernetischen Räumen (rechnergeneriert und rechnerkontrolliert) stattfindet. Der Begriff der künstlichen Welt oder auch der virtuellen Welt ist demgegenüber zu weitreichend, um das wenige, was mit heutiger (hochleistungsfähiger) Rechentechnik an Illusionen zu erzeugen ist, als Welt zu bezeichnen. Krueger (1991) verwendet seit ca. 1984 den Begriff der Artificial Reality; Lanier subsumiert seit ca. 1988 verschiedene, innovative Geräteentwicklungen und Forschungsarbeiten im Bereich 4D-Computergrafik und der Mensch-Maschine-Schnittstelle unter dem Begriff VR. Wir bevorzugen in diesem Zusammenhang den Begriff der Virtuellen Realität, der historisch von den ernstzunehmenden Entwicklungen neuartiger Geräte geprägt wurde. Besser und treffender ist es, in diesem Zusammenhang von Virtuellen Umgebungen (virtual environments) zu reden, womit eine vom Rechner generierte und kontrollierte Umgebung für die Mensch-Maschine-Kommunikation gemeint ist, die allerdings dem intuitiven Verständnis des Menschen wesentlich näher ist als abstrakte, über Menüs und Windows erstellte „Desktop-Schnittstellen“. Der Vortrag stellt

pared to that, the term 'synthetic world' or even 'virtual world' is too extensive to designate a world when considering what little today's most advanced computer technologies offer in the area of illusion-generating. Since 1984, Krueger has used the term 'artificial reality', and Lanier (since 1988) categorizes various innovations in equipment development, research work in the area of 4D computer-graphics and man-machine interfaces, under the heading of virtual reality. In this context we prefer the term virtual reality (VR) which, historically, is influenced by a substantial increase in the development of new equipment. But wiser and more precise here is to speak of virtual environments, meaning computer-generated and controlled environments for man-machine communications, and which emulate, more than they abstract, human intuition through menus and windows generated by 'desktop intersection points'. This lecture presents the essential technologies of virtual reality and sketches out their use in industrial projects for testing their application.

Dr. Martin Göbel

die wesentlichen Techniken der Virtuellen Realität vor und skizziert den Einsatz dieser Techniken in industriellen Anwendungen.

Dr. Martin Göbel

biographie dr. martin göbel



Dr. Martin Göbel (geb. 1955) leitet die Abteilung Visualisierung & Media System Design (VMSD) am Institut für Medienkommunikation des Forschungszentrums Informationstechnik (GMD) in Bonn. Bis 1986 war er wissenschaftlicher Assistent im Fachgebiet Graphisch Interaktive Systeme an der TH Darmstadt. 1987 wechselte er zur Fraunhofer Gesellschaft als Abteilungsleiter für Forschungs- und Entwicklungsprojekte in den Bereichen der Interaktiven Höchstleistungs-Graphik, numerischen Simulationen und VR. Von 1993 bis 1995 initiierte und koordinierte er das Demonstrationszentrum für VR in der Fraunhofer Gesellschaft in Stuttgart und Darmstadt. Dr. Göbel promovierte 1990 zum Dr.-Ing. an der TH Darmstadt.

biography dr. martin göbel

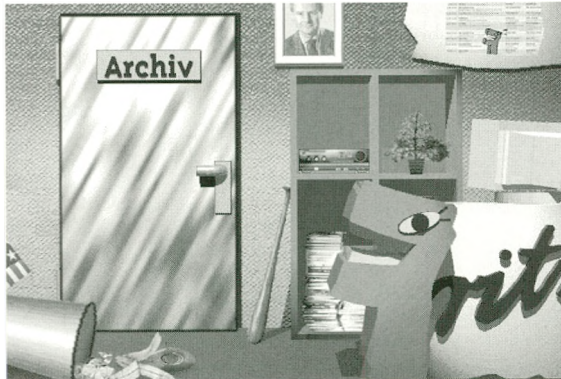
Martin Göbel (born 1955) is head of the department VISUALIZATION & MEDIA SYSTEM DESIGN (VMSD) within the Institut for Media Communication of the National Research Centre for Computer Science (GMD) in Bonn. Until 1986 he was research assistant with the Interactive Graphics System group at the Technical University of Darmstadt. 1987 he joined the Fraunhofer Gesellschaft's Institut for Computer Graphics where he headed the Simulation and Visualization department. He established and coordinated the Fraunhofer Demonstration Centres for Virtual Reality in Darmstadt and Stuttgart. Martin Göbel received the Ph.D. (Dr.-Ing.) in 1990 from Darmstadt University.



kognito

Die FRITZ CD-ROM macht das Unsichtbare sichtbar. FRITZ, die erste Radiostation der Welt auf CD-ROM, präsentiert sich und seine MacherInnen auf einer interaktiven Reise, von In-Gags bis zu Sachinformation, vom interaktivem Krimi bis zur Jingle-Maschine – alles ist dort zu finden, wo man es nicht erwartet. So wie FRITZ als Radioprogramm durch das Feedback der HörerInnen funktioniert, wird FRITZ als CD-ROM erst durch die Neugier der BenutzerInnen lebendig.

1. Preis der InterActiva '95 im Bereich Edutainment.



FRITZ / CD-ROM

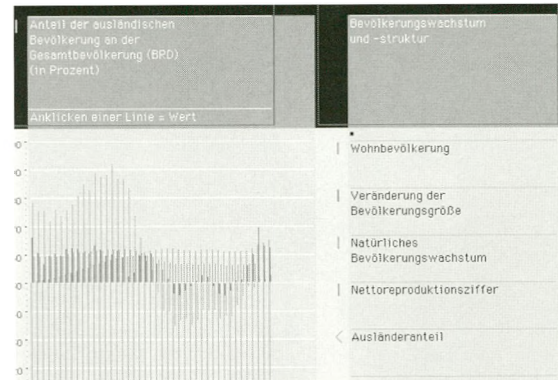
Johnny Haeusler, Screendesigner / Musiker
def.com

The FRITZ CD-ROM makes the invisible visible. FRITZ, the world's first CD-ROM radio network, airs its programme and staff by presenting an interactive journey from in-gags to technical information, from interactive thrillers to jingle machines. Everything is there - where it's least expected. Since the FRITZ CD-ROM radio programme functions through the feedback of its listeners, it comes to life through the user's curiosity.

1st Prize InterActiva '95 in the category of Edutainment.

Moderator: Henry Steinhou, Chefredakteur Screen Multimedia / editor-in-chief Screen Multimedia

Das Digitale Informationssystem Soziale Indikatoren (DISI) umfaßt Informationen über den sozialen Wandel und die Wohlfahrtsentwicklung in 12 Lebensbereichen. Die Daten geben Auskunft über die Veränderung der objektiven Lebensbedingungen, die subjektive Lebensqualität und den Wandel der Sozialstruktur in der Bundesrepublik Deutschland – zunächst noch auf die alten Bundesländer beschränkt. Der Beobachtungszeitraum erstreckt sich vom Beginn der 50er bis zu den 90er Jahren.



Digitales Informationssystem Soziale Indikatoren

Software
David Skopec, Designer
kognito

DISI – the Digitalized Information System and Social Indicator summarizes information on social change and welfare developments in twelve sectors of life. Its data supplies information on alterations in objective living conditions, subjective standards of living and social structures in Germany – limiting itself to the previous West German regions. The observed period of time spans from the early 50s to early 90s.

Ausführliche Spaziergänge rund um das Brandenburger Tor, das Reichstagsgebäude, das Sowjetische Ehrenmal und weitere Sehenswürdigkeiten. Panoramen der Museumsinsel, des Berliner Fernsehturms, des Alexanderplatzes, um nur ein paar zu nennen. Ein Leckerbissen ist der virtuelle Spaziergang rund um den verhüllten Reichstag. Aufnahmen in über 40 Cafés, Restaurants und Bars ermöglichen einen Einblick in die Gastronomie und das Berliner Nachtleben.



Virtual Berlin / CD-Rom

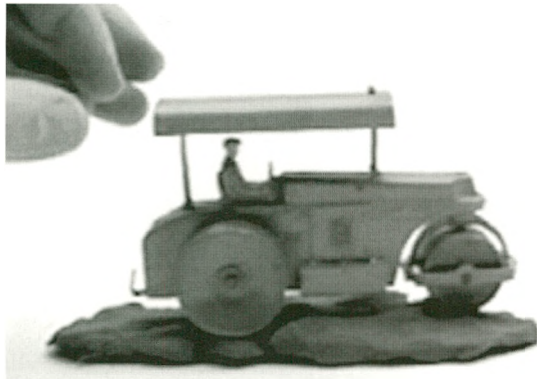
Carsten Brinkschulte
Century Software

Comprehensive tours around the Brandenburg Gate, Reichstag, the Soviet Memorial and other points of interest. Panoramas of the group of museums near Alexanderplatz, the Berlin Radio Tower and more. A special delicacy is the virtual walk round the wrapped Reichstag edifice. Footage of over 40 cafés, restaurants and bars offers a glimpse into Berlin's gastronomy and nightlife.



irrsinn - alltag - kunst

Chris Mullington versuchte sich als Goldsucher, Angestellter, Fahrradmechaniker, Portraitfotograf, Fließbandarbeiter, Verkäufer, Performer, Koch und als Bohemien. Vor ungefähr 15 Jahren begann er seine Karriere als Videokünstler, die er bis zum heutigen Tag als seine Berufung sieht. Er hegt eine innige Leidenschaft für Insekten, Reptilien, Amphibien, Spinnentiere, die Unterwasserwelt, Sushi, Radrennen, Elektrowerkzeug, die Lügen, die wir leben, die Wahrheit, die wir verneinen, den Geschlechtervertrag und für "something completely different."



Scatology

Chris Mullington
CDN, 1994, 4 Min.
Chris Mullington, Ottawa

Chris Mullington has worked as a prospector, a clerk, a bicycle mechanic, a portrait photographer, a target maker, a salesperson, a performance artist, a bull cook and a shiftless alienated bohemian never do well. About fifteen years ago he changed careers and became a flaky video artist, which remains his vocation to this day. He is intensely, passionately interested in insects, reptiles, amphibians, arachnids, the life of the reef, sushi, bicycle racing, electronic tools, the lies we live, the truths we deny, the sex contract and in something completely different.

Joseph Beuys ist tot. Aber seine Kunst zieht Millionen in die Ausstellungstempel. Wie steht es heute um seine politischen Utopien? Diese Frage weckt den Forscherdrang von Professor Hefinger. Er experimentiert mit der Beuysschen Philosophie und versucht, sie auf das wahre Leben zu übertragen. Bei drei Versuchen vor laufender Kamera wird Beuys posthum als DDR-Künstler entlarvt, ein Fisch bei lebendigem Leibe geröntgt, Johannes Rau gelöchert und dem Hasen werden die Schilder erklärt. Wohl bekomm's.



Posthum

Frank Bubenzer
D, 1995, 12 Min.
Frank Bubenzer, Offenbach

Joseph Beuys is dead, but his art still draws millions to the museums. What remains of his political utopias? Professor Hefinger's scientific curiosity roused by this question, he began some experiments aimed at translating the Beuyssian philosophy into real life. In three trials documented on tape, Beuys is exposed posthumously as an East German artist, a fish is x-rayed alive, holes are punched in Johannes Rau, and the pictures are explained to the dead here.

Es geht um ein Würgemal der modernen Gesellschaft, um den kleinsten gemeinsamen Nenner aller Politiker, Banker, Geschäftsleute, Polizisten und Angestellten. Der Schlips ist das ultimative Gängelband des Spätkapitalismus: Er symbolisiert eine kleine Soziologie der Unterdrückung, des Machtmißbrauchs, der Heuchelei und Ungleichheit. Er ist sinnlos, kostspielig und unbequem, doch unverzichtbar für jeden, der an geschäftlichem Erfolg interessiert ist.



Fit to Be Tied

Carlos Gil-Roig
E, 1995, 15 Min.
Carlos Gil-Roig, Zaragoza

The neck-tie: a mark of the constraint exercised by modern society and the lowest common denominator between politicians, bankers, businessmen, policemen and civil servants. Late Capitalism's supreme noose, the tie symbolizes a micro-sociology of suppression, abuse of power, of hypocrisy and inequality. Useless, expensive, uncomfortable the tie may be, but it remains a must for anyone who cares about business success.

irrsinn - alltag - kunst

20.30

„Die Zahl ist einer der grundlegenden Begriffe der Mathematik. Die Zahlen entstanden aus dem der unmittelbaren praktischen Tätigkeit des Menschen entspringenden Bedürfnis heraus, Gegenstände zu zählen. Während die rationalen Zahlen bereits im Altertum bekannt waren, wurden positive und negative Zahlen erstmalig von den Indern verwendet, die auch die Null einführten.“

(Meyers Neues Lexikon).

So simpel ist das. Und ganz der wissenschaftlichen Tradition verpflichtet, versucht Shashwati Talukdar, eine ähnlich einfache Ordnung in ihre persönliche Geschichte zu bringen.



Any Number You Want

Shashwati Talukdar

USA, 1994, 8 Min.

Shashwati Talukdar, Philadelphia

„The number is one of the basic mathematical concepts. Numbers developed due to the need to count objects produced by direct, practical activities of humans. While the rational numbers were known in Antiquity, the positive and negative numbers were first used by the Indians, who also introduced the zero.“ (Meyers Neues Lexikon).

It's as simple as that. And bound by scientific tradition, Shashwati Talukdar tries to impose an order of comparable simplicity on her personal history.

Ein poetischer, rätselhafter Kurzfilm. Ein Tierpräparator verliert sich in seiner Welt der Käfige, Gläser, Lösungen und Skelette. Eine Welt scheinbarer Erstarrung, die sich zunehmend (wieder)belebt, ihn einkreist und gefangennimmt. Reanimiert durch seine eigenen Obsessionen erheben sich die Skelette, beleben sich die Präparate. Die erstarrte Welt fällt auf ihren Präparator zurück – am Ende steht die organische Verbindung des scheinbar Toten mit dem Lebenden. Die Reaktion konservierten Lebens mit einer überbordenden Imagination.



Butcher's Hook

Simon Pummell

GB, 1995, 7 Min.

KONINCK, London

A poetic, enigmatic short film showing an animal dissector who is engulfed by his world of cages, jars, solutions and skeletons. This apparently petrified world increasingly comes to life (again), encircles and ensnares him. Re-animated by the preparator's obsessions, the skeletons begin to rise, the preserved specimens to revive. The frozen world falls back on its preserver until finally an organic connection is established between the dead and the living. The reaction of preserved life with an abundant imagination.

Die Geschichte eines fanatischen Werkzeugsammlers, der die Welt neuerschafft, gemäß einer Logik, die ihm sein Kreuzschlüssel diktiert. Eine Studie der abstrakten Methodik geistiger Gesundheit. Eine andere Form der Dokumentation. Eine Mischung aus Interviews, gesammeltem Filmmaterial, Waffenkatalogen und Alligatorkämpfen. Erforscht werden die Männlichkeit und die instrumentalisierte Macht, wie sie sowohl im Werkzeugladen als auch in den Korridoren des Pentagon zu finden sind. Eine Untersuchung der Bedeutung täglicher Gesten als Quelle des Verständnisses komplexer Zusammenhänge.



Stanley

Steven Matheson

USA, 1995, 15 Min.

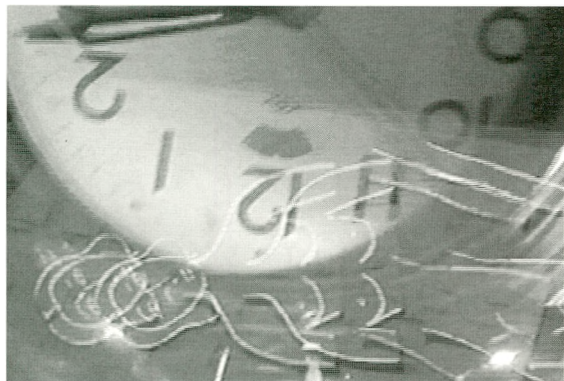
Steven Matheson, San Diego

The tale of a fanatical tool collector who recreates the world according to a logic dictated by his crosswrench. An examination of the abstract technology of saintly, the video inverts the documentary portrait, fusing interviews, found footage, weapons catalogs, and alligator wrestling. An exploration of masculinity and instrumental power as it is wielded both in the tool shop and in the corridors of the Pentagon, this video underscores the larger significances of daily gesture in the production of meaning.

Sa
17.2

irrsinn - alltag - kunst

Ein collagiertes, schwarz-rot-weißes Labyrinth aus Zeichen, Buchstaben und urbanen Landschaften, in dem sich die Hauptfigur bewegt, verfängt, verirrt. Eine Sammlung visueller Notizen, die auch das Abbild einer Psychose sein könnten – ein Tagebuch vielleicht, daß sich im Prozeß des Schreibens selbst auslöscht.



The Red Book

Janie Geiser
USA, 1995, 11 Min.
ALIVE TV, Saint Paul

A collagated, black-red-white labyrinth made of characters, letters and urban landscapes through which the main figure moves, gets trapped, lost.

A collection of visual notes. They could be the image of a psychosis: a diary, possibly, that erases itself in the writing.

Die Geschichte einer alternden und vereinsamten Künstlerin und Kunstsammlerin, erzählt aus der Sicht eines „objektiven“ Beobachters, eines Psychoanalytikers, und anhand ihrer eigenen Erinnerungen. Erinnerungen an die Vergangenheit und Kindheitserlebnisse vermischen sich und lassen die Zeit der Avantgarde wieder lebendig werden. Eine Zeit, in der Künstler Geschichte schrieben und mit großen Idealen und Hoffnungen sowohl die Kunst als auch die Welt veränderten. Eine vielfältige Collage, die an frühere Arbeiten der Autoren anknüpft, sie formal durch den differenzierteren Gebrauch von Videoeffekten jedoch weiterführt.



The Sand Collectors

Neven Korda
Zemira Alajbegovic
SLO, 1995, 12 Min.
ZANK VIDEO, Ljubljana

A story of an artist and art collector as seen by an "objective" observer, a psychoanalyst, and as remembered by herself, aged and deserted. Childhood memories and recollections intertwine to reconstruct a time of diverse avant-gardes, a period when artists made history, when great words and even greater hopes changed the art and world itself. A multi-faceted collage which, though reminiscent of the artists' earlier works, offers a more unique usage of the video-effects.

sa
17.2

Danish
Film
Institute
Workshop
Haderslev
DDV

18/2., 14 Uhr +
19/2., 15.30 Uhr

FlummoX
Gry Nissen

Für Führer,
Volk und
Vaterland
Pablo
Llambias

Dead Guys
do'nt Dance
Jesper
Pedersen

Midlet
Helliger
Målet
Gitte Boel
Gammelgård

18/2., 15.30 Uhr
+ 21/2., 11.30 Uhr

Schönfeld
Lars R. Jensen
und Torben
Madsen

Berlin

96

Video Studio, Scene Center:
16/2., 20.30 + 18/2., 16 Uhr

Dance
Macabre

Eric Destailleur

1-2, 1-2
Højre Venstre

See Song
Michael
Støvring

(Bei Änderungen,
siehe Katalog!)

m e m e n t o m o r i

22.30

Das Bild geht mir nicht aus dem Kopf: Jürgen, das Gesicht. Jürgen hat seinen Körper verlassen, und eine eingefallene Puppe ist ... Ach, Worte sagen da nichts! Das Bild (und keine Metapher) hab' ich auf Video und Super-8 aufgenommen, aber das Bild habe ich auch so ganz präsent vor Augen (die Aufnahmen habe ich mir noch nicht einmal angeschaut ... mir fehlt auch etwas der Mut!). Was ich aber sagen wollte: Der tote Körper, so wie ich ihn heute morgen gesehen habe, hat nichts mehr mit Jürgen zu tun! (Michael Bryntrup, Tagebuch 14.12.1993)



Aide Memoire – ein schwules Gedächtnisprotokoll

Michael Bryntrup
D, 1995, 16 Min.
Michael Bryntrup, Berlin

That picture stays in my mind: Jürgen's face. He'd left his body, and now this broken puppet ... But no words could express it! I recorded this picture, not a metaphor, with Super-8 and a video camera. But the picture, not the recording, stays with me now. (I never saw the recordings. I didn't have the courage to watch it.) What I'm saying here is, the dead body, the way I saw it this morning, has nothing to do with Jürgen. (Michael Bryntrup's diary, December 14, 1993)

Im Winter 1994 arbeitet der Schauspieler Ron Vawter in Brüssel an einer Theaterproduktion über Philoketes, einem Krieger der griechischen Mythologie. Als bei Vawter AIDS diagnostiziert wird, gewinnt diese Geschichte von Schmerz und Einsamkeit für ihn zusätzlich an Bedeutung. Er arrangiert eine Zusammenarbeit mit dem holländischen Regisseur Jan Ritsema und einer internationalen Künstlertruppe. Ron verstirbt, als die Produktion Erfolg hat. *Last time I saw Ron* entstand aus dem Aufnahmемaterial zum Theaterstück. Eine bewegende Auseinandersetzung mit der Kunst als lebenspendende Kraft.

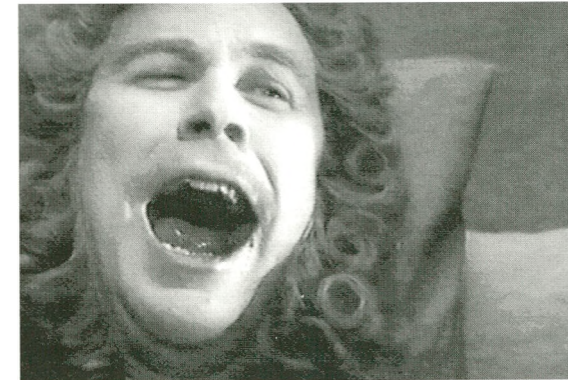


Last time I Saw Ron

Leslie Thornton
USA, 1994, 12 Min.
VIDEO DATA BANK, Chicago

During the winter of 1994, actor Ron Vawter was in Brussels working on a theater production about the mythical Greek warrior Philoketes. When he was diagnosed with AIDS, this story of anguish and isolation took on added poignancy, and he arranged to collaborate with Dutch director Jan Ritsema and an international group of artists. Ron passed away just as the production reached fruition. *Last Time I Saw Ron* is made from footage shot for the play. A moving meditation on the power of art as a life-giving force.

In dieser Gemeinschaftsarbeit lassen Robert Wilson und Heiner Müller Molière sterben; sie imaginieren seinen Tod in Tableaus und Texten, von Müller selbst gesprochen. „Das Kino schaut dem Tod bei der Arbeit zu.“ Wilsons Schauspieler schauen Molière beim Sterben zu. Das macht Arbeit. Müller kommentiert: „Das Gedicht sieht Molière beim Sterben zu. Das Gedicht sieht einem Sterbenden bei der Arbeit zu, der Molière heißt. Das Gedicht ist kein Film. Der Film schaut einem Schauspieler zu, der einen Sterbenden spielt, der Molière genannt wird.“



La Mort de Molière

Robert Wilson
F, 1994, 48 Min.
ARTE, Straßburg

A collaboration in which Robert Wilson and Heiner Müller let Molière die, imagine his death in tableaux with text passages recited by Müller himself. "Cinema watches Death at work." Wilson's actors watch Molière die: their vigil is hard work. Müller's comment: "The poem watches a dying man at work, his name is Molière. The poem is not a film. The film watches an actor playing a dying man called Molière."

Sa
17.2

Im Zeichen der prinzipiellen Veränderbarkeit, Austauschbarkeit und Ersetzbarkeit von körperlichen Organen, Geweben, Flüssigkeiten und Funktionen ist jede Anthropologie an ihr Ende gekommen, die das Wesen des Menschen stets danach bestimmt hatte, was er selbst nicht gezielt verändern kann. Heute ist die Frage, wie wir eine Welt und einen Körper erzeugen, zur Grundlage geworden, die nicht mehr alleine die Kunst und ihre künstlichen Welten betrifft." (Florian Rötzer)

Die Virtualisierung des Körpers – nicht nur im philosophischen, sondern auch im technischen Sinne – ist Thema dieses FOCUS-Programms. Der Münchner Fachjournalist Tom Sperlich moderiert die Veranstaltung, die einen Bogen schlägt von der 3D-Charakteranimation zur Simulation von virtuellen Menschen, mit denen in Echtzeit interagiert werden kann. Ausgehend von einem kurzen historischen Abriss der Entwicklung des 3D-Modellings anhand von Videobeispielen, ist es Ziel der Veranstaltung, über Möglichkeiten der 3D-Simulation in Verbindung mit Virtual Reality, Künstlicher

Intelligenz bzw. Artificial Life zu informieren. Gleichzeitig wird zum Verständnis der einzelnen Forschungsbereiche beigetragen.

Im Mittelpunkt steht die Präsentation von Projekten aus dem VR-Bereich durch die Pionierin der Computeranimation Prof. Nadia Magnenat Thalmann vom MIRALab, Genf, sowie Monika Fleischmann von der Gesellschaft für Mathematik und Datenverarbeitung mbH und Dr. Paolo Petta vom Österreichischen Forschungsinstitut für Artificial Intelligence in Wien. In einer abschließenden Diskussion geht es um Zukunftsvisionen von einem Leben mit künstlichen Menschen und Spekulationen über ein digitales Leben nach dem Tod.

biographie prof. nadia magnenat thalmann

Nadia Magnenat Thalmann ist ordentliche Professorin für Computerwissenschaften an der Universität Genf, Schweiz, und Gastprofessorin am HEC in Montreal, Kanada.

biographie monika fleischmann

Monika Fleischmann ist künstlerische Direktorin des Integrationsprojekts Visualisierung und Gestaltung von Multimedia-Systemen (VMSD) der GMD in Sankt-Augustin.

biographie dr. paolo petta

Paolo Petta ist seit 1987 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Österreichischen Forschungsinstitut für Artificielle Intelligenz (OFAI) in Wien. Seit 1989 arbeitet er auch am Institut für Medizinische Kybernetik und Artificial Intelligence der Universität Wien.

multimedia 7: datenkörper

Under the sign of changeability on principle, exchangeability and the ability to replace bodily organs, tissues, fluids and their functions, every anthropological premise which treated man as a life form incapable of altering its own structure has come to an end. How to produce a world and a body, now one of today's basic questions, is no longer meant for just the realm of art and its artificial worlds." (Florian Rötzer)

This FOCUS program is concerned with the virtualization of the body in a philosophical as well as technical sense. Hosted by journalist and field expert Tom Sperlich, it covers a wide range of interests - from 3D character-animation to the simulation of virtual people with whom the viewer can respond to 'in reality'. Beginning with a brief historical summary on the development of 3D-modelling by way of video-generated examples, the goal of this event to offer information on the possibilities of 3D-modelling in connection with Virtual Reality and Artificial Life practices. At the same time, the individual areas of research are explained.

Special emphasis is given to the presentation of VR-projects by three pioneers in the field of computer-animation: Prof. Nadia Magnenat Thalmann (MIRALab, Genf), Monika Fleischmann (Society for Mathematics and Data Research Inc.) and Dr. Paolo Petta (Austrian Research Institute for Artificial Intelligence in Vienna). The topics for the closing discussion address futuristic visions: a life lived with simulated people, and speculations on a digitalized life after death.

biography prof. nadia magnenat thalmann

Nadia Magnenat Thalmann is full Professor of Computer Science at the University of Geneva, Switzerland and Adjunct Professor at HEC Montreal, Canada.

biography monika fleischmann

Monika Fleischmann is not only a research artist but also Artistic Director of the Dept. for Visualization and Media Systems Design (VMSD).

biography dr. paolo petta

Since 1987, Dr. Paolo Petta works as Scientific assistant in Austria Research Institute for Artificial Life (OFAI), Vienna. Since 1989, Assistant-work at the Institute for Medical Cybernetics and Artificial Intelligence/ University of Vienna.

virtuelle menschen

Prof. Nadia Magnenant-Thalmann

Langfristiges Forschungsziel ist die Entwicklung eines parallelen Echtzeit-Systems für die Simulation virtueller Menschen und Welten. Dabei sollen die „Bit-Geschöpfe“ nicht nur untereinander in ihren virtuellen Realitäten interagieren und sich autonom verhalten, sondern auch mit uns realen Menschen kommunizieren. Dazu müssen virtuelle Menschen erkennen, Wahrnehmungen verarbeiten, als Reaktion sich entsprechend verhalten und schließlich den Dialog zwischen Emotions-Input und -Output koordinieren können.

intuitive interfaces

Monika Fleischmann

Eine innovative Mensch-Maschine-Schnittstelle erlaubt intuitive Interaktion mit dem Computer. Intuitive Interfaces zu entwickeln, bedeutet heute, Hardware durch Software zu ersetzen – Materie wie Handschuh und Helm durch Immaterielles wie Sprach- und Bilderkennung. Unmerklich und unsichtbar werden Körper und Sinne ohne behindernde Technik in reagierende Umgebungen einbezogen. Der Datenhelm gehört fast schon in die Computersteinzeit. Trotzdem war er wegweisend und vermittelt bis heute ein besonders starkes Gefühl der Immersion.

intelligente autonome softwareagenten

Dr. Paolo Petta

Wesentlich für den erfolgreichen Einsatz von Virtual Environments (VE) als auch von textbasierten Cyberspaces sind intelligente, d.h. rational handelnde, robuste und lernfähige autonome Softwareagenten, damit Benutzer einen gewünschten Ort oder eine gesuchte Information finden, über eine interessante Aktivität informiert werden oder auch rasch und zweckmäßig komplexe VEs konstruieren können. Darüber hinaus würden viele Cyberspaces, etwa im Bereich Edutainment, erst eine echte Attraktivität erhalten, wenn intelligente Partner mit dem Benutzer in Interaktion treten könnten.

multimedia 7: datenkörper

virtual people

Prof. Nadia Magnenant-Thalmann

A long-term research goal was developed from this parallel-authenticity system for simulating virtual people and worlds. These “bit-creations” do more than just respond to one another and act independently in their virtual realities. They also communicate with us – the real people. Virtual people must recognize, develop their sense of reality, gauge their reactions and master the dialog between emotional inputs and outputs.

intuitive interfaces

Monika Fleischmann

Innovative man-machine cross-over points allow for intuitive interaction with the computer. Developing today’s intuitive interfaces means replacing hardware with software – or materials like gloves and helmets with ‘immaterials’ like language and image-recognition. Without realizing or seeing, unhindered by technology, body and sense are shifted into reactive realms. The data-helmet, a relic from the computer Stone Ages, was a path-finder which even today offers a strong sense of immersion.

intelligent autonomous software agents

Dr. Paolo Petta

Essential in the effective use of virtual environments (VE), as well as in text-supported cyberspaces, are intelligent software agents which act rationally. They must be robust, autonomous and capable of learning, so that the user can reach the desired spot or information, learn of an interesting activity, or, if need be, construct highly-complex VEs on short notice. Apart from that, most of the cyberspaces in the Edutainment branch first become attractive when the user interacts with an intelligent partner.

TERRATOOLS

Computer Graphics Solutions

TERRATOOLS Computer Graphics Solutions, gegründet 1993 von Prof. Ulrich Weinberg, konzentriert sich auf Speziallösungen im Bereich 3D-Animation und -Simulation. Seit 1994 Fokussierung auf Entwicklung und Produktion interaktiver 3D-Szenarien und 3D-Spiele. Weltweiter Vertrieb durch TIME WARNER INTERACTIVE. MAGIC MANSION ist ein Projekt zur interaktiven Begehung der sogenannten Churchill-Villa in Babelsberg. Das Gebäude von Mies van der Rohe von 1915 ist zugleich Sitz der Firma TERRATOOLS und mittels Quicktime VR-Technologie auf CD-ROM bis in den letzten Winkel hinein zu besichtigen. Demnächst auch im WWW!



Magic Mansion

Prof. Ulrich Weinberg, Geschäftsführer
TERRATOOLS

TERRATOOLS Computer Graphics Solutions, founded 1993 by Prof. Ulrich Weinberg, concentrating on special solutions in the field of 3D-animation and -simulation. Since 1994 focus on development and production of interactive 3D-environments and 3D-games. Worldwide distribution by TIME WARNER INTERACTIVE. MAGIC MANSION is an interactive walk-through of the so called Churchill-Villa in Babelsberg. The complete house, built in 1915 (and office of TERRATOOLS) can be visited with QuicktimeVR-technology on CD-ROM on every PC. Soon also in the WWW!



Der Vortrag beinhaltet eine Untersuchung der Darstellung von Text am Bildschirm. Es werden verschiedene Softwareprogramme vorgestellt, die beliebige Texte mittels exakt definierter Gestaltungsraster darstellen. Die Schwerpunkte der Programme variieren zwischen reiner Animation und einem typographischen Interface. Die strikte Trennung des gezeigten Textes und der gestalterischen Umsetzung birgt die Chance, große Textmengen bzw. unbekannte Texte mittels einer frei wählbaren Gestaltung darstellen zu lassen.



ReadOnScreen / Software

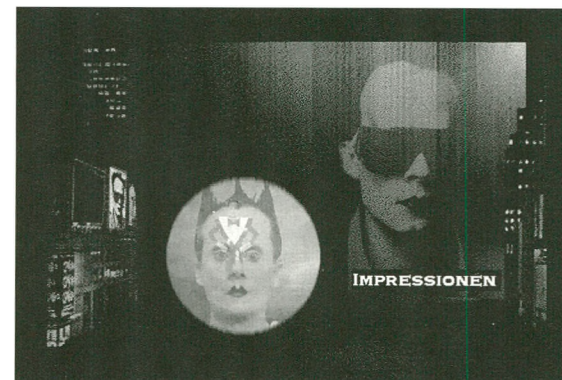
Andreas Kraft, Designer
fünf.6 - Medienkonzeption und Gestaltung

This lecture is concerned with studying how text is depicted on monitors. The various software programs demonstrated here, equipped with exact-definition design grids for generating arbitrary texts, highlight ways of handling pure animation or typographical interface problems. The strict division of shown texts and graphic applications offer a way of handling large quantities of text with a free choice of design options.

pixelpark

Cold Genius ist eine multimediale Aufbereitung der gleichnamigen Short-Opera, komponiert und produziert von Eberhard Schoener.

Vergnügliche Einblicke hinter die Kulissen bietet die Prinzen-CD-ROM. Viele Videos, Songs und interaktive Music-Clips lassen die Herzen der Prinzenfans höher schlagen. Die CD-ROM *Die Fantastischen Vier* bietet ein multimediales Hip-Hop-Abenteuer. Unerwartet ist die graphische Ebene in Entertainment-Teil. Für echte Fans gibt es in einem Archiv noch ausführliche Informationen über die Band.



Cold Genius / Die Prinzen /

Die Fantastischen Vier / CD-ROMs

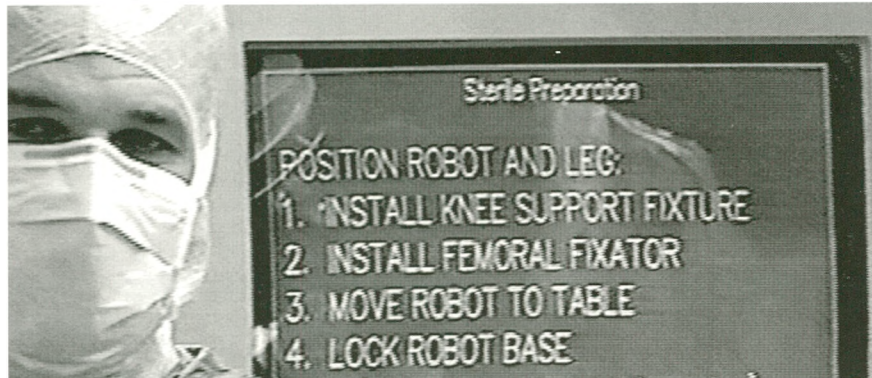
Florian Dengler, Tanja Diezmann, Claudius Lazzeroni,
Creative Directors
Pixelpark GmbH

Cold Genius is the multi-media version of the opera of the same name, composed and produced by Eberhard Schoener. *The Princes* offers a peek behind the curtains, in CD-ROM form, with videos, songs and interactive clips that tickle their fans. In the entertainment slot, *the Fantastic Four* CD-ROM, a multi-media Hip-Hop adventure, uses unexpected graphic techniques, and, for their true fans, an archive offers in-depth band info.

h o m o i n t e r f a c e

20.30

Ein ungewöhnlicher TV-Essay zu einem zentralen Thema. Ob wir es hören wollen oder nicht: Der Mensch konstituiert sich noch immer über seine Unvollkommenheit und seine Fehlbarkeit. Mittels neuester Technologien, verstärktem Abwälzen verschiedenster Prozesse auf Maschinen, Roboter und Computer arbeitet man an der zunehmenden Ver-Sicherung des menschlichen Daseins, doch ein Blick in die Nachrichten zeigt: Die Katastrophen bleiben allgegenwärtig. 75% aller Flugzeugunglücke sind auf menschliches Versagen zurückzuführen. D.h., der Mensch, die fehlbare Biomasse, ist immer der Unterlegene, das schwächste Glied in der Kette der technologischen Evolution. Noch sind wir es, die die Maschinen konstruieren, doch die Maschinen sind es, die uns konditionieren; ein seltsamer Evolutionskreislauf. Die Sehnsucht nach der optimierten, makellosen Neuschöpfung des Menschen bedingt letztlich die Abschaffung seines bisherigen Selbst.

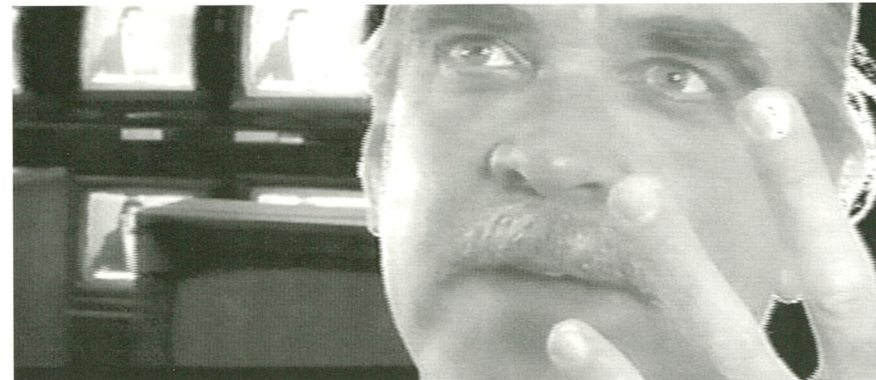


Das menschliche Versagen / Menschenrecht auf Fehlbarkeit

Martin Papirowski / Ursula Popp
D, 1995, 30 Min.
WDR, Köln

An unusual TV essay dealing with a central theme: the imperfection and fallibility constituting (whether we like it or not) the human being. Work continues on ways of insuring/assuring human existence with sophisticated technologies, new forms of insurance policies, by transferring a diverse range of processes to machines, robots and computers. But, as every news broadcast shows, the catastrophes remain omnipresent. 75% of all airplane accidents are caused by human error. That is to say, the fallible human biomass always remains the inferior, weakest link in the chain of technological evolution. At present we are still the ones who construct the machines, but – and here the evolutionary cycle becomes peculiar – the machines condition us. Ultimately, the yearning for the optimized, flawless, new human creation demands the abolition of the self as we know it.

Ein Versuch, die Entwicklung der globalen Kultur zu beschreiben: Effizienz wird in allen Bereichen immer wichtiger, die technologische Evolution überschlägt sich und die Telekommunikation verändert das menschliche Verhältnis zu Zeit und Entfernung radikal. Nationale Märkte werden weniger wichtig, entscheidend ist der weltweite Markt. Ambivalenzen wachsen – die Lösung weltweiter Probleme rückt in greifbare Nähe ebenso wie ihre Verschärfung. Zentrales Stilmittel dieser Arbeit sind 3D-Grafiken, in die Interviews und Drehorte eingebettet sind, entsprechend den Oberflächen multimedialer Arbeiten. Gesprächspartner sind unter anderem: Eduardo Galeano, Dichter, Murray Gell-Mann, Nobelpreisträger für Physik, Kevin Kelly, Redakteur von *Wired*, Alan Kai, Erfinder der Maus und der Windows-Oberflächen, der Dalai Lama, geistiger Führer von Tibet, Neil Postman, Medienkritiker, und Gene Youngman, Medienkritiker. Insgesamt ein Versuch, Dokumentation und Videokunst zu verbinden.



Worlds out of Time

Peter Hesseldahl / Jes Stein Petersen
DK, 1995, 49 Min.
TIMELESS PRODUCTIONS I/S, Svendborg

An attempt to describe the development of global culture. In every sector efficiency is crucial, technological advancements outdo themselves, and tele-communication is radically altering man's relationship to time and distance. National markets are less important than global scope. Ambivalence is mounting: both the solution and intensification of world-wide problems are easier to grasp now. The central (stylistic) means are 3D-graphics which, embedded in interviews and shooting locations, comply with the interface of all multi-media works. Included among the speakers are: Eduardo Galeano, poet; Murray Gell-Mann, Nobel Prize for Physics; Kevin Kelly, editor of *Wired*; Alan Kai, inventor of the Mouse and WINDOWS interface program; the Dalai Lama, spiritual leader from Tibet, and the media critics, Neil Postman and Gene Youngman. Altogether, an attempt to combine documentation and video art.

SO
18.2

j u s t

f o r

f u n

Ein Mann. Ein Hund. Sie sitzen sich gegenüber. Starren.
Erstarrt. Die Zeit läuft. Etwas tickt, steht im Raum, kündigt
sich an.

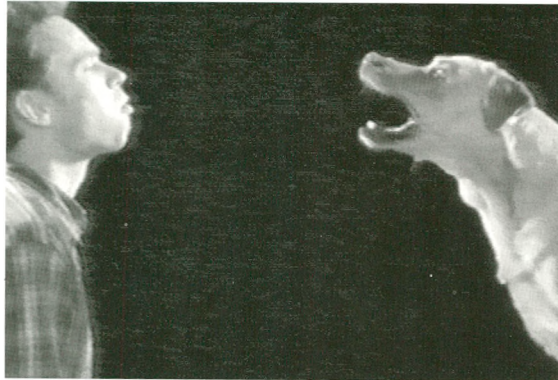
Werden Sie aufeinander schießen?

Sich ineinander verbeißen? Zerreißen?

Oder nur freundlich ablecken?

Da. Der Mann bewegt sich. Zittert. Seine Backen blähen
sich.

Sehen Sie. Staunen Sie. Ein toller Hund. Eine artistische
Bestie.



Freezing

Bart Dijkman

NL, 1995, 2 Min.

STICHTING KAPSTOK, Arnheim

One man, one dog. Sitting opposite each other. Staring.
Frozen. Time passes, something is in the air, ticking, about
to happen.

Will they shoot at each other?

Bite each other? Tear the other to shreds.

Give each other a friendly lick?

There: the man moves. Trembles. Cheeks puff up. You see.

Gape. A fine dog, an artistic beast.

„Guten Abend, meine Damen und Herren ... und jetzt: Das
Wetter“ – die allabendliche Litanei von Sabine C. und dem
tugendhaften Ulrich W. Immer das Gleiche meint auch: Es
gibt noch Sicherheit in einer Welt, die sonst nur Böses im
Schilde führt: Krieg, Katastrophen, Gemetzel ... aber das
Wetter, das bleibt – und zwar schön, trotz allem. Schön.



Guten Abend – und das Wetter bleibt trotzdem schön

Jörg A. Polzer

D, 1995, 4 Min.

Jörg A. Polzer, Berlin

“Good evening, ladies and gentlemen ... and now the wea-
ther” – the same litany, night after night, by the reporter
Sabine C, and goodie-two-shoes Ulrich W. Repitition also
means security in a world labled with evils: wars, catastro-
phes and slaughter ... But the weather is forever, and,
despite it all – good. Good!

„Es war ihr Itsy Bitsy ...“ – Sie wissen schon, der Bikini mit
dem Teenie-Weenie – ultimativ nostalgisch und äußerst
amüsan, ist diese technisch avancierte Grafik- und Bild-
collage aus Ornamenten und Ikonen der pomadigen 50er
Jahre, perfekt arrangiert zu einem der absoluten Kultsongs
der Zeit. Da wackelt der Nierentisch.



Itsy Bitsy Teenie Weenie

Christian Weckerle

D, 1995, 3 Min.

KUNSTHOCHSCHULE FÜR MEDIEN, Köln

“It was her Itsy Bitsy ...” – You know, the bikini with the
Teenie-Weenie ... This nostalgic, amusing and technically
advanced graphic piece is a collage of trinkets and icons
from the gloriously-pomadged 50s, perfectly arranged to the
'neatest' cult-songs of yesteryear. Wanna see the kidney-
table shake?

Wenn etwas groß ist, wenn es orange ist und wenn es auch noch häßlich aussieht – ist es dann zeitgenössische Kunst? Diese Frage stellt das Video.

Es bietet gleichzeitig eine Do-it-yourself-Anleitung für Leute, die ihr Geld nicht für so sinnlose Einrichtungen wie Ballettschulen ausgeben wollen oder die unter einer der klassischen Tanzphobien leiden. Sie wollen ihr Leben durch exzessiven Ausdruck Ihres Selbst bereichern und das irdische Nirwana erreichen? Hier kommt die perfekte Anleitung zum Glück!



Another World of Dance

Luis Valdivino / Dan Boord
 Laura Hill / Marilyn Marloff
 USA, 1994, 9 Min.
 UNIVERSITY OF COLORADO AT BOULDER, Boulder

If something is big and orange and looks ugly as well – does that make it contemporary art? This video asks this question.

It also offers a step-by-step intro into sound reasoning, for people who'd never waste their money on ballet shoes, or else fall prey to one of the classic dance-phobias. If you want to enrich your life through an excess of self-expression, and reach Nirvana on earth, this is the video-road to success!

Ein seltsames Haus steht in der Wildnis. Das Haus hat vier Räume, die von vier Familien bewohnt werden – Metaphern für die unterschiedlichen Zivilisationen in verschiedenen Regionen der Welt. Getrennt durch die Wände lebt jede Familien unabhängig von den anderen, ohne von der Existenz der anderen etwas zu ahnen. Eines Tages erfindet jemand eine Schraube, mit der er ein Loch in die Wand bohrt und so die Möglichkeit zur Kommunikation eröffnet. Ein unerwartetes Schicksal steht nun allen bevor. Am Ende verwandelt sich das Haus in ein verblüffendes Gebilde.



The Screw and the Wall

Hideo Nakazawa
 J, 1994, 20 Min.
 NHK JAPAN BROADCASTING CORPORATION, Tokyo

A strange looking house stands in a wilderness. It has four rooms which four families inhabit separately. They are a metaphor for various civilisations in different regions of the world. Since they were divided by the walls, each group was living independently, not knowing of the other's existence. One day, one of them invented a screw, which made a hole in the wall. That brought them an opportunity for communication. However, they were to experience an unexpected destiny. Eventually, the house itself transforms into an amazing structure.

Freds Katze ist gestorben, Bernd steht nicht auf Frauen, Martina kennt alle Schnellimbisse der Stadt. Günther ist zwar langsam, aber der Chef. Die Wände verschieben sich, die Dimensionen haben keine Bedeutung. In *Jurassic Parc* waren sechs Minuten computeranimiert, hier sind es vierzig, wenn auch mit anderem Charakter.

Ein schrilles Szenespektakel, das das Umfeld der lebendigen Schauspieler per Animation so darstellt, wie diese es subjektiv erleben. Und ein spannendes Tasten nach einer neuen filmischen Form.



Die Frau des Tellerwäschers

Knut Gminder
 D, 1995, 59 Min.
 VEREIN FÜR VISUELLE KOMMUNIKATION, Hannover

Fred's cat dies. Bernd doesn't like women. Martina knows every fast-food joint in town. Günther is slow but he's the boss. The walls shift a lot and dimensions don't matter. In *Jurassic Park* six minutes were computer-animated. But here, with a different mood, it's forty.

A crazy spectacle about the scene, depicting the surroundings of lively actors in the same subjective way that they experience them. An thrilling attempt at a new cinematographic form.



Wie soll man Multimedia beschreiben, wo es doch in der multidimensionalen Natur des Mediums liegt, daß jede Erfahrung einmalig und einzigartig ist. Auf das Erscheinungsbild einer Arbeit einzugehen, scheint nicht mehr entscheidend. Die Aufmerksamkeit muß sich auf die Datenstrukturen (Inhalt) und die Art und Weise, in der diese verbunden sind, richten. Also eine Analyse im Blick darauf sein, wie Information zu weiterer Information führt und wie Menschen damit interagieren.

Es geht um das Medium Computer – von Alan Turing beschrieben als eine Maschine, die jede Maschine sein kann, eine symbolische Maschine. Der Multimediakünstler wird zum Erfinder von Maschinen und zum Designer der Wechselbeziehungen zwischen Mensch und Maschine. Hiermit ist nicht die Maschinenkunst in der Ästhetik des 19. Jahrhunderts gemeint, sondern eine linguistische Kunst, die Turings Vision des Computers als linguistisches System widerspiegelt.

Dies wirft Fragen zur Rolle des Künstler auf. Das Netz kann

als Sozialraum betrachtet werden, in dem die Menschen verschiedene Rollen einnehmen. Auch Künstler haben einen Platz (eine Rolle) in der Gesellschaft. Es ist wichtig, die Diskussion auf der Suche nach definitiven Aussagen zur Rolle des Künstlers nicht einzuengen, sondern die Vielfalt möglicher Rollen zu erkennen, insbesondere in bezug auf Multimedia und das Netz mit seiner Vielzahl von Sozialräumen.

Die Idee, daß ein Computerhacker einem Publikum etwas zu sagen haben könnte, das man normalerweise in Kunstgalerien, Kinos und Theatern findet oder das sich mit Literatur beschäftigt, ist ein Anzeichen für diese wachsende Vielfalt. Neben den traditionellen Rollen des Künstlers entstehen neue. Das führt zu den Fragen, was einen Künstler eigentlich ausmacht und was als Kunst betrachtet werden kann. Ist das nicht eine Voraussetzung für kreative Arbeit?

Der Künstler betrachtet die Konventionen verschiedener Kunstformen und deren soziale Wirklichkeit als Ausgangsmaterial, das er manipuliert und synthetisiert. Dabei erwei-

tert sich der Begriff Multimedia. Multimedia ist nicht mehr nur eine Mischung verschiedener Formen (Sound, Image, Text), sondern beinhaltet auch die kreativen Disziplinen (Visuelle Kunst, Film, Musik, Literatur, Publishing, Theater, Computerarbeit) und die soziale Wirklichkeit, der diese Disziplinen unterliegen, auf die sie aber auch zurückwirken.

Im letzten Jahr hat sich die Produktion von CD-ROMs nicht verringert, es scheint aber immer weniger Neuerungen zu geben. Das Medium entwickelt sehr rasch Konventionen. Viele Künstler scheinen dies recht zufrieden zu akzeptieren, andere wenden sich neuen Bereichen zu. Etliche Künstler, die in den Anfängen CD-ROMs produzierten, haben ihre Arbeit ins Netz verlagert. Geschieht das aus wirtschaftlichen Beweggründen (eine Website ist wesentlich billiger einzurichten und zu unterhalten als eine CD-ROM-Edition) oder steht dies mit den dem Netz eigenen Charakteristika in Zusammenhang?

Simon Biggs

multimedia 9: design und cd-rom

How does one seek to represent the field of multimedia, where the multidimensional nature of the medium leads to every experience being singular and unique. Reference to the appearance of a work seems no longer crucial. Attention needs to be paid to the data-structures (content) of the work and the manner in which these are connected, suggesting an analysis aware of how information leads to other information, and how people interact with it.

The medium under discussion is the computer – defined by Alan Turing as the machine that can be any machine, a symbolic machine. The multimedia artist becomes an inventor of machines and a designer of human/machine interfaces. This suggests not a machine art, predicated on a 19th century aesthetic, but a linguistic art, reflecting Turing's vision of the computer as a linguistic system.

This invokes questions about the role of the artist. The Net can be regarded as a social space within which people as-

sume various roles. In society artists also have roles. It is important not to narrow down the argument, looking for definitive statements on what the artist's role is, but rather to recognise the diversity of what those roles might be. With multimedia, and especially the Net and its mapping of social space, this issue is paramount.

The idea of a computer hacker having something to say to an audience that would normally constrain itself to the art gallery, cinema, novel or theatre begins to represent this diversity. Whilst many traditional roles of the artist remain new ones emerge. We are led to question what it is to be an artist, and what can be considered to be art. Is this not a prerequisite for creative practice?

The artist starts to look at the conventions of various art-forms and their social praxis as base material to be manipulated and synthesised together. This is extending the notion of multimedia to include not only mixing of various media (image, sound, text) but also the creative disciplines involved

(visual art, film, music, writing, publishing, theatre, computing) and the social contexts which function within them and within which they function.

Over the past year the rate of production of CD-ROMs has appeared not to slacken, however there does seem to have been a falling off in inventiveness. The medium is rapidly acquiring conventions, and many artists seem quite happy to either accept them or simply cease such practice. Many artists who were in the first wave of CD-ROM producers have moved their practice over to the Net. Is this because of economic factors (a website is much cheaper to set up and maintain than a CD-ROM edition) or is it due to more significant factors revolving around the characteristics of the Net?

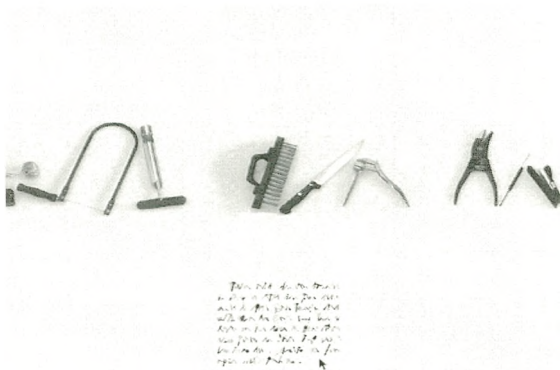
Simon Biggs

multimedia 9: design und cd-rom

12.00

ausgewählte cd-roms / selected cd-roms:

Eine minimalistische, aber sehr starke Multimediaarbeit. Was zuerst wie ein handgeschriebener Text erscheint – vielleicht aus einem unbekanntem Script? – erweist sich bei näherer Betrachtung als die Anordnung unterschiedlichster Werkzeuge und Geräte. Die banale Funktion ausgewählter Objekte wird mit trockenem Humor vorgeführt. Der Künstler ist anwesend.

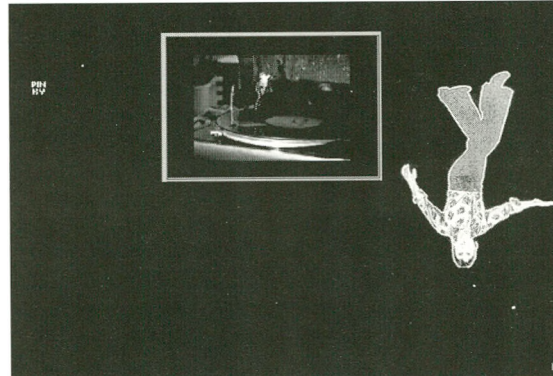


Manuscript

Eric Lanz
artintact
ZKM Karlsruhe, D, 1994

This is a minimalistic but rich multimedia work. What at first appears to be handwritten text, perhaps in an unknown script, is revealed on closer inspection to be an array of various tools and appliances. When an object is selected its banal function is extrapolated with wry humour. The artist is present.

Mit Hilfe seines dynamischen, interaktiven Interfaces dokumentiert diese Arbeit eine Vielzahl von Facetten der Performancegruppe V.O.L.V.O. Während das Interface anfänglich mit einigen interessanten Aspekten im Interaktionsdesign ausgestattet ist, erweist sich der darunterliegende Inhalt jedoch als linear, was letztlich eine interaktive Einbeziehung des Users verhindert. Die Künstler sind anwesend.



V.O.L.V.O. Airbag CD-ROM

Jans Possel, Paul Groot
Hg. Mediamatic
Niederlande, 1995

Using a dynamically interactive interface this work documents the many facets of the V.O.L.V.O. performance group. Whilst the initial interface exhibits some fine observations on interaction-design the underlying content tends to be linear, refusing the user any sense of interactive involvement with the material. The artists are present.

**MEDIENHAUS
FÜR KUNST & KULTUR**

Schwarzer Bär 6
30449 Hannover

Tel.: 0511 / 441440
Fax: 0511 / 453572

SCRIPT VERTRIEB

Erfolgreiche Zusammenarbeit mit Videokünstlern aus dem In- und Ausland, Film- und Videoklassen der Kunsthochschulen
fachkundige Beratung künstlerischer Projekte durch prof. Mitarbeiter (Cutter, Kameraleute, Tonmeister, Studiot Techniker, Film- und Videokünstler)
Produktionsleitung & Projektbetreuung

PRODUKTION

Aufnahme- und Postproduktionsstudio
Digitaler On-, Offline und Hybridschnitt,
Fast Videomachine 2.0, Digitaler Player/Recorder (9GB)
VHS, S-VHS, 8mm, Hi-8, U-Matic LB & HB SP, Beta SP
Comp. Produktionsmischer (3 Ebenen),
3 Kameralines, 20 Audiolines, Blue Box, Talkbacks
Lichttraversen, Lichtmischer, Lichtkoffer
3 Ikegami 3CCD Kameras, Studio & EB-Version, 3 CCU
Graphiksoftware, Adobe Photoshop, Corel Draw

PRÄSENTATION

Club-Kino
monatliches Film- und Videokunstprogramm
(16 mm, 8 mm, Hi 8, VHS, S-VHS, U-Matic LB & HB)
Videoinstallationen
Bar & Toiletten

DISTRIBUTION

VVK e.V.
Internationaler Videokunstvertrieb
Programmszusammenstellungen, Tourprogramme
(EUROVIDEOART-tour), weltweite Präsentationen
Vermittlung von Senderechtsverträgen
Vertriebskatalog abrufbar im Internet ab Frühjahr '96
Demo-Version z.Zt. über Modem unter Programm
VVK_kat2.exe, Brett\A-Link_H\Sauger\IBM,0511\730839



medienstandort berlin-brandenburg

Multimedia ist 1995 zum Wort des Jahres gekürt worden. In Berlin und Brandenburg wurde der Begriff „Medienstandort Berlin und Brandenburg“ während des gesamten Jahres viel genutzt und von manchem beschworen. Es ist die Rede von neuen Berufen und der Chance zur Schaffung neuer Arbeitsplätze. In diesem Zusammenhang muß auch nach den Ausbildungsmöglichkeiten in diesem Bereich gefragt werden und dessen Förderung durch die öffentliche Hand.

Konkret gefragt: Was tun der Berliner Senat und die Landesregierung Brandenburg allein oder gemeinsam für die Sicherung des Medienstandorts Berlin? Was Berlin und Brandenburg vorhaben, welche Konzepte einzelne Institutionen planen und wer welche Unterstützung erhofft oder vergibt, ist eine spannende Frage, die wir auf dem VideoFest mit kompetenten Gesprächspartnern diskutieren werden.

media-location berlin-brandenburg

In 1995, Multimedia was elected word of the year. In Berlin and Brandenburg the phrase "media-location Berlin and Brandenburg" was not merely used, some people swore by it. The subject here is creating new professions and jobs. In this context one must ask about the training opportunities in the field, and about the accessible public funds.

Put concretely: What are Berlin's Senate and the municipality of Brandenburg doing, separately or jointly, to ensure the Berlin media-location? What Berlin and Brandenburg are now planning, which concepts the individual institutes are proposing, and, who can expect or offer support - adds up to a riveting question that we look forward to hearing discussed by competent speakers at the VideoFest.

referenten

Sascha Bakarinow, Referatsleiter für Medienpolitik der Staatskanzlei des Landes Brandenburg
Head of Department Media Policies, Chancery of the State of Brandenburg

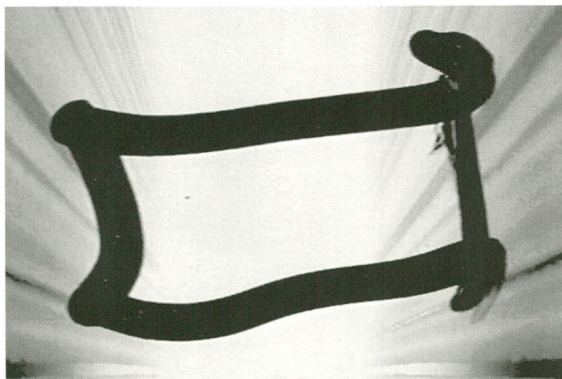
Ingrid Walther, Referatsleiterin Medien des Berliner Senats für Wirtschaft und Technologie
Head of Department Media, Berlin Senate for Economy and Technology

Moderator
Rainer Thiem, Geschäftsführer art + com

die region: abschlussdiskussion



Klänge eines fahrenden Zuges und eines Fahrrads: Der Versuch, die unsichtbaren Bilder von Geräuschen als Meditation über das Prinzip von Bewegung zu materialisieren. Animation und digitaler Videomix, die Leinwand saugt die Zuschauer in sich auf und der Soundteppich umhüllt sie. Ein cooler Sphärentrip.

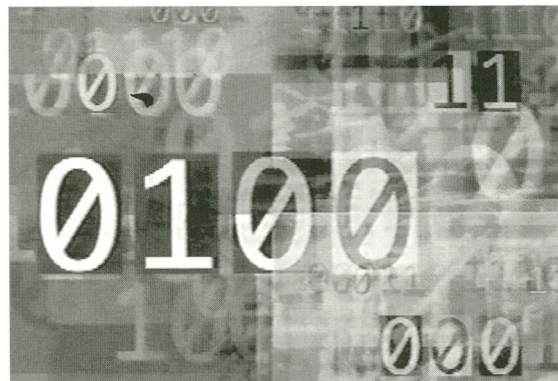


Lärm / Noise

Trine Vester
DK, 1995, 8 Min.
DET DANSKE FILMVAERKSTED /
DANISH FILM INSTITUTE, Kopenhagen

The sounds of a train and bicycle in motion: the 'invisible images of sounds' as a mediation on the principle of movement, draw in the viewer through animations and a video-mix, while the ears receive a sound massage. A great trip – and a money-saver.

Paul Swadel kommentiert die These, daß der Computer die Menschheit versklave. Nun ist diese Behauptung sehr gewagt, aber dennoch bleibt uns ein Video voller nihilistischer Verzweiflung erspart. Im letzten Jahr untersuchte der unermüdliche Mediendozent heitere Fälle wie den eines amoklaufenden Computervirus oder was geschieht, wenn alle Nullen und Einsen einfach ´mal einen Tag blau machen!



Guns and Boundaries of Mankind

Paul Swadel
NZ, 1995, 10 Min.
MEDIA ARTS, Hamilton

A commentary by Paul Swadel on the thesis that computers enslave mankind. This daring assertion is not discussed, and so we are spared a video full of nihilistic despair. Amusing cases examined over the last year by the untiring media lecturer include a computer virus running amok, or what happens when all the zeroes and ones simply take the day off.

Eine sich drehende, blaue Zitrone. Und dann Gesichter, wie man sie aus etlichen Videos und Installationen kennt: Die Gruppe RASKIN. Sie sind keinen Deut gealtert. Was ist ihr Geheimnis? Genmanipulationen? Zum Essen bei den RASKINS: digitalisierte Bahlsen-Keks, Melonen, Artischocken, Paprika und anderes enthüllen ihr Innenleben. Der Aufstrich lebt. Das virtuelle Essen spielt mit dem Verhältnis Mahlzeit, Mensch und Mutation, 3D-Modelling und -Morphing lassen groteske Bilder entstehen.



Nicht nur Wasser

Rotraut Pape
D, 1995, 26 Min.
235 MEDIA, Köln

A revolving blue lemon. Then come faces known from countless videos and installations: The group called RASKIN. Not a day older than before. But what's the secret? Gene-manipulation? And it's dinner with RASKIN: digitalized Bahlsen crackers, melons, artichokes, paprikas and secret delicacies of their inner-life. Then the ceremony begins: a virtual supper that plays on our relationship to supper-time, mankind and mutations, and with grotesque pictures courtesy of 3D-modelling and -morphing.



Eine Prozession. Eine bergige Landschaft. Menschen mit faltigen Gesichtern, Hängebrüsten und Bäuchen à la Fellini. Hasardeure, Nutten, Kinder und Normale. Ans Kreuzifix geschnürt eine Kreatur, Mischung aus Lamm und Ratte. Fast eine Art Allegorie für den Lebensweg wird diese surreale Prozession von oft comicartigen Animationen unterbrochen. Ein verwirrender Bildersprudel aus der filmischen Prozession und den künstlichen Bildern nimmt seinen Lauf, der abstrus torkelnd in aller Grausamkeit immer wieder die Welt reflektiert.



Procession etc.

Eric Ledune

F, 1994, 12 Min.

HEURE EXQUISE!, Mons-en-Barœul

A procession. A mountainous landscape. People with wrinkled faces. Hanging boobs and bellies à la Fellini. Cardplayers, tarts, children and villagers. Hanging from the crucifix is a creature half lamb and half rat. On the verge of signaling the allegorical march through life, this surreal procession is interrupted by often comical animations. A confusing whirlpool, mixing the filmed procession-pictures with the artificial ones, takes over. But its savagery reflects an image of the world.

Innere und äußere Welten sind scheinbar abgegriffene Worte. Edward Rankus legt subtil und sensibel Assoziationsmuster zu diesem Thema vor. In eindrucksvoll durchkomponierten Bildern schafft er einen Raum, in dem der menschliche Körper grenzenlos und wiederaufspürbar wird in unterschiedlichsten Objekten. Ein langsamer, stiller, intensiver Fluß von Bild und Ton – die Frage nach dem Verhältnis Subjekt / Objekt stellend, unterstützt von der Musik von Bob Snyder.



Nerve Language

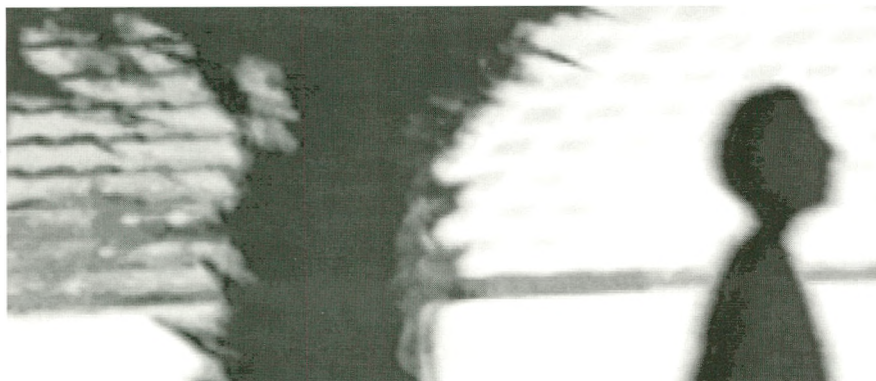
Edward Rankus

USA, 1995, 10 Min.

VIDEO DATA BANK, Chicago

Interior and exterior worlds' are patented words. But Edward Rankus invigorates this theme with subtle and sensitive associations. His impressively composed pictures create a space revealing the human body through a diverse selection of objects. This tranquil and intense river made of images and sounds – a reflection on the relationship between subject and object – is completed by the music of Bob Snyder.

Ein Fluß aus animierten, schwarz-weißen Bildfragmenten. Sie fließen, blitzen auf, verschwimmen und verschwinden wieder – sie könnten die Beschreibungen von Skalen visueller Erinnerungen sein oder die Überbleibsel eines zerbrochenen visuellen Bewußtseins. Schemen menschlicher Figuren entfernen sich, flackern am Rand der Auslöschung, Landschaften pulsieren, elektronisch belebt, sich auflösend in ihrer eigenen Bewegung, unterlegt mit einem sparsamen, eindringlichen Soundtrack von Stuart Jones.



Scale
Irit Batsry
D, 1995, 12 Min.
Irit Batsry, New York

A river of animated, black-and-white visual fragments. They flow, flash, blur and disappear – they could be the descriptions of the scales of visual recollections, or the remnants of a fragmented visual consciousness. Schematic human figures move away, flicker on the verge of extinction, landscapes pulsate with electronic vitality, dissolving in their own momentum. Backed by a sparing, but insistent, soundtrack by Stuart Jones.

Ein Raum. Eine Frau wälzt sich unruhig im Bett, verloren in ihren Erinnerungen an eine Reise nach Athen. Etwas war geschehen. Die Trennung vom Geliebten? Der Verlust des Lebenspartners? Ein kurzes Poem über die Vergangenheit, getragen von einer melancholischen Soundebene und einem lyrischen Text.



Estación Terminal
Claudia Aravena
RCH, 1995, 5 Min.
Claudia Aravena, Santiago

A room. A restless woman in bed, lost in her memories of a trip to Athens. Something happened there. Parting with her lover? Now a life without him? A short poem on the past with a lyrical text and haunting soundtrack.



a m b i e n t

Ist es das digitale Labor der Zukunft? Oder nur ein virtueller Raum? Es wabert, formt sich und fließt, Antennen sind allerorten. Ein seltsames Wesen taucht auf, eine Schrift signalisiert: „Das ist nicht dein Spiegel.“ Verloren im Cyberspace? Woher, wohin?

Neue Medienkultur – oder Medienkult?

Diese Computeranimation erzählt (erzählt?) mit ungewöhnlichen Stilmitteln.

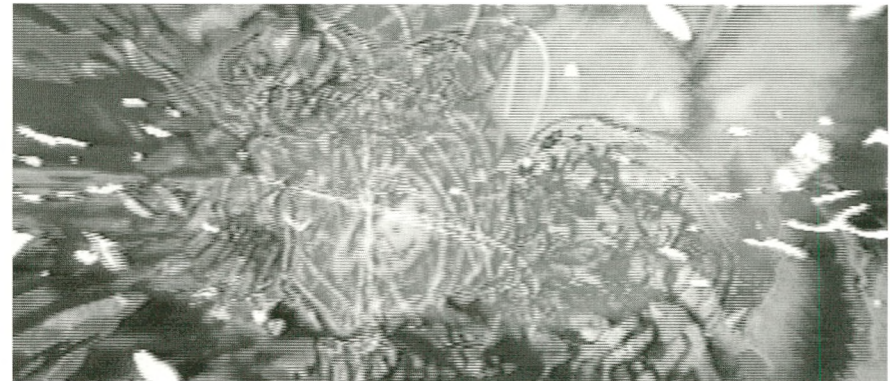


Le Culte (The Cult)

Edouard Prisse
F, 1995, 3 Min.
ENSAD, Paris

Is it a futuristic digital lab or just another virtual space? It wobbles, changes shape, flows and has every type of antenna. A strange being appears to the words: "It'll not be your mirror." Lost in cyberspace? Where's it from? Where's it going? The new media culture – or media cult? This computer-animation uses (confuses?) a unique style.

Diffuses Weiß. Strahlen brechen durch, Laserstrahlen. Farbe taucht auf. Dann Technomusik. Durch laserstrahlinitiierte Rückkopplungen, die von Tönen moduliert werden, entsteht ein Fliegen und Fließen durch abstrakte Strukturen, ein Durchdringen von Formen und Farben im besten Sinne.



Tania – Drome (Multifeedback)

Thomas Roppelt
D, 1995, 3 Min.
KUNSTHOCHSCHULE FÜR MEDIEN, Köln

A diffused whiteness broken by beams of light-lasers. Color returns. With techno-music. The laser-activated and tone-modulated feedback, and the soaring and flying effect through abstract objects, create a cellular feast of forms and colors.

Wenn ein Flugkörper wie durch ein Wunder sehen könnte, aber alle Zielkoordinaten vergessen hätte und nicht wüßte, wo er hingehört, und genug Treibstoff hätte, um neunzehn Minuten und zweiundfünfzig Sekunden zu fliegen, über und unter den Wolken, über's Meer und durch Olivenhaine, ab und zu auf einer Segelyacht innehalten, nach dem Kompaß zu schauen, trotzdem orientierungslos zu bleiben, weiterfliegt und wenn selbst die ein- oder zweimalige Begegnung mit Militärhubschraubern und Kriegsschiffen seine Sinnkrise nicht beenden würde, dann müßte er das erleben, was uns hier geboten wird.



Marshala
Roderich Baas
NL, 1995, 20 Min.
Roderich Baas, Hengelo

If a guided missile were to be suddenly and miraculously blessed with the gift of sight, then lost its bearings and forgot its target, but still had enough fuel to keep flying for nineteen minutes and fifty-two seconds, above and below the clouds, over the sea and through olive groves, could stop for the occasional rest on a yacht and consult the compass before resuming its confused trajectory in a sensual orbit unruffled by one or two encounters with army helicopters and warships, then its experiences would be what we see in this tape.

Ein mutiges wie streitbares Experiment: die Verbindung zwischen Videokunst, Dokumentation und politischem Pamphlet.

Fernsehanstalten präsentieren 5-Sekunden-Happen von Neuigkeiten, Nachrichtenmagazine schießen Beiträge von dreieinhalb Minuten auf die Mattscheibe. Schnell, aktuell, oberflächlich – Fernsehfutter.

STAKKER ist radikal anders und provoziert, stellt – ohne sie zu artikulieren – Fragen nach der Kultur von Massenkommunikation, ist brutal / langatmig und läßt hinlänglich Raum, über Medien und Welt ein paar Gedanken aufkommen zu lassen.



Stakker Westworld
Stakker
GB, 1995, 63 Min.
WARP RECORDS LTD., Sheffield

Then a courageous and questionable experiment: to weld video-art to documentation to a political pamphlet.

Networks broadcast 5-second tidbits of top stories, news journals focus on 31/2 minute-long reports. Fast, updated and superficial TV fast-food.

Uniquely radical, STAKKER provokes by asking questions (left unarticulated) on the culture of mass communication, and by allowing at the same time relentlessly / lethargic views on media and the world to surface.



Das Institut für Neue Medien INM in Frankfurt ist Forum und Plattform für die künstlerisch-wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Theorie und Praxis der neuen und interaktiven Medien. Ziel des INM ist es, künstlerisch-wissenschaftliche Traditionen zu hinterfragen, neue Ausdrucksmöglichkeiten in kontextsensitiven, interaktiven Medien zu suchen, zukünftige Wege in der Nutzung der neuen Medien für Kunst und Wissenschaft zu erarbeiten und für die Ausbildung und Anwendung nutzbar zu machen. An der Schwelle zum 21. Jahrhunderts positioniert sich das INM mit seinen Projekten kritisch und kreativ an vorderster Front der Entwicklung. Im heterogenen Sektor der interaktiven Medien ist das INM:

- New Media Training Plattform für MedienkünstlerInnen und -wissenschaftlerInnen (Video, Computergraphik, World Wide Web und Multimedia),
- Atelier für freie Kunstprojekte im Bereich der interaktiven Medien (Videostudios, 3D-Computergraphik-Plattformen, WWW-Server),
- Experimentallabor für wissenschaftliche Grundlagen-

das institut für neue medien

The INM institute for new media in Frankfurt-on-Main serves as the forum and platform for artistic-scientific discussions on the theory and practice of new and interactive media. The objective of the INM is to investigate artistic-scientific traditions, find new forms of expression in context-sensitive and interactive media for the arts, and to make use of this information in the future in the fields of art, science and education. On the threshold of the 21st century, the INM positions itself, both critically and creatively, at the "cutting edge" of current developments. INM is in the heterogenous sector of interactive media:

- new media training platform for media-artists and scientists (video, computer, World Wide Web and Multimedia)
- studios for independent art projects in the area of new interactive media (video-studios, 3D-computer-graphic platforms, WWW server)
- experimental laboratory for basic scientific research with learning-agents (knowbots) and simulated model worlds (chaos cube).

forschung über lernfähige Agenten (knowbots) und simulierte Modellwelten (chaos cube),
- Produktionsstätte prototypischer Anwendungen aus dem künstlerisch-wissenschaftlichen Umfeld der neuen Medien (World Wide Web, Internet, 3D-Computeranimation und Cyberspace-Events).

Das INM wird seit September 1994 vom neugegründeten Institut für Neue Medien e.V. getragen. Das INM ging hervor aus dem 1989 von Kasper König, dem Rektor der Städelschule – Staatliche Hochschule für Bildende Künste in Frankfurt, gegründeten Institut für Neue Medien an der Städelschule. Unter seinem Gründungsdirektor Peter Weibel entwickelte sich das Institut von 1990-94 zu einem international anerkannten Forum für Kunst und Theorie der neuen Medien. Aufbauend auf seiner erfolgreichen Tradition ist es das Ziel des INM, die neuen Medien sowohl in theoretischen wie in praktischen Projekten mitzugestalten.

Dr. Michael Klein

- production and application zone for prototypes from the artistic-scientific areas of the new media (WorldWideWeb, Internet, 3D computer-animation, media-art installations, multi-media applications and cyberspace events.)

Since September 1994, the INM has existed through the support of the recently established Institute for New Media Association, and was first conceived at the Städel, Frankfurt's School of Visual Arts, whose president, in 1989, was Kasper König. From here the "Institute for New Media" was founded, and between 1990 to 1994, its first director, Peter Weibel, developed the institute to an internationally recognized forum for art and theory in the areas of new media. Along with developing its successful tradition, the INM aims to integrate new media in various theoretical as well as practical projects.

Dr. Michael Klein

biographie dr. michael klein



Dr. Michael Klein (geb. 1960) studierte 1980-83 Physik /Philosophie in Wuppertal und Diplomphysik 1983-87 in Tübingen. 1992 promovierte er in Theoretischer Chemie in Tübingen. Von 1990-92 arbeitete er als wissenschaftlicher Angestellter im Bereich Theoretische Chemie in Tübingen. Vom November 1992 bis September 94 war er künstlerisch-wissenschaftlicher Angestellter der Städelschule. Seit Oktober 1994 ist er Direktor des INM.

biography dr. michael klein

Dr. Michael Klein (born 1960) studied physics and philosophy from 1980-83 in Wuppertal and completed his degree in physics in Tübingen from 1983-87. After taking a doctor's degree in theoretical chemistry from 1988-92 in Tübingen he worked as a member of the scientific staff for theoretical chemistry from 1990-92 in Tübingen. From november 1992 - september 1994 he was a member of the art and science staff of the Städel School in Frankfurt. Since Oktober 1994 he has been director of the INM.

einige inhalte der inm videodemonstration /
selected items from

name

projekt

art

Judith Amann

Portrait Henry Rollins

Experimentelles Videoportrait

Maite Cajaraville

*The Flux of Influence
Naked*

Interaktive Computerinstallation
Video

Niels Bonde

*Input / Output
Market Economy for Beginners*

Interaktive Installation
Interaktive Installation

Alba D'Urbano

*Hautnah
Der negierte Raum
Telepolis*

Installation
Installation
Computeranimation

das institut für neue medien

Nico Reichelt

Weltbild Wörlitz – Entwurf einer Kulturlandschaft

Interaktive Computerinstallation

Peter Frank

*Maggi
Das Rad*

3D-Computeranimation
3D-Computeranimation

Henning Lohner

Raw Material # 1-11

Interaktive Videoinstallation

Sonja Umstätter

Kopfstudio

Computeranimation

Alexander Schilling

Ololiuqui – der magische Brunnen

Computeranimation

di
20.2

Zum ersten Mal hat das VideoFest eine Jury aus Studenten von Medienhochschulen der Region einberufen, die autonom zwei Programme (siehe auch 21.2.) zusammengestellt und einen Preisträger gekürt hat (Preis: Reise zum VideoFest).

Die Mitglieder der Jury waren: Nina Fischer, Nathalie Percellier (Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin), Jeannette Eggert, Tom Sternizke (Hochschule für Film- und Fernsehen Konrad Wolf, Babelsberg), Martin von Bülow, Patrick Koch (Hochschule der Künste Berlin, FB 4).

studentenwettbewerb 1

For the first time the VideoFest has assembled a jury made of students from regional media-schools who independently organized two programs (see 21.2) and chose a winning video entry / (award: trip to the Videofest).

The jury members: Nina Fischer, Nathalie Percellier (German Film and Television Academy, Berlin) Jeannette Eggert, Tom Sternizke (Konrad Wolf School for Film and Television, Babelsberg), Martin von Bülow, Patrick Koch (School of Art, Berlin, FB 4).

Light Smear

Greg Allen
GB, 1994, 1 Min.
Kent Institute of Art & Design

Yellow

Arran Krabbe
GB, 1994, 3 Min.
Kent Institute of Art & Design

Mia pinata

Liliana Olivares
USA, 1993, 4 Min.
University of Colorado at Boulder

Baby, Bottle, Phone.

Olivier Hinsinger
GB, 1995, 2 Min.
Duncan of Jordanstone Collage, Dundee

37521

Chris Oakley
GB, 1994, 5 Min.
Kent Institute of Art & Design
Gewinner des Wettbewerbs
winner of the contest

Den Affen töten

Britta Petzold
D, 1995, Min.
Kunsthochschule für Medien,
Köln

Lhani / Lying

Jennifer de Felice
CZ, 1995, 17 Min.
The Faculty of Fine Arts,
Brno

Mambo Queen

Grace Quintanilla
GB, 1995, 3 Min.
Duncan of Jordanstone
Collage, Dundee

The Fairy Tale

Chris Evans
GB, 1995, 1 Min.
Duncan of Jordanstone
Collage, Dundee



Desert Emma

Joe Sola
USA, 1993, 6 Min.
University of Colorado at Boulder

Der Atem der Steine - Triptychon

Eleni Ampelakiotou,
Miguel Barreda
D, 1995, 12 Min.
Deutsche Film- und
Fernsehakademie Berlin



Reklame

Christiane Nägele
D, 1995, 4 Min.
Hochschule der Künste
Berlin, FB 4

k r i e g u n d l i e b e

20.30

E. hat ein seltsames Hobby: Aus Dutzenden von Toastbroten, vielerlei Küchenaccessoires und einer elektrischen Eisenbahn baut er sich im Raum des heimischen Herdes eine sehr eigene Landschaft. Seiner Freundin paßt das nicht, und es kommt zum Beziehungsknall, den E. subjektiv als Krieg erlebt, ausgelöst von einer martialischen Diktatorin. Er geht nach London, um eine Flotte aufzubauen, mit der er sich vorübergehend in den Alpen verstecken muß, um sich dann entschlossen in den Kampf zu werfen.

Eine skurrile Geschichte, erzählt mit realen Kriegsbildern und umwerfenden Requisiten, pendelnd zwischen Außenwelt, Fantasy und Küche – herrlich schräg und unterhaltsam, eine witzige Mixtur aus dokumentarischen Bildern und inszenierten Szenen, begleitet von einem hinreißend sprechenden Kommentator.

Am Ende weiß E., was seine Freundin ihm eigentlich wirklich bedeutet hat.



Kriegsjahre

Elmar Hess

D, 1995, 35 Min.

Elmar Hess, Hamburg

E. has a weird hobby: in the privacy of his home, he makes a landscape from pieces of toast, countless kitchen utensils and an electric train set. His girlfriend isn't impressed. When the quarreling starts, E. declares war on his lady-dictator. He goes to London – in order to assemble a 'fleet' he plans to hide in the Alps with – before waging a full-scale attack. This ludicrous story, told with authentic war-footage and astounding props, drifts between the outside world, fantasy and the kitchen – an off-beat and entertaining mixture of documentary footage and staged scenes, supported by an excellent narration. In the end, E. really knows what his girlfriend means to him.

Flip hat seinen Job an der Börse verloren, wird ausgeraubt, gerät in einen Bandenkrieg zwischen Weißen und Schwarzen und merkt außerdem, daß bei ihm erste Anzeichen von Platzangst auftreten. Ein Polizist fesselt eine vietnamesische Verkäuferin von Frühlingsrollen an einen Mast, eine Bande fällt über sie her, Flip will helfen, kann aber wegen seiner Platzangst nicht ... eine eigenwillige und turbulente Story in Form eines modernen Märchens geht an den Start. Flips große Leidenschaft ist die vietnamesische Küche, er träumt vom eigenen Restaurant mit Eßstäbchen (so der Titel).

Ein Video, das durch hervorragende Kameraarbeit besticht, läßt die Zuschauer anfangs im unklaren, worum es eigentlich geht, kommt befremdend und doch unterhaltend spannend daher, bis irgendwann ganz unauffällig spürbar wird: Es geht auch um ein Portrait der multi-kulturellen Gesellschaft im Jahr 1995 – nicht problemschwer, sondern mit viel Augenzwinkern gezeichnet.



Chopsticks

Ron Termaat

NL, 1995, 58 Min.

BERGEN FILM, Amsterdam

Flip loses his job at the stock-exchange, gets robbed, wanders blindly into an interracial gang-war and, on top of all this, discovers the first signs of his agoraphobia. When a police officer ties a Vietnamese woman selling egg-rolls to a mast, and one of the warring gangs pounces on her, Flip does his best to help her. But his agoraphobia gets in the way ... ' Get ready for an original and turbulent story told in the form of a modern fairytale! Flip has a weakness for Vietnamese food, and even dreams of his own restaurant with chopsticks. Ecco: the title. This video's brilliant camerawork leaves the viewer in the dark at first. Yet not knowing what all this means adds to both the fun and tension – until you do know: this portrait of a multi-cultural society in 1995 is light on the problems and heavy on the side-glances.

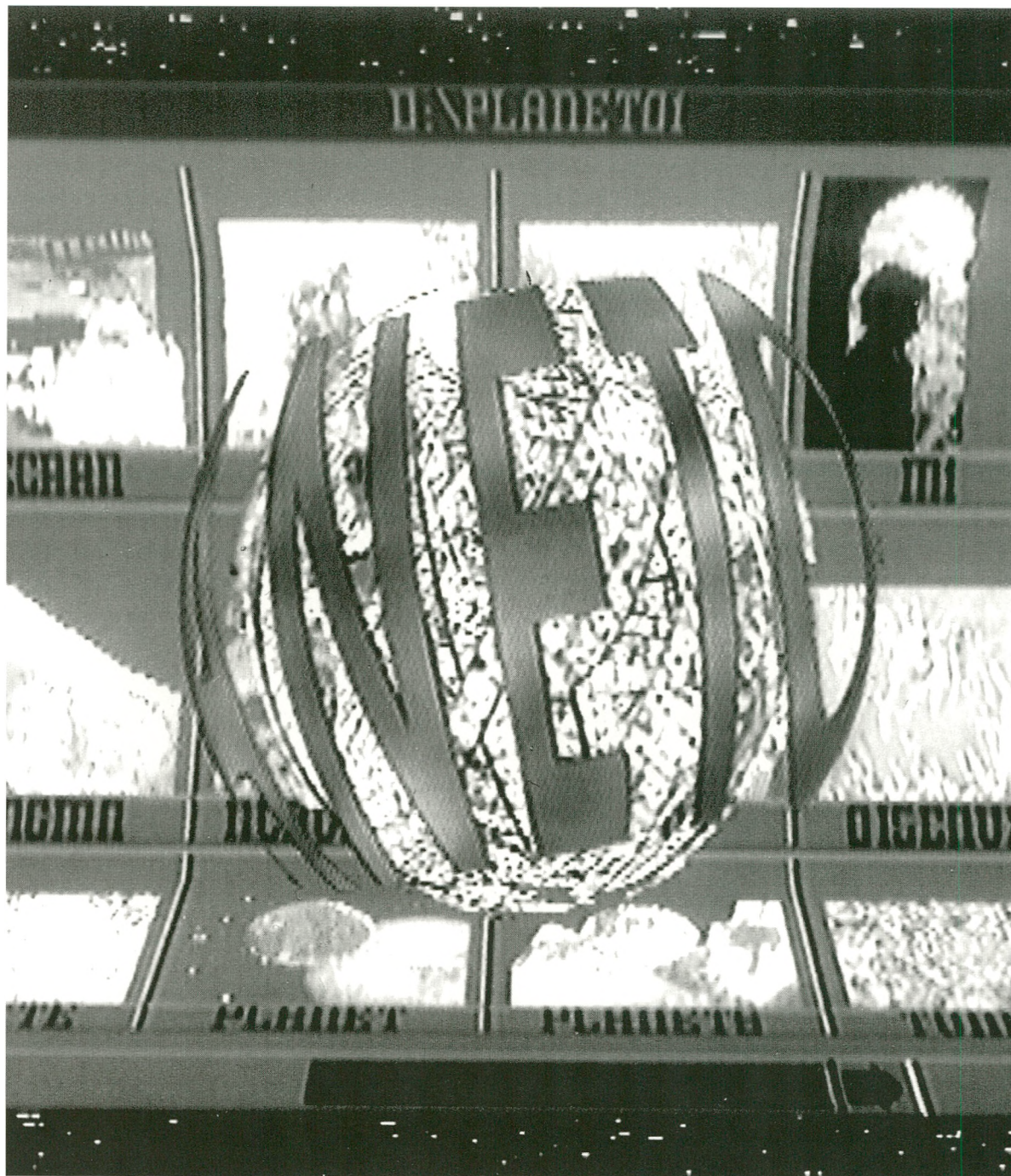
di
20.2

gianni toti

Gianni Toti ist bekannt für seine opulenten Phantasmagorien, die schon im Untertitel etwas von ihrem Wesen verraten: utopucosmochronischer Video-Poem-Opern-Essay über die meta-urbanistische Hypothese der Planetarisierung der Städte-Metropolen-Megalopolen-Megistopolen-Conurbopolen-Planetopolen. Diese Arbeit ist eine Art negative Video-utopie über die Gefahr weltweiter Rüstung und die Hölderlinische Frage: „Können wir unser Weltenhaus poetisch bewohnen?“ Toti langt zu mit grandiosen, visuellen Spielereien und einer Fülle von Effekten. Wieder hat er Texturen geschaffen, die so zum Teil noch nie zu sehen waren. Er modifiziert Realbilder mit künstlerischen Applikationen und läßt Formen, Farben und Oberflächen mutieren – ein Großmeister des Mediums. Der Text ist in Englisch, Italienisch, Französisch, Spanisch, eine Übersetzung würde stören, denn wichtiger als die Worte ist der planetopolische Klang der Stimmen bishin zur Lautmalerei. Ein Werk von Toti anzuschauen, ist immer auch anstrengend. Er liebt Längen und Wiederholungen, doch wer sich darauf einlassen kann, den oder die erwartet ein Hochgenuß.

di
20.2

Gianni Toti is famous for producing phantamagorias whose titles give a hint of their make up: Utopic-Cosmo-Chronical Video-Poem-Opera-Essay on the Meta-Urbanistic Hypothesis of Planetizing the City-Metropole-Megapole-Megistapole-Conurbopole-Planetpoles. This work, perhaps a negative video-utopia, concerns itself with the danger of a worldwide mobilization, and the Hölderlinesque question: "Can we live in our poetic world-home?" Toti resorts to grandiose visuals tricks, a wealth of almost suffocating effects and, once again, to invented textures never seen before. Through modifications on the used visual materials, he breeds mutated forms, colors and surfaces, and proves himself to be a master of the medium. Although the text is in English, Italian, French and Spanish, a translation would only hinder the interplay of tonalities which nearly become a painting in sounds. Toti's love of length and repetitions always makes his work hard to watch. But whoever submits can expect a great delight.



Planetopolis Gianni Toti, F, 1993, 120 Min., CICV – Centre de recherche Pierre Schaeffer, Hérimoncourt

Zum fünften Mal in Folge bietet des VideoFest einen Lateinamerikaswerpunkt. Einerseits, weil hier langjährige persönliche Kontakte bestehen, die das Aufspüren von Arbeiten ermöglichen, die sich deutlich und immer wieder impulssetzend von denen der nördlichen Hemisphäre unterscheiden. Andererseits leben in Berlin viele Lateinamerikaner oder Aficionados, die gerne sehen, welche Themen in ihrem Land für Videoschaffende gerade angesagt sind oder wie sich die Videoszene dort entwickelt.

Bei unserem Lateinamerikaprogramm geht es jeweils um „den Stand der Dinge“. Die Arbeiten müssen nicht den innovationsorientierten Auswahlbedingungen des VideoFests genügen, sondern wir wollen dokumentieren, womit sich die Videoszene einzelner Länder in den vergangenen ein, zwei Jahren beschäftigt hat.

Zum ersten Mal setzen wir einen Akzent auf Chile, wo die Videoarbeit durch die Demokratisierung 1990 einen bemerkenswerten Umbruch erfahren hat. Wir hoffen, daß wir

video: lateinamerika

For the 5th time in succession the VideoFest offers a Latin America focal point. On one hand, we do this because of long established personal contacts which help us locate works whose stamina sets itself apart from works made in the Northern hemisphere. On the other hand, the latin american people or aficionados living in Berlin enjoy seeing which themes from their continent inspire video artists, and how the video scene there is developing.

Our Latin America Program is moreover about the 'present state of affairs'. These works don't have to satisfy the VideoFest's innovation-oriented conditions of selection. Documented here is what the video scene, over the last year or two, has concerned itself with in the individual countries.

This year emphasis is given to Chile for the first time. Through the democratizing in 1990, video work has suffered a breakdown. We hope to bring to Berlin a central

Nestor Olhagaray, eine Schlüsselfigur des chilenischen Videos, Videoschaffender und Leiter der Bienal de Video y Artes Electrónicas in Santiago, nach Berlin holen können (war bei Redaktionsschluß des Katalogs noch unsicher). Und zum zweiten Mal räumen wir Kuba besonderen Raum ein. Wie im letzten Jahr war die Kommunikation per Telefon / Fax schwierig, doch durch persönliche Begegnungen an neutralem Ort war es möglich, neben offiziellen an zumindest zwei Videos zu kommen, die im Land echter, weil politisch verfolgter Underground sind – obwohl sie keinen direkt politischen Inhalt aufweisen.

Das Lateinamerikaprogramm wird ergänzt um einzelne Findungen aus Argentinien, Mexiko, Peru und Venezuela.

Da, wo es mir möglich ist, werde ich es mit Hintergrundinformationen kommentieren.

Micky Kwella
(Vertrieb der Bänder bitte beim VideoFest erfragen)

figure in Chile's world of video, Nestor Olhagaray: video-maker and director of Bienal de Video y Artes Electronicas in Santiago. (At the time of going to press, it was still unclear whether funds could be made available for the visit.)

For the second time, Cuba is given special attention. Like last year, communication was difficult and limited to telephone and fax. "But under surveillance" on neutral territory we finally obtained two videos considered politically subversive and underground in Cuba – but whose content does not seem directly political.

The Latin America Programme is rounded off with videos from Argentina, Mexico, Peru and Venezuela.

Wherever possible, I plan to provide background commentaries.

Micky Kwella
(Tape distribution details available from the VideoFest)



chile

Preisträger der Segunda Bienal de Video y Artes Electrónicas (1995)

Dieses junge Festival, initiiert von Nestor Olhagaray, bietet einen Überblick über aktuelle Videos aus Chile und bemüht sich darum, durch Einladung ausländischer Gäste und ihrer Videopräsentationen neue Impulse ins Land zu holen.

chile

Winners of the Second Biennial for Video and Electronic Art (1995)

This young festival, initiated by Nestor Olhagaray, offers a summary of new video works from Chile. By welcoming the participation and videos of foreign guests, the festival aims to attract new impulses into the country.

Síndrome camboya

Cubonegro mit Los Peores de Chile
1995, 4 Min.
Videoclip

La juventud de Chile

Candelaras / Vega / Lleneraú
1995, 4 Min.
Videoclip

9 1/2 Finger

Ayel Gaubel, Ilana Goldschmidt, Reiner Servos, Valeria Valenzuela
1994, 5 Min.
Spiel mit endoskopischer Kamera und hyperempfindliche Mikrophon.
An interplay with endo-sco-

pic camera and hypersensitive microphone.

El día del roto chileno

Claudio Rochas,
1994, 14 Min.
Zwischen Staatsheld und Penner ... Dokumentation eines großen Feiertages ...
Between national hero and tramp ... Documentary on a national holiday

Una fuga del mar

Gallut Alarcón, Mónica Guzmán
1995, 4 Min.
Simulation zum alltäglichen Mediengeschehen
A simulation of everyday

media-events

Andere auf dem Festival vorgestellte Arbeiten**Other works shown at the festival****Moujoskine**

Marcos Castillo
1994, 4 Min.
Der Alptraum vom täglichen Medienhorror
A nightmare of everyday media-horror

Corazón de acero

Andrés Prieto
1994, 3 Min.
Experimentelle Annäherung an das Werk des Künstlers

Nelson Domínges (Kuba)
Experimental tribute to the artistic work of Nelson Domingoes (Cuba)

El hombre detrás de la piedra

Leopoldo Correa
1994, 8 Min.
Experimentell-künstlerische Dokumentation zur Osterinsel
Experimental-artistic documentary on the Easter Island

¿Dónde está Leonardo?

Patricio Muñoz
1994, 12 Min.
Experiment zur Videosprache.

Experimental study of video language

Allende Pixel

Ricardo Correa
1993, 11 Min.
Reflexionen 20 Jahre nach dem Staatsstreich
Reflections on a monarchy 20 years past

Estación terminal

Claudia Aravena
1995, 5 Min.
Poem: Schmerzvolle Erinnerungen an einen verlorenen Menschen
Poem: Painful memories of a lost loved one

pause**kuba****Síntesis**

Manuel Padron & Lyaororomi
1993, 5 Min.
Videoclip

Lennon en la Habana

Roberto Chile
1994, 19 Min.
Nicht Lennon in Havanna, doch seine Musik.
Not Lennon in Havana ... His music

Provocación

Jesús Gonzalez
1992, 3 Min.

Nacktheit und Kunst
Nudity and Art

Música para la ciudad

Jesús González
1994, 3 Min.
Poem: Ein verlorenes Paar.
Poem: A Forlorn couple

Reynold Campbell Cuba

Manuel Iglesias
1992, 3 Min.
Underground-Clip

Nube de otoño

Alejandro Gil
o. J., 12 Min.
Experimentelle Annäherung an die Malerin Flora Fong García

Experimental tribute to the painter Flora Fong García

andere länder other countries**El Andén**

Desiree Sisterna, Alejandro Escóbar
RA, 1995, 3 Min.
Skurriler AIDS-Spot
A ludicrous AIDS spot

No digas que pienso en ti

Héctor Pacheco Escalante
Mex, 1994, 4 Min.
Videoclip mit ironischen religiösen Motiven.
A videoclip with ironically religious elements.

Prado Pacayal

José Manuel Pintado
Mex, 1995, 24 Min.
Die Armee fällt über ein Dorf her, in dem sie Zapatista-Rebellen vermutet. Die Bewohner waren vorher geflüchtet und kehren nach drei Wochen zurück. Dokumentation.
An army descends on a village suspected of harboring Zapata-rebels. The villagers have fled; but they return three weeks later. A documentary.

Los hijos del orden: jóvenes en tiempos de violencia

José Antonio Portugal
PE, 1995, 27 Min.
Eine sehr emotionale Dokumentation zur Situation von Jugendlichen, die unter Gewaltverhältnissen groß werden.
A highly emotional documentary on youths growing up in the presence of widespread violence.

video: lateinamerika

Siehe Vorbemerkung zu
SPOT am 20. 2.



Busstop

Matt Robinson
GB, 1995, 4 Min.
Duncan of Jordanstone
College, Dundee

Unter dem Vulkan

Anna Bohrmann,
Egbert Mittelstädt
D, 1995, 1 Min.
Kunsthochschule für Medien,
Köln

Der Trommelkasten

Tomokao Mukai
D, 1995, 1 Min.
Kunsthochschule für Medien,
Köln

Die Linien

Christian Ganzer
D, 1994, 12 Min.
Filmakademie Baden-
Württemberg, Ludwigsburg

Untitled

Claudia Stimpfig
GB, 1994, 2 Min.
Kent Institute of Art &
Design

September 17

Matthew Robinson
GB, 1995, 5 Min.
Duncan of Jordanstone
College, Dundee

La linace lancer des enfants

Pascale Bouteille
F, 1995, 2 Min.
Ecole Superieur d'Art et de
Design, Reims

Plantation – Electric

Source
Klaus Gasteier
D, 1995, 3 Min.
Kunsthochschule für Medien,
Köln

Doll

Steve Murgatroyd
GB, 1995, 2 Min.
Duncan of Jordanstone
College, Dundee

studentenwettbewerb 2



for information see SPOT
shown on 20. 2.

Museum für Völkerkunde, Köln

Kris Krois
D, 1995, 1 Min.
Kunsthochschule für Medien,
Köln

Die Vase

Jin-Sik Yang
D, 1995, 1 Min.
Kunsthochschule für Medien,
Köln

Film ohne Kamera

Börries Müller-Bösching
D, 1995, 3 Min.
Kunsthochschule für Medien,
Köln

On the Blink

Steve Murgatroyd
GB, 1995, 2 Min.
Duncan of Jordanstone
College, Dundee

Kolo / Wheel

Marek Maran
CS, 1995, 6 Min.
TU, Faculty of fine Arts, Brno

Boy Frankenstein

Susana Donovan
USA, 1994, 9 Min.
University of Colorado at
Boulder

Idle Vice: A Domestic Exorcism

Matt Hulse
GB, 1995, 2 Min.
Duncan of Jordanstone
College, Dundee

Weltende

Christin Bolewski
D, 1995, 6 Min.
Kunsthochschule für Medien,
Köln

The Polyester Dog of Majesty the Queen

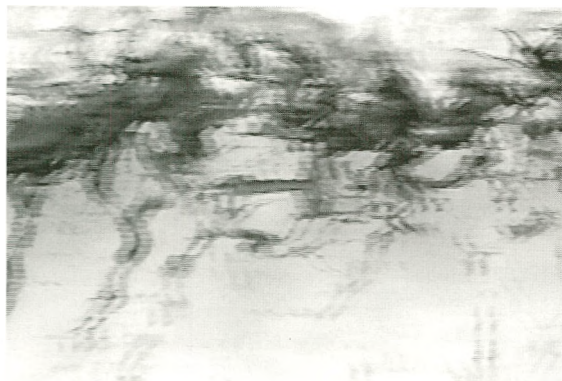
Mari Terashima
J, 1994, 37 Min.
Kyoto College of Art

Thank You (Duck Video)

Arran Krabbe
GB, 1994, 7 Min.
Kent Institute of Art &
Design

k u n s t 2

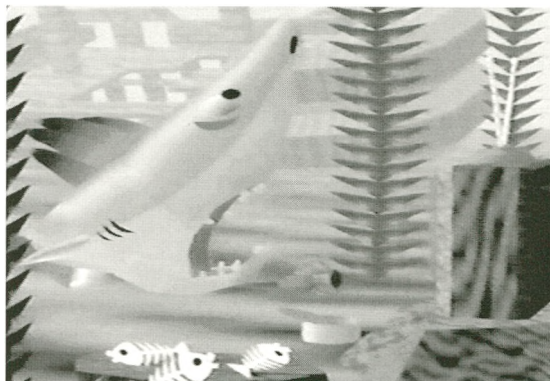
Durchsichtig
Wasser
Farbe
Blau
Bewegung
Strukturen
Musik
Fluß
Stillstand

**Surge**

Veit-Lup
D, 1995, 3 Min.
Veit-Lup, Berlin

Transparent
Water
Color
Blue
Movement
Structures
Music
River
Standstil

Der kleine dicke Bär und das Meer. Eine existentialistische Geschichte nicht nach Hemingway, sondern voll russischer Schwermut und Tiefe. Eine Flasche Champanskoje zerschellt, und Misha geht mit seinem kleinen Boot auf große Fahrt. Dabei hat er nicht nur mit sowjetischen Kampfhaien zu tun, sondern auch mit einer Mücke Typ Mü-8, gefährlichen Unterseeungeheuern, die atom-U-Boot-große Blauwale verschlungen, zu Stukas mutieren, Mishas Boot zerstören und ihn als geschlagenen Recken dem Wasser entsteigen lassen. Dann rüstet Misha auf.

**Misha – the first sailing**

Vyacheslav V. Radchenko
RUS, 1995, 9 Min.
ALBATROS STUDIO, Novosibirsk

The fat little bear and the sea. An existentialist tale with no echoes of Hemingway but oceans of Russian melancholy and, literally, depth. Misha sets out for sea in his new boat. A skirmish with Soviet sharks is only an appetizer for the real challenges: a mosquito of the dreaded Mü-8 variety, followed by glutinous marine monsters that gorge themselves on atomic-submarine-sized blue whales, turn into fighter planes, destroy Misha's boat and send him back to the shore no more than a shadow of his former self. Misha arms himself for the showdown. The sea is calling.

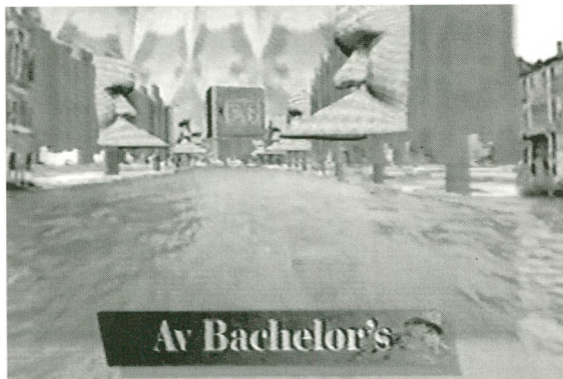
Selten wurde ein Fluß so inbrünstig und mitreißend besungen wie die Moskwa, doch das ist lange her. Zeitgemäß ist *Aquaphonia* eine Videohymne, weder elegisch noch kämpferisch, sondern bebildert humorvoll sehr konkrete, wenn auch verflissene Träume. Eine Schiffsfahrt auf dem Moskwa-Wolga-Kanal führt zurück in die unerreichte Zukunft. Stalin ließ in den dreißiger Jahren eine der größten künstlichen Wasserstraßen der Erde ausschachten: in Hoffnung auf Industrialisierung, blühende, kommunistische Landschaften und glückliche Menschen mit weißen Schiffermützen. Ahoi!

**Aquaphonic**

Tatjana Didenko
RUS, 1994, 24 Min.
Tatjana Didenko, Moskau

For sheer fervour, few songs about rivers can rival the rousing hymns celebrating the Moskva. But they were written a long time ago. *Aquaphonia* trades the elegiac for the comic and updates the ode mode with a video illustrating very solid, if defunct, dreams. A boat trip on the Moscow-Volga Canal takes us back to a future that never happened. Stalin ordered the excavation of the canal, one of the largest artificial waterways on earth, in the 1930s, dreaming of flourishing industrial Communist landscapes and contented souls sporting white sailors' caps. Ahoi!

Die Kamera gleitet über einen Fluß, der real scheint, doch gesäumt wird von computeranimierten Kulissen. Fragmente von Fassaden tauchen auf, eine Coladose gleitet vorbei, gerechnete und reale Bilder überlagern sich, gehen ineinander über und alsbald wird erahnbar, in welcher Stadt man sich befindet. Kunstvoll spielt der Autor mit dem Wechsel zwischen Abbild und Animation, den Interferenzen, bis die künstlichen Bilder überwiegen und zu einer bizarren, verspielten Piazza führen.

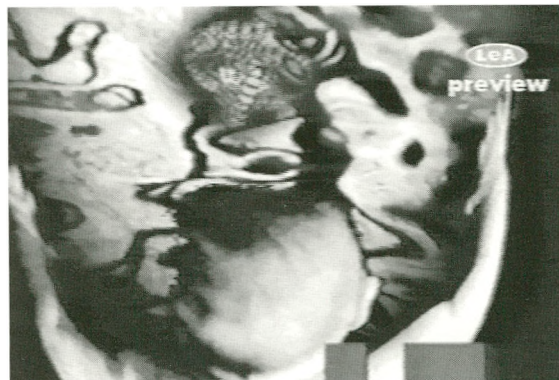


Venise entant Donne

Yvan Chabanaud
F, 1995, 6 Min.
HEURE EXQUISE!, Mons-en-Barœul

The camera passes over what appears to be a true-to-life river.
Until computer-animated elements appear: fragments of facades, a soda can, and intermingled with real and invented images that make it impossible to tell in which city this 'river' flows. The author's artfully executed play on reproductions and animations culminates with interferences of artificial pictures which finally lead to a bizzare piazza.

Dieses ungewöhnliche Video exhumiert den Atavismus der Zerstörung und der Apokalypse, neuinterpretiert für das Atomzeitalter. Die kabbalistische Legende besagt, daß, bevor Gott unsere Welt des Equilibrismus erschuf, eine andere Welt, die des Ungleichgewichts, existierte. Sie wurde regiert von den „Kings of Edom“ und bevölkert von Dämonen und Chaos. Auch heute noch droht eine Rückkehr dieser Welt von Entropie und „Hintergrundrauschen“. Entsprechend dazu besteht eine Ähnlichkeit zwischen dem Suffix ZOIC und Z2+C, der Gleichung der Mandelbrotschen Folge, dem Symbol des Grenzverlaufs zwischen Chaos und Ordnung.



A.TO.MU.ZO.IC

St. John Walker
GB, 1993, 13 Min.
LONDON ELECTRONIC ARTS, London

This strange video exhumes atavisms of deconstruction and apocalypse, re-interpreted for the atomic age. Cabbalistic legend has it that before God emanated our world of equilibrium, there was another ruled by the unbalanced forces or „Kings of Edom“, populated by archdemons and chaos. Even now, this world threatens to revisit ours with its quantum entropy and white noise. Synchronous with this, the suffix ZOIC bears a resemblance to Z2+C, the equation for the Mandelbrot set, symbol of the boundary between chaos and order.

Häuserfassaden – keine Abbildungen, sondern elektronische Verfremdungen bis zur Unkenntlichkeit und Reduktion auf Strukturen, die urbane Schönheit und gleichzeitig Verfall assoziieren lassen.



Stehen - Fallen - Häuser

Gabriele Seifert
D, 1995, 6 Min.
Gabriele Seifert, Köln

House fronts - but not reproductions. Electronic distortions and reductions of structure suggesting an urban beauty and downfall.



Schwarz. Weiß. Töne, Musik, die man zunächst kaum einordnen kann. Das Bild materialisiert sich, Bewegungen, Strukturen entstehen, die sich nicht greifen lassen. Allmählich erkennt das Auge Umrisse, Dschungel wird erahnbar, Schwarze, die singen und tanzen. Ein Videoclip, der sich in seiner visuellen Textur, Montage und seine künstlerische Form radikal von den üblichen Videoclips unterscheidet.



Not Totally

Heure Exquise!
F, 1994, 7 Min.
HEURE EXQUISE!, Mons-en-Barœul

Black. White. Tones. Music that can barely be distinguished at first. The picture materializes. Hard to perceive movements and structures become visible, and finally the contours of a jungle where its people sing and dance. The visual textures, montage and artistic form of this video-clip make it radically unlike any other.

„1958 schlug Yves Klein verschiedenen Organisationen und Persönlichkeiten vor, Atom- und Wasserstoffbomben blau zu färben. Hommage an Yves Klein“ (Aus dem Video)
Aus weißem Nichts wabern blaue Gebilde, Kerzenflamme, Feuer, Rauch, Farbe, Flammen – alles in Blau, einer für den Feuer-Performer Karawahn ungewöhnliche Farbe. Meditatives Schweben, Schwimmer bahnen sich den Weg durch eine unfaßbare Materie, bis zum Schluß dann doch das Rot des Feuers in Kontrast mit dem Blau des Wassers tritt.



Wie das Baden im Nichts ist

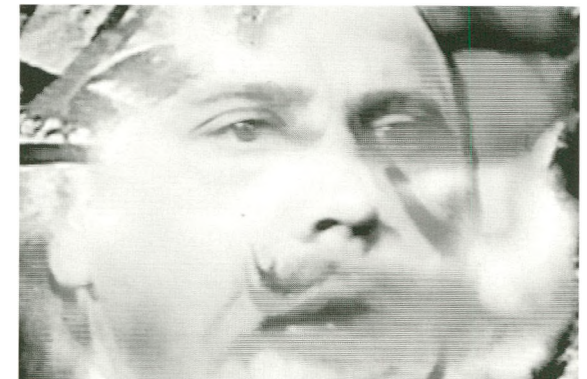
Kain Karawahn
D, 1996, 4 Min.
Kain Karawahn, Berlin

“In 1958, Yves Klein suggested to different organizations and personalities that atomic and hydrogen bombs be painted blue. Homage to Yves Klein“ (From the video).
A blue mass emerges from a white void. Candlelight, fire, smoke, color and flames are one – all in blue: an odd color for the fire-performer, Karawahn. The methodical floating, with swimmers criss-crossing in an inconceivable material, ends in a contrast. The red of fire does meet the blue of water.

Dem Bürger fliegt vom spitzen Kopf der Hut,
in allen Lüften hallt es wie Geschrei.
Dachdecker stürzen ab und gehn entzwei
und an den Küsten - liest man - steigt die Flut.

Der Sturm ist da, die wilden Meere hupfen
an Land, um dicke Dämme zu zerdrücken.
Die meisten Menschen haben einen Schnupfen.
Die Eisenbahnen fallen von den Brücken.

Jacob van Hoddiss (1910)



Weltende

Christin Bolewski
D, 1995, 6 Min.
Christin Bolewski, Köln

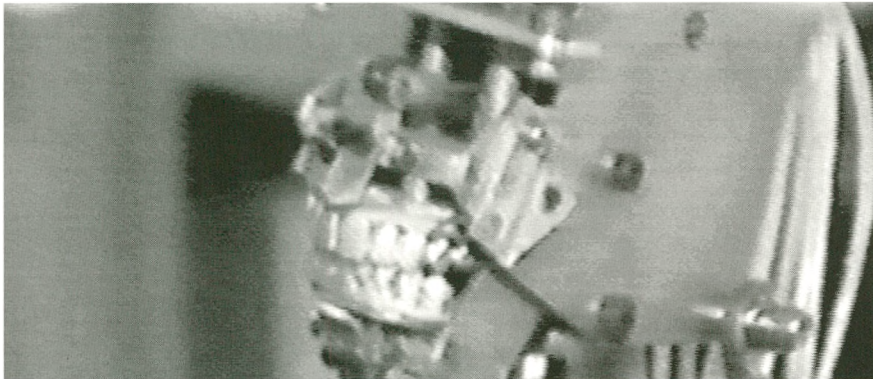
The publication in 1910 of the poem *Weltende (World's End)* ushered in the decade of German Expressionist poetry. The poem opens by sweeping the hats off the peaked heads of respectable citizens, conveying with subtle irony the growing sense of contempt for the stifling, complacent society of Wilhelmine Germany, whose imminent downfall is described in the pronouncement that “the storm has come”.

k ö r p e r k u l t

22.30

Unsterblichkeit, der älteste und unvergängliche Menschheitstraum. Verjüngungswahn, Körperkult, Medizin, Forschung und neueste Technologien – alles arbeitet letztlich am ultimativen Traum des unsterblichen Seins und gegen die nicht hinnehmbare Diskrepanz vom menschlichen, sich als ewig empfindenden Bewußtsein und seinem unvermeidlich dem Verfall preisgegebenen Körper.

In dieser Essaycollage äußern sich Medientheoretiker, spirituelle Lehrer, Mediziner, Philosophen, Computer- und Knowbotentwickler zu Geschichte und aktuellsten Entwicklungen der Arbeit am ewigen Leben. Der Schritt von der Analyse der Bedingungen menschlichen Seins zu seiner Rekonstruktion – und als Fernziel, seiner Neuerschaffung, ist längst getan. Noch spielen Medizin, Software und Knowbot-Technologien dabei die Rolle menschlicher Prothesen. Doch wenn der Geist sehr bald schon in eine Art hybride Softwareexistenz übergehen kann, wohin dann mit der sterbenden, leiblichen Hülle?



Auf der Suche nach der Unsterblichkeit

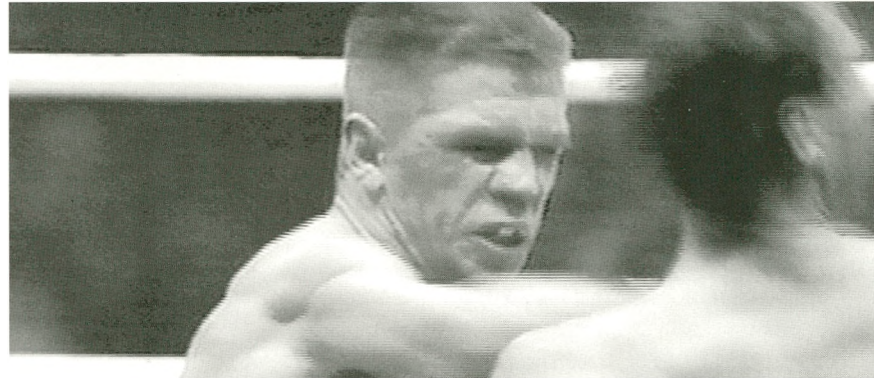
Ulrike Filgers

D, 1994, 45 Min.

WDR, Köln

Immortality, the oldest, most enduring human dream. The craving for rejuvenation, the cult of the physical, medical science, research, advanced technologies – all inspired by a shared dream of making life eternal and correcting the unacceptable discrepancy between a human consciousness which feels immortal and a body doomed to decay. This essay collage gives media theorists, spiritual teachers, medical scientists, philosophers, computer and knowbot developers an opportunity to speak about the history of the quest for eternal life and current developments in the field. The decisive step between analyzing and reconstructing the conditions of human existence has long since been taken, the long-term target of re-creating existence begins to look realistic. At present, the role of medical science, software and knowbot technologies is limited to that of human prostheses. But if in the near future the spirit can pass on to some kind of hybrid, software existence, what fate lies in store for the mortal remains?

„Eine Körperlesung im modernen Sport.“ Der Sport als populärer, massenwirksamer Kampf des Körpers gegen seinen Verfall. Der Sportler als Stellvertreter und Kundschafter, der die Grenzen testet. Sport auch als Ersatz kultischer, ritueller Zelebrationen von (Massen) Erlebnissen, die unsere Zivilisiertheit ansonsten verbietet: hier darf / muß es noch Sieger und Besiegte geben, Verteidigung und Angriff; Kriegersatz: Mann gegen Mann – da nimmt der neue Boxboom nicht Wunder. Dies ist eine letzte konsensfreie Zone, keine faulen Kompromisse und Vortäuschungen – eine „ökologische Nische der Echtheit“, so Norbert Bolz. Jeder Schlag, der trifft ist echt, da fließt kein Kunstblut – die Alternative zu unserer Kultur der Schmerzvermeidung. Der Reiz steigt mit dem Unsicherheitsfaktor: das inhärente Unglück, der mögliche Tod des Sportlerhelden ist der ultimative Kick. Ein vielschichtiger Essay um die kultisch verehrten Helden der Neuzeit.



Aus Zeit

Gerd Haag / Christoph Biermann

D, 1995, 47 Min.

TAG TRAUM, Köln

“A body reading in modern sport“. Sport as an opportunity for the masses to watch the body fighting against its own decay. The sportsman or sportswoman as a representative and investigator who explores the boundaries. Sport as a substitute for the ritual cult celebrations of (mass) experiences otherwise taboo in our society. Sport allows / demands the division into victors and vanquished, sanctifies defence and offensive. Substitute warfare: man against man – see the boxing boom. The last domain of society where conflict is permitted, half-hearted compromises and tricks outlawed: an „ecological niche of sincerity“, to quote Norbert Bolz. Every blow a real one, no fake blood – an alternative to our pain-avoiding culture. The attraction increases in proportion to the level of danger: the ultimate kick lies in the ever-possible accident, the potential death of sporting heroes. A complex essay on the cult surrounding our new-age idols.



Überraschenderweise ist das britische Fernsehen kreativer und vielfältiger als je zuvor. Und das in einer Zeit, in der sich die Medienwelt ständig wandelt. Das öffentlich-rechtliche Fernsehen mit seinen besonderen Ansprüchen einst von der BBC geschaffen und heute eher durch Channel 4 repräsentiert, muß sich der Konkurrenz rein kommerziell ausgerichteter, via Kabel, Antenne und Satellit aggressiv um Marktanteile kämpfender Privatsender stellen. Diese Veränderungen begannen mit der Sendeaufnahme von Channel 4 im Jahre 1982. Channel 4, weniger mit Eigenproduktion beschäftigt, war der Auslöser für die Entstehung einer unabhängigen Filmproduktion. Viele der Filmschaffenden hatten reges Interesse daran, daß Channel 4 seiner öffentlichen Aufgabe, der Schaffung eines in Form und Inhalt kreativen und innovativen Programms gerecht wurde. Für einen bemerkenswert langen Zeitraum belebte Channel 4 die unabhängige Filmproduktion und sorgte so für erstaunlich umfangreiches Archivmaterial in Form von Reportagen und Dokumentationen über das Inland und die Welt. Channel 4 schuf eine neue Form der Zusammenarbeit

mit Künstlern und Filmschaffenden, eine neue Berichterstattung über konventionelle Politik, die schwul-lesbische Bewegung und Rassismus. Es wäre falsch zu behaupten, dies alles wäre nun vorbei, aber Channel 4 bietet sicherlich nicht mehr das aufregende, progressive Programm von einst. Ein neues Management, unter der Führung von Michael Grade orientiert sich verstärkt an Einschaltquoten, da der Sender sich heute über Werbeeinnahmen finanziert und die bis dahin bestehende Unterstützung durch die Mainstream ITV-Gesellschaften entfällt. Channel 4 typische Programme sind heute das banale Frühstückfernsehen *The Big Breakfast* und die Unterhaltungssendung *Don't Forget Your Toothbrush*. Ein Großteil der einst von Channel 4 und seinen unabhängigen Produzenten ausgehenden innovativen Kraft hat sich heute zu BBC2 verlagert. BBC2 zeigt importierte Serien wie *The X-Files*, hat aber dennoch eine erstaunliche Anzahl provokativer, formell neuer Programme hervorgebracht. Genau wie Channel 4 braucht auch BBC2 stabile Einschaltquoten (durchschnittlich in der Woche um die 10% der terrestrischen Ausstrahlung) schafft es aber

dennoch, den traditionellen Aufgaben des öffentlichen Fernsehens (Information, Bildung, Unterhaltung) auf moderne und immer wieder überraschende Art gerecht zu werden. Aus diesem Grund setzt sich dieses FOCUS-Programm überwiegend aus Auszügen neuerer BBC2 Produktionen zusammen.

John Wyver

biographie john wyver

John Wyver arbeitet als Autor und ist Produzent der unabhängigen Produktionsfirma Illuminations. Seine Fernsehproduktionen zu Kultur und Technologie umfassen: *State of the Art* (1987), *The Net* (1994), *The Last Machine* (1995) und *Tx.* (1995).
e-mail:john@illumin.co.uk



zukunft des fernsehens: neue formen

Perhaps surprisingly, British television is creatively richer and far more diverse than it has ever been. This is at a time of continual flux within the industry, when the public service tradition as developed by the BBC, and, nurtured more recently by Channel 4 Television, is being challenged by a far more aggressive commercial sector, both in terrestrial services and from cable and satellite. The permanent revolution began with the start of Channel 4 in 1982. As a publisher of programming, rather than an integrated producer-broadcaster, Channel 4 brought into being a new industry of independent producers, many of whom were concerned to see the channel fulfil its parliamentary remit "to encourage innovation and experiment in the form and content of programmes." For a remarkable decade Channel 4 revitalised the British feature film industry, funding an astonishing catalogue of factual programming from Britain and abroad, working with artists and film-makers in new ways, and extending the range of representations of both conventional politics and the new feminist, gay and lesbian, and ethnic politics of the 1980s.

It would be misleading to suggest that this era has ended, but certainly Channel 4 is no longer the most exciting and progressive programme service. New management, headed by Michael Grade, have sent the channel chasing after ratings, in large part because the service is no longer protected by the mainstream ITV companies and is now selling its own advertising. Channel 4's defining programmes these days are its banal breakfast show *The Big Breakfast* and the variety series *Don't forget Your Toothbrush*. Much of the impetus developed by Channel 4 and its associated independent producers has been taken up by BBC2. BBC2 carries imported series like *The X-Files*, but in the past five years it has stimulated a remarkable range of programming that explores new forms and is often challenging and provocative. Like Channel 4 it needs to keep its audience figures stable (averaged across the week around 10% of the terrestrial audience) but unlike its rival, under Controller Michael Jackson, it combines the three traditional core concerns of public service, broadcasting information, education and entertainment in ways which feel contemporary and constant-

ly surprising. Consequently, my FOCUS-programme of extracts is drawn largely from the recent BBC2 output.

John Wyver

biography john wyver

John Wyver is a writer and producer with the independent production company Illuminations. His television productions about culture and technology include: *State of the Art* (1987), *The Net* (1994), *The Last Machine* (1995) and *Tx.* (1995).
e-mail:john@illumin.co.uk



Dieses Programm bietet eine umfassende Auswahl innovativer britischer Fernsehproduktionen der letzten zwei Jahre. Sie werden als Teil eines Vortrages, der die Produktionsbedingungen und die Besonderheiten dieser Arbeiten erläutert, gezeigt. Ein Programm, das aus Auszügen besteht, kann leider nur einen begrenzten Eindruck vermitteln. Dennoch hoffe ich, mit diesem Programm einen weitreichenden Einblick in die Qualität der heutigen britischen Fernsehproduktionen vermitteln zu können.

z u k u n f t d e s f e r n s e h e n s : n e u e f o r m e n

This programme features a wide range of extracts from creative and innovative British television programmes made over the past two years. They will be presented as part of a lecture which will sketch the production context of the works and suggest aspects of their interest and distinctiveness. No programme of extracts can adequately convey the true qualities of the works shown. Nonetheless it is hoped that this programme will offer a strong sense of the qualities of British television today.

Hier eine Auswahl der Arbeiten: Among the works to be expected are:

Tx: The Waste Land

by Deborah Warner, BBC2
Eine beeindruckende Fiona Shaw in T.S. Eliots wunderbarem Gedicht, in einer nüchternen, fast strengen Filmszenierung. A compelling performance by actress Fiona Shaw of T.S. Eliot's great poem, in an austere film version.

Remembrance of Things Fast

by John Maybury, Channel 4
Eine atmosphärisch dichte,

elektronische Phantasmagorie, die Medien und Pathologie, Erotik und Homophobie, Gay Sex und Transsexualität, Liebe und Verlust gegenüberstellt. A dense electronic phantasmagoria which collides media and pathology, eroticism and homophobia, gay sex and gender confusion, love and loss.

One Minute Pieces

Various directors, BBC2
Diese künstlerisch und stilistisch bemerkenswerten Arbeiten, von denen keine länger als 60 Sekunden ist, wurden von verschiedenen Künstlern für das Kultur-

magazin The Late Show produziert. Artists' works, each only 60 sec. long, made for the culture magazine series The Late Show, which demonstrate a remarkable range of style and approach.

Inside Victor Lewis Smith

by Richard Curson Smith, BBC2
Eine bizarre, konsequent geschmacklose „fantasy comedy“ mit einem brillanten, von Kopf bis Fuß bandagierten Kommentator / Autor. Bizarre, invariably tasteless fantasy comedy with a coruscating writer / presenter who only appears covered

from head to toe in bandages.

Alan Partridge - Knowing Me, Knowing Yule

Produced by Armando Iannucci, BBC2
Die Weihnachtsausgabe einer außerordentlich erfolgreichen „comedy“ mit Steve Coogan in einer Talkshow Parodie. The Christmas edition of an extraordinary successful comedy, with Steve Coogan parodying a chat show host.

Video Nation

Various directors, BBC2
Kurze Arbeiten, wie sie jeden Wochentag kurz vor den

Abendnachrichten gezeigt werden. Es handelt sich hierbei um Videoaufzeichnungen öffentlicher Ereignisse, die – anders als sonst üblich – dem Zuschauer unbearbeitet und unkommentiert präsentiert werden. Short works which appear each weekday as camcorder testimonies just before the current affairs strand Newsnight. Individual voices, which are otherwise marginalised or muted by the media, speak directly to the viewer.

Modern Times: Lido

by Lucy Blakstad, BBC2
Eine stilvolle und sehr eigene

Dokumentation über die Charaktere im Brockwell Park Swimming Pool. Stylish and distinctive documentary about the characters around the Brockwell Park swimming pool.

Work: Bank Manager

by Chris Petit, BBC2
Petit zeigt hier eine sehr persönliche Hi-8 – Videodokumentation, die vordergründig von einem spießigen Bankmanager zu handeln scheint, doch geht es auch um viele andere. Petit is developing a very personal documentary approach which makes extensive use of a Hi-8 video cam-

era. While his ostensible focus here is the suburban bank manager, the film is about much else besides.

London

by Patrick Keller, Channel 4
Eine Geschichte aus dem Off, während der Erzähler und sein Freund Robinson durch die Straßen von London wandern. Dies ist ein poetisches und politisches Portrait dieser Stadt. Realität und Erinnerung, Gegenwart und Vergangenheit. A tale told in voice over wanderings through London by the narrator and his friend Robinson, this is a documentary film of both

poetry and politics, a portrait of a city remembered and of a city being (actually and metaphorically) reconstructed.

The Last Maschine

by Richard Curson Smith, BBC2
Eine Serie über die Anfänge des Films, zwischen 1895 und 1914 und die moderne Welt. Präsentiert von Terry Gilliam, der hier auf ungewöhnliche Weise alte Filmausschnitte zum Einsatz bringt. Series about early cinema, between 1895 and 1914, and the modern world, presented by Terry Gilliam and

making use of rare archive footage in innovative ways.

The Late Show: Singapore

by David Stewart, BBC2
Eröffnungssequenz, gestaltet mit Flame post-production system. Ein Portrait des Stadtstaates Singapore, in dem der Kommentator Benjamin Woolley als Riese dargestellt durch die Straßen stolziert. Opening sequence, created using the Flame post-production system, of a portrait of the city state, in which presenter Benjamin Woolley, portrayed as a giant, stalks the streets.

The Net

by Terry Braun, BBC2
Ein Fernsehmagazin, das sich mit Computern und der digitalen Welt beschäftigt. Online-Technologie kommt auf neue Art zum Einsatz und verbessert die Kommunikation mit dem Zuschauer und die Vermittlung von Wissen. Magazine series about computers and the digital world which is using online technologies in new ways to extend both the educational remit of the programme and its relationship with its audiences.

Jugendliche gelten im allgemeinen als überaus innovationsfreudig. Gerade im Medium Fernsehen werden daher neue Sendeformen bevorzugt an Jugendlichen getestet; das gilt für Möglichkeiten zur (wenn auch beschränkten) Interaktion – Anrufen, Faxe, per Telefon an Spielen teilnehmen – ebenso wie für die Einführung virtueller Moderatoren.

Marktgesetze lassen sich allerdings noch nicht formulieren; Computerspiel-Sendungen wie *Games World* (SAT1) oder *X-Base* (ZDF) scheiterten aus verschiedenen Gründen und wurden ebenso abgesetzt wie das Magazin *Super???* (SAT1).

Gleichzeitig bemüht sich das Jugendfernsehen verstärkt um Zuschauerbindung. Im Verlauf der Sendung werden Faxe verlesen, und Live-Magazine wie *Lollo Rosso* (WDR) oder *Zell-o-Fun* (SDR) lassen gern auch anrufen – sei es, damit die Anrufer an Spielen teilnehmen können.

Eine zunehmende Technisierung ist auch im Bereich Kinderfernsehen festzustellen: Zeichentrickserien wie *Reboot*

zukunft des fernsehens: neue formen

The young are generally considered highly receptive to innovation. In the field of television, networks prefer testing new forms of broadcasting on younger viewers. Included here (if often limited) are opportunities to interact by telephone, fax, and participate in games using the telephone. Along with that, come presentations by virtual-moderators.

Marketing laws, however, have remained hard to pin down. For various reasons, computer-game broadcasts such as *Games World* (SAT 1), *X-Base* (ZDF) and *Super???* (SAT 1), with interactive elements dispersed through the program, have all failed. Yet an infantile and totally schematic production like *Hugo-Show* (Kabel 1) continues to enjoy a successful and uninterrupted airing.

At the same time, television for younger viewers makes a strong effort to involve their public in the programs. During broadcasts, fax messages are read on the air; and live-shows, such as *Lollo Rosso* (WDR) and *Zell-o-Fun* (SDR), welcome telephone calls – either to include the callers in

(Premiere/ZDF) oder *Insektors* (ARD, im Käpt'n Blaubär Club) werden vollständig computeranimiert und machen das künstlerische Manko – eine gewisse Leblösigkeit, eher eckige Bewegungen – zur Methode: *Reboot* (produziert von Zondag Entertainment, Kanada) präsentiert dank aufwendiger Computeranimation bestechend dreidimensionale Bilder und spielt konsequenterweise in einer Computerwelt. *Insektors* (Fantome Animation, Frankreich) spielt auf einem fernen, von Insekten bevölkerten Planeten, auf dem es einen immerwährenden Streit zwischen den grauen griesgrämigen Küchenschaben und ihren verspielten, farbenfrohen Widersachern gibt.

Tilmann P. Gangloff

games, or have them respond to questions about their hobbies, habits and lifestyles.

Technical sophistication has reached the area of television for children as well. Totally computer-animated programs, such as the cartoon series *Reboot* (Premiere/ZDF) or *Insectors* (ARD: The Capt'n Blue Bear Club), have made Manko – a certain sluggishness, actually choppy little movements – the norm. In *Reboot* (Zondag Entertainment, Kanada) 3D-images, courtesy of elaborate computer-animations, do everything expected of them – in a computerized world. *Insectors* (Fantome Animation, France) takes place on a distant planet inhabited by insects, during an endless war between ill-tempered grey cockroaches and their playful multi-coloured adversaries.

biographie tilmann p. gangloff



Geboren 1959. Diplom-Journalist (Studium am Institut für Journalistik in Dortmund). Seit 1987 freiberuflicher Medienfachjournalist (Sachgebiete: Fernsehen und Film; Medienkritik; Medienwirkung; Medienpolitik). Regelmäßige Berufungen in Film- und Fernsehjuries (Adolf Grimme Preis; Kinderfilm- und Fernsehfestival Goldener Spatz, Gera; Diskussionsmoderationen auf Medientagungen). Veröffentlichungen: T.P. Gangloff / Stephan Abarbanell: Liebe, Tod und Lottozahlen. Fernsehen in Deutschland: Wer macht es, was bringt es, wie wirkt es?

biography, tilmann p. gangloff

Born 1959. Certified journalist (Studied at the Institute for Journalism in Dortmund). Since 1987, freelance media-journalist (specializing in television, film, media studies and their effects, and media-politics). Regular participation as jury member for film and television competitions (Adolf Grimme Award; The Childrens' and Television Film Award – The Golden Sparrow, in Gera; Podium moderator for Media Symposiums). Publications: T.P. Gangloff / Stephen Abarbanell: Love, Death and Lottery Numbers. Television in Germany: Who makes it, what does it say, how does it work?

the outrage

Produktion und Regie: Marc Karlin. Eine Lusía Film Produktion für BBC Television in Zusammenarbeit mit Illuminations; 55 Min., 1995.

Marc Karlins komplexer und poetischer Film beschäftigt sich mit den abstrakten Bildern des amerikanischen Künstlers Cy Twombly. In radikalem Widerspruch zur traditionellen, britischen Form der Kunstdokumentation ist Twombly selbst nicht zu sehen und auch seine Biographie bleibt unerwähnt. Stattdessen schickt Karlin eine Figur namens „M“ zornigbewegt von einer Begegnung mit einem Bild des Künstlers auf eine metaphorische Reise.

„M“ ist nur undeutlich von hinten zu sehen. Ein unbekannter Mann mit Hut, der im heutigen London seinen Geschäften nachgeht. Seine Geschichte wird von einem Freund als Off-Kommentar erzählt, der kürzlich einen Brief von ihm erhalten hat. Im Verlauf seiner Reise nimmt „M“ die Gestalt

eines Löwen, eines Kamels und zum Schluß die eines Kindes an. Er befragt seine Vorstellung zur Geschichte und Bedeutung von Malerei, sein Verständnis der Symbolik moderner Kunst und Werbung und die Möglichkeit neuer Sichtweisen.

Karlin nimmt einfache Elemente, Augenblicke aus „M“s Leben, ein imaginäres Museum voll mit Meisterwerken westlicher Kunst, Aussagen von Zeugen wie dem Kurator Norman Rosenthal, dem Kritiker Richard Cork und dem Künstler Michael Craig-Martin, und natürlich die feinfühli- gen, mysteriösen, manchmal kindlichen Bilder des Cy Twombly, und schafft damit ein intensives Werk. „Dies ist nur einer der vielen Filme, die Cy Twomblys Arbeit zeigen könnten,“ hat Marc Karlin geschrieben.

„Das Anliegen des Films ist es, den Zuschauer neugierig auf die Arbeiten von Cy Twombly zu machen und eben keine interpretierende Aufzählung seiner Werke zu geben.“ Andere Filme von Marc Karlin handeln von Utopien, Erinne-

rungen an die Geschichte und von der sandinistischen Revolution in Nicaragua. Kompromißlos in seiner analytischen Schärfe, erinnert dieser Film an die Arbeiten von Chris Marker und ist dabei äußerst einnehmend. Die Ausstrahlung zur besten Sendezeit, am Samstagabend im November 1995, zeigt, daß ambitionierte, kreative Dokumentationen immer noch ihren Platz im britischen Fernsehen haben.

John Wyver



zukunft des fernsehens: neue formen - analyse

Mark Karlin's complex and poetic film explores the abstract paintings of the American artist Cy Twombly. But in radical departure from the dominant British tradition of arts documentaries, Twombly himself and indeed almost any detail of his biography – is absent. Instead Karlin constructs a metaphorical journey for a character "M" which is prompted by his confrontation with, and his feelings of anger towards, one of Twombly's paintings.

"M" is only glimpsed from behind, as an anonymous man in a hat, going about his business in contemporary London, and his tale is recounted in voice-over by a friend who has recently received a letter from him. In the course of the journey, during which M takes on the characters of a lion, then a camel and finally a child, he questions his own notions of the history and function of painting, his understandings of images today in the worlds of art and advertising, and the possibilities of seeing in quite different ways.

Karlin constructs a dense pattern from simple elements –

snatched images of M's life, an imaginary museum crammed with the master pieces of western art, statements from witnesses such as curator Norman Rosenthal, critic Richard Cork and artist Michael Craig-Martin, and of course Twombly's delicate, mysterious, sometimes child-like paintings which betray a compulsion to make element and time-less marks.

"There are many films to be made about Cy Twombly's work," Marc Karlin has written, "and this is just one of them. The concern of the film is to make its audience curious to see Cy Twombly's paintings as opposed to giving them a full and rendered account of Cy Twombly's work, which no one film could ever do." The director's previous films include explorations of historical memory, of utopias, and of the Sandinista revolution in Nicaragua.

Reminiscent at times of the work Chris Marker, the film is uncompromising in its analytical rigour, but it is also immensely engaging, and its screening in prime-time on a

Saturday evening in November 1995 demonstrates how ambitious creative documentary making can still flourish in British television.

John Wyver

18.00

do
22.2

SPOT

19.00

do
22.2

In dem wunderbaren Theaterstück *DUPE* spielt Roy Faudree einen Drehbuchautor. Gemütlich in seinem Stuhl sitzend, umgeben von Audio- und Videoequipment, scheint er, alles unter Kontrolle zu haben. Doch der Schein trügt: Seine Frau hat ihn verlassen und wenn er in sein Diktiergerät spricht, scheint es ihm an Inspiration zu mangeln. Ein Kollege ruft an, und man unterhält sich am Telefon über die Neuigkeiten aus der Filmbranche: „Wie heißt der Typ? ... Er ist ein Genie!“

Unterdessen zappt Faudree von Videotape zu Videotape. Man sieht ihn in unterschiedlichen Verkleidungen, mal mit Schnäuzer, dann mit Backenbart, und während er sich als Transvestit schminkt, schaut er verständnisvoll einem Mann auf dem Monitor zu, der gerade von seiner Hochzeit erzählt. Großartig eingesetzte Videobilder sind zu sehen, während der Monolog eine faszinierende Wendung nimmt. Faudree versucht mehrfach, ein Video aufzunehmen. Durch das er seine Frau zur Rückkehr bewegen will, als plötzlich sein Ebenbild auf dem Bildschirm erscheint. Die Konfron-

performance: dupe

In the magnificent theatre piece *DUPE*, Roy Faudree plays the role of a scriptwriter. Sitting in a comfortable chair, surrounded by audio and video equipment he seems to have everything under control. But appearances are deceptive; his wife left him and when he speaks into his dictaphone he also seems to suffer from a lack of inspiration. During a telephone conversation with a colleague, they exchange gossip from film-circuit: "What's his name ... he's a genius!"

Meanwhile he zaps from videotape to videotape on a monitor behind him, portraying himself in all sorts of disguises. At one time bearing a beard, another a large moustache, and when he puts make-up on his eyes as a female impersonator, he looks down compassionately at the man who is discussing his wedding. By splendidly used video images, the monologue takes a fascinating turn. After several attempts by Faudree to record a video, on which he wants to make his wife come back, his double appears on the screen. The confrontation with his alter ego is so unmasking

tation mit seinem alter ego ist für ihn so erschütternd, daß ihm nichts anderes bleibt, als eine Flasche Whisky in einem Zug zu leeren und sich von nun an zu bemühen, kontrollierbare Videos zu schaffen. Aus dem verdrehten Filmypie wird dabei langsam ein desillusionierter Vierzigjähriger.

Peter Bots

3 VCR, 4 Monitore, Licht, Ton.

Hinweis: Wegen der Intimität der Performance werden nur in begrenztem Umfang Karten verkauft. Daher wird der Vorverkauf empfohlen.

Die Performance wird wiederholt um 22.00 und am 23.2. um 19.00 und 22.00.

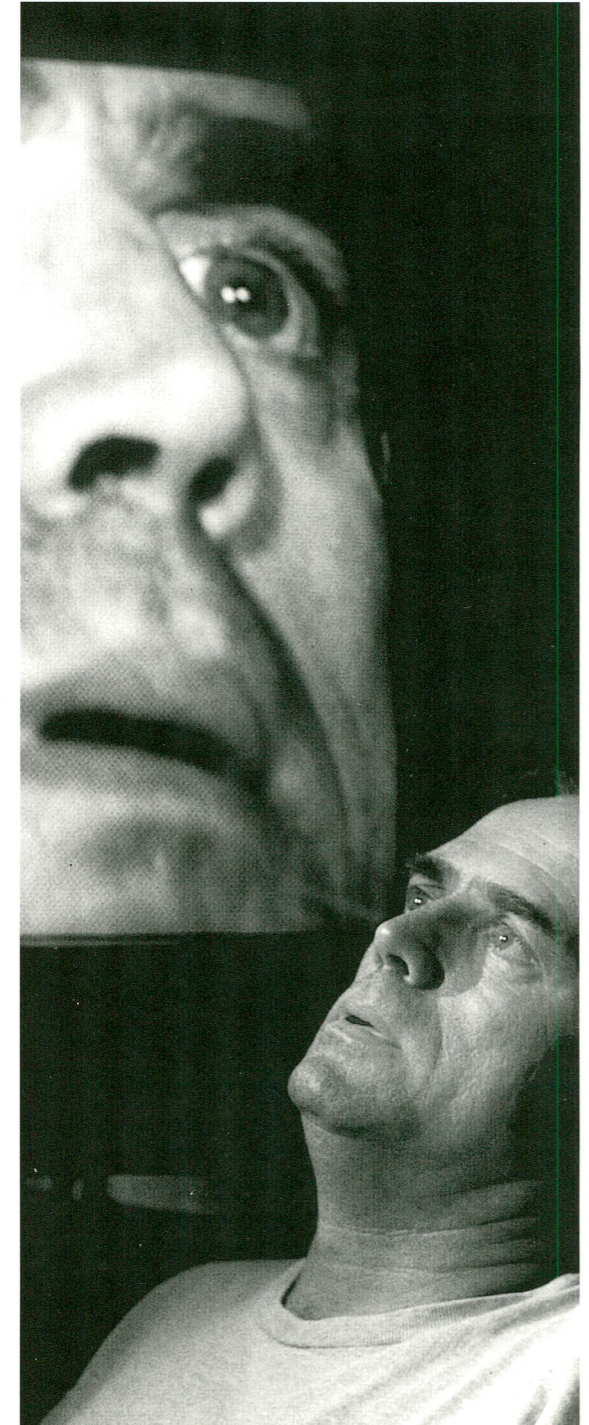
that all there is left to do is drink a bottle of whisky in one go, and attempt to create videos which he can control. By the first rate performance, the twisted film yuppie slowly changes into a disillusioned forty-year-old.

Peter Bots

3 VCR, 4 monitors, light, sound.

Note: Due to the intimate character of the performance only a limited amount of tickets will be sold. Booking in advance is recommended.

The Performance will be repeated at 10.00 pm and on 23.2. at 7.00 pm and 10.00 pm.



investigation: jon alpert (usa)

20.30

Ein Enthüllungsbericht über den modernen, globalen Sklavenhandel. 1991 sank die „Golden Venture“ vor New York. 10 illegale, chinesische Einwanderer starben, weitere 400 sitzen noch immer in Gefängnissen. Dort besucht Alpert einen von ihnen mit der Kamera, dann reist er nach China und überbringt der Familie den Videobrief. Schock. Doch trotz solcher Nachrichten trifft Alpert im ganzen Dorf auf kaum einen Nicht-Ausreisewilligen, denn wer durchkommt, dessen Familie kann hier von den US-Dollars regelrecht im Luxus schwelgen. Für Summen von bis zu 30.000 Dollar vermitteln die sogenannten „Snakeheads“ die illegalen Arbeitskräfte, teils im Hunderter-Pack. Klingt illegal, ist es auch, aber trotzdem stellen sich die Handelspartner bei Alperts Scheinverhandlungen als offizielle Regierungsvertreter heraus. Zurück in New York sucht Alpert nach den Untergetauchten. Sie hausen mit ihren Kindern oft in finsternen Kellern, 16 Menschen in einem winzigen Zimmer, und zahlen dabei 100 \$ pro Bett.



Snakeheads: The Chinese Mafia & the New Slave Trade

Jon Alpert / Keiko Tsuno

USA, 1995, 38 Min.

DOWNTOWN COMMUNITY TELEVISION CENTER, New York

An investigative report on the modern global slave trade. In 1991 the „Golden Venture“ sank off the shores of New York. 10 illegal Chinese immigrants were drowned, another 400 are still incarcerated. After recording a video letter for one man he visits in prison, Alpert travels to China and shows it to the prisoner's family. But despite the shock of such news, hardly anyone Alpert meets in the village would turn down the chance to leave: the chance of slipping through the net and keeping their families in luxury paid for with US dollars is too enticing. The „snakeheads“ demand fees of up to 30,000 dollars per head for placement of illegal workers, sometimes in batches of 100. Of course it's against the law, but the negotiators at fake meetings staged by Alpert turn out to be official government representatives. Back in New York, Alpert seeks out those who have gone underground. They live in dark basements, often with children, up to 16 people in one tiny room, paying \$ 100 per bed.

Eine weitere, spannende Dokumentation des preisgekrönten, investigativen Kamerajournalisten Jon Alpert: Hautnah begleitet er den Alltag einiger Bewohner der „Crack Streets“ – den wirklichen Straßen des Todes. Natürlich wissen das alle, doch wie Brenda, eine der traurigen Heldinnen des Films, sagt: „Ich weiß, daß es mich umbringt – aber ich liebe es mehr als mein Leben.“ Zu allem Alltagselend wird sie auch noch schwanger, geht endlich in eine Rehabilitation, bricht aus, wie üblich, entschließt sich, das Kind zu behalten, verschwindet und treibt schließlich doch ab. Ihre Freunde brechen ein und sitzen ein im Wechselrhythmus – solange bis sich das Strafmaß auf 15 Jahre erhöht. Endstation. Boo-Boo, der einzige der durchkommt, clean wird und einen regulären Job ergattert, wird am Ende als HIV-positiv diagnostiziert, woraufhin er prompt seinen Job verliert ... und allen tut es leid – und so geht es weiter die Crack Street hinunter ...



High on Crack Street: Lost Lives in Lowell

Jon Alpert / Maryann De Leo / Rich Farrell

USA, 1995, 60 Min.

DOWNTOWN COMMUNITY TELEVISION CENTER, New York

A gripping documentary in which prize-winning investigative reporter Jon Alpert follows the day-to-day lives of several residents of the „Crack Streets“ – the new civilian death-rows. His sad heroes and heroines know what fate holds in store, but as one woman called Brenda says: „I know it kills me – but I love it more than life.“ A pregnancy adds to her problems; she admits herself to a rehabilitation clinic, only to break out (as usual) a short time later. She decides to keep the baby, vanishes from the streets, and finally opts for an abortion. Her friends drift in and out of prison on burglary charges until 15-year sentences keep them off the streets more permanently. Terminus. Boo-Boo, the only survivor, the one who stays clean and finds a regular job, is diagnosed as HIV positive. He promptly loses his job, every feels sorry for him, and life carries on down the Crack Street ...



1001 nights of tv

Diese am Neujahrstag 1991 ausgestrahlte Sendung feiert die besten und schlechtesten britischen Fernsehproduktionen. Ein von Michael Palin, Allan Bennett und Alison Steadman u.a. präsentiertes Kaleidoskop der bekanntesten und auch absurdesten Momente britischen Fernsehens der Jahre 1950-1990. Das im Original dreistündige Programm ist in unterschiedliche Themenblöcke wie *First Nights* und *Wedding Nights* unterteilt. In schneller Folge zeigt diese für das britische Publikum äußerst nostalgische Montage nicht nur eine Auswahl aus Komödien, Dramen und Dokumentationen, sondern auch Titelsequenzen und Werbespots, die in der Retrospektive viel über das Fernsehen und die Zeit, in der sie geschaffen wurden, aussagen. Eine kompakte, neunzigminütige, absolut schmerzlose Reise durch die britische Fernsehgeschichte.

John Wyver

Produced for screening on New Year's Day 1991, this is an immensely entertaining celebration of the best and the worst of British television. Michael Palin, Alan Bennett and Alison Steadman are among the presenters of a cornucopia of archive extracts, which include some of the most significant and some of the most absurd small-screen moments from the 1950s to the 1990s. The programme, which in its full version runs for three hours, is assembled in blocks with loosely defined things, including *First Nights* and *Wedding Nights*. Included in the fast-moving (and for the British audience, immensely nostalgic) montage are not only selections from dramas, comedies and documentaries, but also sequences and commercials, which in retrospect are often more revealing about the times in which they were made than the programmes themselves. A compact and entirely painless way to experience the richness of British television history in 90 minutes.

John Wyver



1001 Nights of TV, Writer: Dick Fiddy; Producer: Linda Zuck; Director: Steve Connelly. An Illuminations Television production for Channel 4; extracts c. 90 min.; 1991.



Die Me, Myself & Eye TV-Produktion arbeitet seit langem an der Entwicklung interaktiver Konzepte für das Fernsehen. Die Sat-1-Show *SUPER* und das ZDF-Computermagazin *X-Base* waren erste Experimente auf diesem Terrain. Im April 1995 wurde das MME MedienLabor gegründet, um systematisch Erfahrungen mit neuen Medien zu sammeln.

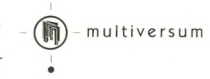
Die sehr gute Resonanz auf die ersten Projekte im Internet, *VH-1derland* und *TV MovieOn*, führten zum Ausbau des MedienLabors zur Full-Service-Agentur für interaktive Medien. Traditionelle Medien wie das Fernsehen und Computernetzwerke werden mehr und mehr verschmelzen. Es ist daher sinnvoll, bei dieser Entwicklung an vorderster Front dabeizusein. MME möchte mit dem MedienLabor neue Märkte schaffen und Standards für die Gestaltung neuer Medien setzen.

Aaron Koenig



Aaron Koenig, geb. 1964, studierte Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation / Audiovisuelle Gestaltung an der HdK Berlin. Danach freiberufliche Tätigkeit Art Director des MME MedienLabors, das u.a. das *VH-1derland*, die Internet-Seiten des Musiksenders VH-1 und den Online-dienst von TVMovie entwickelte. Arbeit als freier Autor sowie für *Wired*, *Der Spiegel* und *Die Zeit*.

<http://www.vh1.de/mme>



Die Medienkonzerne wollen den Multi-mediamarkt von den technischen Möglichkeiten her schaffen – multiversum media lab verfolgt den umgekehrten Weg. Ziel ist die flächendeckende Einführung von interaktivem TV in der BRD: anspruchsvolle Inhalte für ein breites Publikum zu niedrigen Preisen. Unser Projekt *Germany Interactive* beginnt im Frühjahr '96. Multiversum hat ein exklusives Know-How-Abkommen mit der Firma Online Media, deren Konzept wir für den deutschen Markt adaptieren. Wir kreieren die Screendesigns, Benutzeroberflächen und die Navigation, nehmen die Anbindung von Anbietern, Werbeagenturen und Unternehmen an die SetTopBoxen / Server und die Umsetzung ihrer Inhalte in das iTV Format. Dazu gehört: Oberflächendesign / Benutzerschnittstellen / Service-on-Demand-Applikationen / Werbekonzeption / Marketing / inhaltliche Konzepte. Multiversum ist exklusiver Programmanbieter für das kommerzielle iTV-Projekt in Stuttgart, dem EU-Piloten in München und dem Telekom-Piloten in Hamburg.

Alexander Gäfe

zukunft des fernsehens: interaktivität / onlinedienste

For some time now Me, Myself & Eye TV Productions has been developing an interactive concept for television. The Sat-1 show *SUPER* and the ZDF Computer journal *X-Base* were their first experiments in this terrain. In April 1995, the MME MediaLabor was founded in order to systematically catalog experiences in the field of new media. The favorable response to their first projects in Internet, *VH-1derland* and *TV MovieOn* led to an expansion: MediaLabor became a full-time agency for interactive media. Since traditional forms of media such as television and computer networks are being combined more each day, being at the forefront of such a development makes sense. With MediaLabor the MME hopes to create new markets and standards for the design of new media.

Aaron Koenig

Aaron Koenig, born 1964, studied social-economic communications / audio-visual Design, HdK Berlin. As freelance Art Director, MME Berlin, collaborated in developing *VH-1derland*, Internet pages for the music network VH-1, and the online service of TV Movie magazine. Writes as a freelance journalist for *Wired*, *Der Spiegel*, and *Die Zeit*.

<http://www.vh1.de/mme>

Firms want to create a multi-media market based on technical possibilities. The multiversum media lab wants it the other way around: our goal is to introduce interactive TV in Germany on a large scale – and furthermore to introduce sophisticated content at a low price. For our project *Germany Interactive*, which starts in early 1996, multiversum made an exclusive 'know-how agreement' with the firm Online Media, whose concept we're using for the German market. We create the screen designs, user interfaces and navigation. We link providers, ad agencies and firms to the set-top boxes / servers, and convert their contents to iTV format. This includes the design of surfaces and interfaces, service-on-demand applications, design concept, marketing and conceptualizing. Multiversum is the exclusive programme-design service for the commercial iTV project in Stuttgart, the EU pilot in Munich and the Telekom pilot in Hamburg.

Alexander Gäfe

biographie alexander gäfe

Alexander Gäfe, geb. 1965 in Heidelberg, ist Mitbegründer der *cult film tv*. Mitarbeit an verschiedenen Filmprojekten, selbstständiger Fotograf im Bereich Mode und Werbung. Tätigkeit als Autor für den BR. Producerassistent für Film, Funk, Fernsehen. Jüngster FFF-Producer der Lintas Werbeagentur, Hamburg. 1992 Gründer von multiversum als Arbeitsgemeinschaft. Seit 1994 Gesellschafter und Managing Director iTV&Counsellor der multiversum lab gmbh.



<http://www.freeport.de/Media/Multiversum/Welcome.d.htm/>

wdr online

Das Programmangebot in der deutschen Fernsehlandschaft wird immer undurchschaubarer. Die Mehrzahl der Sendungen werden von den Fernsehzeitschriften nur noch sehr knapp beschrieben. Im Gegensatz dazu bietet WDRonline ausführliche Textbeschreibungen, Hintergrundinformationen, Fotos und auch Trailer. Das alles läßt sich individuell und multimedial auf jeden PC bringen – auch ohne Computerkenntnisse. Denn das Design ist mit seinen wenigen Buttons so konzipiert, daß die Bedienung in wenigen Sekunden zu erlernen ist. Aber WDRonline ist mehr als eine elektronische Programmzeitschrift. Es ist auch ein Navigationssystem für das vielzitierte interaktive Fernsehen. Denn die Schnittstellen zwischen Programmvorschau, Recherche und Video-on-Demand sind bei dem verwendeten System noch offen. Bei dem einwöchigen Probetrieb während der internationalen Funkausstellung 1995 waren vier PCs als Empfangsgeräte über ATM-Leitungen mit einem Server verbunden, der in

WDR online**wdr online**

As the expanding German TV landscape becomes ever-more cluttered, the details provided by the listings magazines are conspicuous for their brevity. In contrast, WDRonline offers comprehensive descriptions, background information, photos and even trailers.

All this can be had privately and in multi-media with any PC – computer skills not necessary. The design calls for working so few buttons that the user learns the programme in seconds. WDRonline is more than just an electronic programme-newspaper. It also serves as a navigating system for much-talked-about interactive television. Cross-over points between the program line-up, inquiries section and video-on-demand are always open.

For a week-long trial run, during the 1995 International Radio and Television Exhibition, four receiving PCs using ATM were connected to a server miles away in Nordrhein-Westfalen. At the user's disposal were the broadcasts from a full week of WDR television broadcasting, all of which could be viewed in their entirety.

Nordrhein-Westfalen stand. Den Benutzern standen die Daten aller Sendungen einer Sendeweche im WDR Fernsehen zur Verfügung. Der WDR hat mit dieser Arbeit Modelle zur Organisation großer und heterogener Datenmengen erprobt. Dennoch müssen, nachdem die prinzipielle Realisierbarkeit nachgewiesen ist, weitere Erfahrungen in einem Pilotprojekt mit Partnern aus verschiedenen Bereichen gemacht werden.

Georg Berg

biographie georg berg

Studium Chemie, Philosophie, Pädagogik. Kameramann (WDR, Kinofilm). Sachgebietsleiter Technische Information und Multimedia im WDR. Lehrbeauftragter am Studiengang Medienplanung an der Uni Siegen. Initiator des Wettbewerbs für Interaktive Medienkunst Cyberstar.

<http://www.wdr.com/>

With this model, WDR demonstrated its ability to organize large and heterogenous quantities of data, and acquired invaluable experience regarding hybrid means of production in the future. But apart from the proven applicability, more experiences with pilot project and partners, and from different branches, have to be initiated.

Georg Berg

biography georg berg

Studied Chemistry, Philosophy and Education. Cameraman (WDR, Kinofilm). Technical Manager in WDR's Dept. for Information / Multimedia. Special Lecturer at the Siegen University. Initiated the Competition for Interactive Media Art Cyberstar.

<http://www.wdr.com/>

zukunft des fernsehens: interaktivität / onlinedienste**biography alexander gäfe**

Alexander Gäfe, born 1965 in Heidelberg. Co-founder of *cult film tv*. Assisted in various film projects, among others, "Erst die Arbeit und dann ...". Following a three-year photography assistantship, worked freelance in the areas of fashion and design. Moved from static images to film with a concept created for publishers. Worked as author for broadcasts aired by BR. Returned to film branch and worked as assistant producer for film, radio and television. Youngest film-radio-television producer for the ad-agency LINTAS, Hamburg. Moved in 1992 into the new-media field and founded, as a collective, multiversum. Since 1994, partner and managing director of iTV & Counsellor of multiversum medialab incorporated.

<http://www.freeport.de/Media/Multiversum/Welcome.d.htm/>

die zukunft des fernsehens als vernetztes element

Netzangebote und Fernsehformen – bisher ein äußerst ungleiches Paar hinsichtlich ihrer Strukturen, Teilnehmer und Anbieter. Doch je kleiner die Sender / Provider-Einheiten im digitalen TV-Bereich und je größer die transportierbaren Datenmengen in den Netzen werden, desto ähnlicher könnten sich ihre Übertragungs / Sendeprinzipien und damit auch ihre Angebote entwickeln.

90% aller bisherigen Diskussionen um kommende TV-Formen behandeln lediglich technische Neuerungen – als ob sich die Qualität der Angebote proportional zur Zeilenzahl des Monitors erhöht. Inhalte, neue Inhalte, gar stehen selten zur Debatte und der gedankliche Schritt vom „Endverbraucher“ (ein Wort, das verdächtig nach „Allesfresser“ klingt) zum partizipierenden Teilnehmer, für den wirklich neue Formen zu entwickeln sind, wird bisher von kaum einem Verantwortlichen getan.

Wichtigster Faktor der möglichen Neuerungen ist der Grad an Interaktivität, den diese neuen Formen anstreben bzw.

erreichen werden. Neue Inhalte und Formen müssen aus ihr heraus entwickelt werden – alles andere ist alter Kram in neuer Verpackung.

Welche Strategien, Programmformen und Inhalte bieten sich zum Experimentieren und Entwickeln dieser neuen Formen an? Speziell zu dieser Frage wird John Wyver einen Ausschnitt aus *The Net* zeigen, einem Magazin zur Netzkultur und Entwicklungen im Multimediabereich, produziert für BBC2.

Wie werden sich bisherige Formen modifizieren und welche neuen Formen und Inhalte sind möglich, wenn der Bildschirm, der bisher Fernseher genannt wurde, als solcher zugleich als Fenster ins Internet und diverse multimediale, interaktive Angebote dient?

Die Perspektiven der Fernsehangebote, wie wir sie bisher kennen, sind im Lichte der kommenden Entwicklungen nur schwer abschätzbar.

Möglicherweise lösen sie sich auf bzw. vermischen sich mit einer Vielzahl ähnlich funktionierender, multimedialer Angebote.

Doch ist die Zukunft des Fernsehens notwendigerweise interaktiv? Vorstellbar ist auch, daß sich eine große Masse der Überhaupt-nicht-interagieren-Wollenden bildet, die, unbefleckt von jeglichem Verlangen nach Eigenengagement im Angesicht der guten alten Glotze, die Einführung interaktiver TV-Formen auf breiter Front verhindert. Denn überleben wird nur, was gefällt – sprich: was der Masse gefällt. Dieses Grundgesetz wird sich keinesfalls ändern.

Eine Podiumsdiskussion mit Vorführung.

Die Teilnehmer:

- John Wyver (Regisseur und Produzent, u.a. von *The Net / Illuminations Television*, London)
- John Sanborn (Regisseur, der u.a. sein interaktives Film-Projekt *Psychic Detective* auf dem VideoFest präsentiert)
- Tilmann P. Gangloff (Fernsehkritiker)

Ausführlicher Text zum Thema von John Wyver siehe Anhang

zukunft des fernsehens: podium

television's future as a net-integrated element

Forms of televising and net-integrating options were incompatible subjects until now because of their structures, participants and contenders. Yet the fewer a network/provider's units in the TV branch, and the greater the mobility of data quantities in the interconnected nets, the more their recording and broadcasting principles can develop along the same lines.

90% of all discussions on forms of televising in the future are concerned with only technical advancements – as though the quality of what is offered depends on an increased line-count in the monitors. Content or new content is rarely considered here. So far, in the development of new forms, the mental step from "end consumer" (a word which sounds suspiciously like "glutton") to conscientious participant was avoided by those responsible.

The most important factor regarding these possible advancements is the level of interactivity that they pursue and even obtain. New contents and forms must emerge

from this factor. Anything else amounts to the old in a new package. Which strategies, types of programmes and contents are available for experimenting with and developing these new forms? Responding to this question, John Wyver presents an excerpt from *The Net*, a broadcast on net-culture and trends in the multi-media field produced for BBC 2 in London.

How will the already existing forms be modified? What new forms will be possible when the monitor, commonly referred to as television, begins serving as television in the Internet, and in diverse multi-media and interactivity zones as well? In light of these developments to come, what television as we know it will offer becomes hard to estimate. The result might be that its function will cease altogether, or become part of the countless multi-media offerings which have a similar function.

Is the future of television inevitably interactive? On the other hand, one can imagine a large group of intergration-dissenters forming, immune to the self-initiative drive, and remaining faithful to the "old tube" – and hindering the

implementation of interactive TV-forms on a large scale. This matters because what pleases is, after all, what survives: what pleases the masses survives. This basic law is unalterable.

A podium discussion with presentation.

The participants:

- John Wyver (director and producer, *The Net a.o. / Illuminations Television*, London)
- John Sanborn (director of the interactive film project *Psychic Detective*, presented at the VideoFest)
- Tilmann P. Gangloff (TV Media - journalist)

Comprehensive text by John Wyver see supplement

b o d y m o t i o n

Ein Mann in einer ungewöhnlichen Situation, die er erstaunlich gut meistert. Atemberaubendes Video: tief Luft holen!



Harry Houdini (There Is No Escape That I Can See)

Paul Harrison
GB, 1995, 2 Min
Paul Harrison, Telford

A man brilliantly comes to terms with a tricky situation. A breath-taking video. But take a deep breath first!

Musik für die Augen – dieses Scratchvideo fügt die Bewegungen von Personen, die Geräusche erzeugen, Gitarrenspiel und Gesang zu einem vergnüglichen Videoclip und einem witzigen Spiel für die Augen zusammen. Bestehend die vielfältige und genaue Montage, von der das Video lebt.

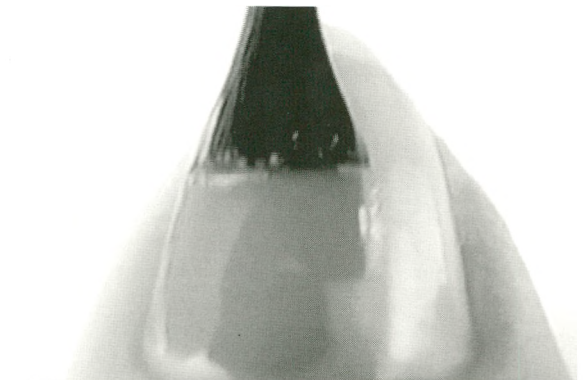


Combo

Philipp Schmid
CH, 1995, 7 Min.
VIDEO & FILM 62, Basel

Eye-Music. This scratch-video combines the movements of people producing noises, guitar playing and singing into an enjoyable and funny game for the eyes. A faultless and versatile montage is what makes this clip so special.

Geben Finger, die sich berühren, Geräusche von sich? Welche Laute ertönen, wenn ein Faden in eine Nähnadel eingefädelt wird? Ist der Klang beim Lackieren der Fingernägel angenehm oder unangenehm? Mit einem hyperempfindlichen Mikrophon wurden diese und andere Berührungen aufgenommen. Das Resultat: eine durchaus komische Mischung aus Dokumentation, Scratchvideo und Clip.



9 1/2 Finger

Ayel Gaubel / Ilana Goldschmidt /
Reiner Servos / Valeria Valenzuela
RCH, 1995, 5 Min.
Beim VideoFest erfragen

Do fingers make sounds when touched? What do you hear when a thread passes through the eye of a needle? Or the sound of a fingernail being painted – is that pleasant or unpleasant? These and other sounds, recorded using a hyper-sensitive microphone, create a comical documentary, scratch video and clip.

Eine experimentelle Dokumentation: Tätowierungen, Piercing, Sex & Körperkult. Z.B.: Ein Mann hält ein Holzbrett vor sich, auf das er seine Zunge legt. Ein anderer Mann zieht sich zwei lange Nägel aus seinen Nasenlöchern. Er nimmt einen Hammer und nagelt die Zunge des anderen Mannes am Brett fest. Das ist vielleicht nicht Sinn, auf jeden Fall aber sinnlich, anders, grandios – für manche zumindest – und die geben darüber Auskunft: wie, warum, wann, wie oft, wo ... und erstaunlicherweise wollen einige von ihnen nichts als normal erscheinen.



Illustrated Man

Bent Staalhoj

DK, 1995, 26 Min.

DET DANSKE FILMVAERKSTED / DANISH FILM INSTITUTE, Kopenhagen

An experimental documentary about tattooing, piercing, sex and body cults. For instance: one man holds a wooden plank up to his mouth and stretches out his tongue, a second man draws two long nails out of his nostrils, picks up a hammer and nails the tongue to the plank. Some fail to see the sense in this; for others it is sensual, different, grandiose. And they supply details: how, where, why, when, how often, where ... and, surprisingly, some want nothing more than to look normal.

Das oberösterreichische Linz ist nicht nur für die gleichnamigen Tortenschnittchen, sondern auch für seinen Stahl bekannt. So liegt es nahe, daß die dort ansässige Avantgarde-Band Fuckhead neben Jazzelementen auch Metal-Anleihen und Samples von metallischen Geräuschen verwendet. Die Musiker agieren vor dem computergenerierten Hintergrund einer rostigen, eisernen Welt, deren Teile sich verselbstständigen. Die Videoautoren wußten ihren Standortvorteil offenbar so gut zu nutzen, daß sie auf der Linzer Ars Electronica einen Anerkennungspreis für ihr Werk einheimsten.



Inside Fiction, Outside War

Martin Koch / Violet Suk

A, 1995, 5 Min.

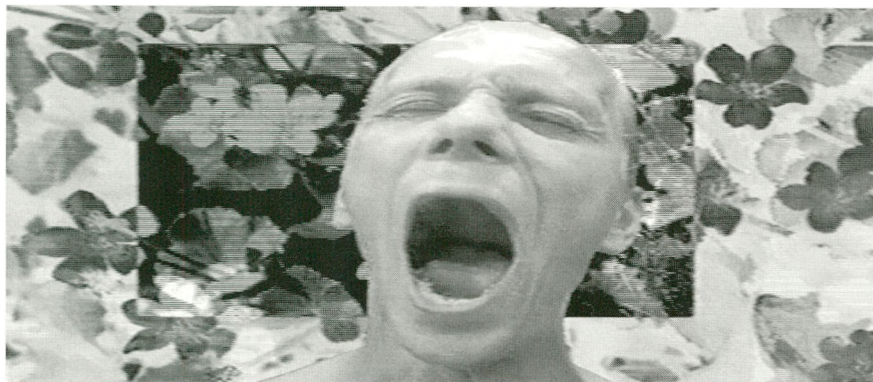
Martin Koch, Wien

Linz in Upper Austria is famous not only for the cakes baked there but also for its steel industry. And so it is hardly surprising that the Linz-based avant-garde group "Fuckhead" complements its jazz rhythms with heavy-metal influences and sampled metallic sounds. The musicians perform in front of a computer-generated background showing a rusty, steely world whose parts take on a life of their own. This well-staged publicity for local resources was enough to win the makers of the video a special award at the "Ars Electronica" in (guess where?) Linz.



b o d y m o t i o n

Der Schein trügt: Was wie ein Tanzvideo beginnt, ist eine Computeranimation. Wie funktioniert Wahrnehmung? Wie lernen wir zu sehen und zu unterscheiden? Sind die Unterscheidungen wesentlich oder nur formal? Ist im Innern jeder gleich? Knochen ähneln sich, auch noch Skelette, solange sie nicht von Fleisch und Haut bedeckt sind. Doch dann offenbaren sich die Unterschiede der Spezies, aber auch neue Gemeinsamkeiten.

**Deep**

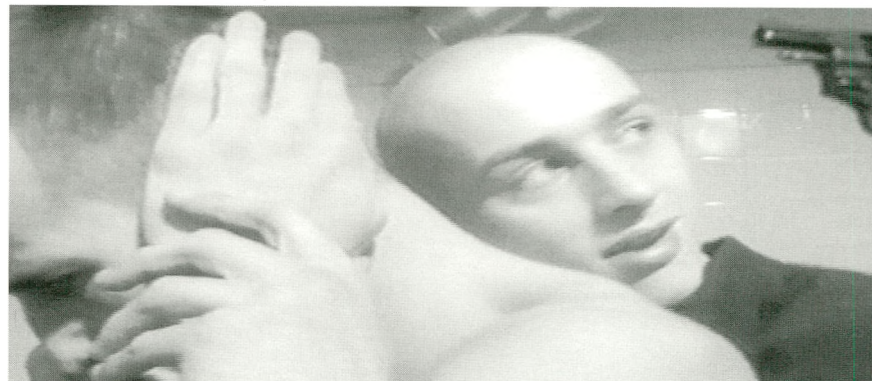
Milla Moilanen

SF, 1994, 7 Min.

KROMA PRODUCTIONS OY, Porvoo

Nothing is what it seems: a tape that begins like a dance video turns out to be a computer animation. How does perception work? How do we learn to see and distinguish? Are the distinctions essential or merely formal? Is everyone the same inside? Bones and skeletons look much the same until wrapped in flesh and skin. But as the differences between the members of the species are revealed, new similarities emerge.

In den feuchten und beengenden Räumen eines Kriegsbunkers versuchen zwei Männer und eine Frau verzweifelt, in Beziehung zutreten. Wut und Gewalt stehen dem Bedürfnis nach Liebe gegenüber und sorgen für Verwirrung. Jeder von ihnen setzt seinen / ihren Körper als Teil des Ganzen, aber auch als Waffe im Angriff gegen die anderen ein. Geprägt von den westlichen Medien wie MTV und CNN sowie der unmittelbaren Gefahr der postkommunistischen Realität, eröffnet *I love you!* unliebsame Parallelen. Sport ist Gewalt, Liebe ist Tod, Sex ist Fernsehen, Körper ist Schmerz, Kontakt ist Auseinandersetzung.

**I Love You!**

Dalibor Martinis

KRO, 1995, 30 Min.

Dalibor Martinis, Zagreb

In the damp and claustrophobic spaces of an underground war shelter two men and one woman try desperately to establish a relationship. A need for love is confronted and often confused with rage and violence. Each individual brings in his / her body as a chip but also as a weapon for attack. Drawing simultaneously from western media images, from MTV to CNN, and immediate, particularly dangerous post-communist reality, *I love you!* offers some unpleasant parallels. Sport is violence, love is death, sex is television, body is pain, contact is confrontation.

screen paintings

22.30

Eine der ideenreichsten und schöpferischsten Traditionen des britischen Fernsehens sind die Dokumentationen über visuelle Künste. In Verbindung mit Marc Karlins Film *The Outrage* (Spot Prog. 22.2.) gibt es eine Auswahl unterschiedlicher Beispiele aus den letzten 30 Jahren.

John Wyver

One of the most imaginative traditions of British television has been documentary films about the visual arts. Screened in parts to provide a context from Marc Karlins' film *The Outrage* (Spot Prog. 22.2.), this selection indicates some of the distinctive approaches employed over the past thirty years.

John Wyver

Civilisation: The Skin of Our Teeth

Writer and presenter: Sir Kenneth Clark; Michael Gill. BBC Television, 1969, Auszüge ca. 25 min.

Die klassisch und wohl einflußreichste aller Dokumentarserien über Kunst, in der uns ein patrizialischer Vortragender sein privilegiertes Verständnis europäischer Hochkultur mitteilt.

Civilization: This Skin of Our Teeth

Writer and Presenter: Sir Kenneth Clark; Producer: Michael Gill. BBC Television; Extracts c. 25 min.; 1969

The most classical, and perhaps the most influential, of all arts documentary series, with a patrician lecturer sharing his privileged understandings of European high culture.

Ways of Seeing:

Programme 1

Writer and Presenter: John Berger, Director: Mike Dibb. BBC Television, 1972, Auszug ca. 15 Min.

Eine schlagfertige Erwidernung zu Clarks magnum opus. Eine politische Auseinandersetzung, die auf Walter Benjamins Essay *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* basiert.

Way of Seeing:

Programme 1

Writer and Presenter: John Berger; Director: Mike Dibb. BBC Television; Extracts c. 15 min.; 1972

Made in part as a riposte to Clarks' *Magnum Opus* this is a passionate, politicised argument based on Walter Benjamin's essay *The work of art in the age of mechanical reproduction*.

State of the Art: History

Writer: Sandy Nairne; Producer: John Wyver; Direktor: Geoff Dunlop. Eine Illuminations TV Produktion für Channel 4 und WDR Köln, 1987, Auszüge, 25 Min.

Ein Ausflug in die internationale Kunstwelt von 1980 (es wird die Arbeit von Anselm Kiefer und Carlo Maria Mariani portraitiert). Ein Film der postmoderne Theorie thematisiert.

State of the Art: History

Writer: Sandy Nairne; Producer: John Wyver; Director: Geoff Dunlop. An Illuminations Television Production for Channel 4 and WDR, Cologne; Extracts c. 25 min.; 1987

An exploration of the international art work in the 1980s (the extract features the work of Anselm Kiefer and Carlo Maria Mariani), and a film which is both shaped by and concerned with post-modern theory.

The Late Show: John Constable

Director: Anand Tucker; BBC Television, 1991, 15 Min.

Ein kurzer, ikonoklastischer Film über Constable und die Wolken. Ein hervorragendes Beispiel aus der einflußreichen BBC-Serie *The Late Show*, die provokativ das konventionelle Verständnis von anspruchsvoller und seichter Kultur hinterfragt.

The Late Show: John Constable

Director: Anand Tucker; BBC Television; 15 min.; 1991

A short, iconoclastic film about Constable and clouds, which is an excellent example of the BBC's influential series *The Late Show*, which provocatively challenged the conventional understandings of high and low culture.

Picture House

Executive Producer: Keith Griffiths. A Koninck Production for the Arts Council of England and BBC Television, 1995, je 4 Min.

Drei Filme aus einer Serie, in der bekannte Regisseure je eine Arbeit über ein besonderes Kunstwerk gestalten. Davon sind Guy Maddins barocke Hommage an Odilon Rédon und Atom Egoyans Antwort an den Maler Arshile Gorky.

Picture House

Executive Producer: Keith Griffiths. A Koninck Production for the Arts Council of England and BBC Television; each 4 min.; 1995

Three films from a series in which major directors create a work about an individual painting. Included are Guy Maddin's baroque homage to Odilon Rédon and Atom Egoyan's responses to a painting by Arshile Gorky.

fr

23.2

John Sanborn ist seit 1978 weltweit bekannt für seine innovative und experimentelle Videokunst. Er hat Effekte kreiert, die erst viele Jahre später von anderen adaptiert wurden.

Die Liste von Prominenten, mit denen er zusammengearbeitet hat, ist lang: Philip Glass, The Residents, Grace Jones, Tangerine Dream, King Crimson, John Zorn, Todd Rundgren – um nur ein paar wenige zu nennen. Sanborn hat Clips gedreht, aber ebenso Werbespots, Fernsehsendungen und HDTV-Arbeiten.

Preisgekrönt wurde *Infinite Escher*, ein Video von 1990, das mit Hilfe computergenerierter Teile von der wilden Phantasie eines kleinen Jungen erzählt.

1991 schuf er zusammen mit Todd Rundgren *MediaBand*, eine CD-ROM mit interaktiven Musikvideos. Auch seine neueste Arbeit ist interaktiv: Der Spielfilm *Psychic Detective*, den er auf dem VideoFest zum ersten Mal

außerhalb der USA vorstellt.

Die Vorstellung von John Sanborn umfaßt vier verschiedene Teile:

Im ersten Teil von FOCUS stellt er eigene Videos vor, die als wichtige Stationen seiner Entwicklung gelten – eine kleine, ausschnittshafte Retrospektive, zum Teil in Auszügen (siehe nächste Seite).

Im zweiten Teil von FOCUS präsentiert er *Psychic Detective*. Er erläutert die Produktionsweise, die Prinzipien, nach denen die CD-ROMs funktionieren, die Möglichkeiten der Interaktion etc.

Im HAUPTPROGRAMM des Tages um 20.30 wird *Psychic Detective* dann vollständig vorgeführt, gesteuert von jeweils einem anderen Zuschauer, damit die unterschiedlichen Varianten des Films deutlich werden. (Wiederholung mit anderen Varianten am Sonntag, den 25. 2., um 18.00).

Im NIGHTFLIGHT um 22.30 wird John Sanborn unter dem Motto The Best of ... solche Arbeiten vorstellen, die er für besonders gelungen hält.



videozauberer: john sanborn (usa)

Since 1978, John Sanborn has been known world-wide for his innovative and experimental video art, and for creating effects which, years later, were adopted by other artists.

The list of personalities that he has worked with is long: Philip Glass, The Residents, Grace Jones, Tangerine Dream, King Crimson, John Zorn and Todd Rundgren are only a few. Sanborn shot as many clips as ads, along with TV reports and works for HDTV.

For his prize-winning *Infinite Escher* video (1990), he used computer-generated elements to relate the fantasies of a little boy.

In 1991, together with Todd Rundgren's *MediaBand*, he created a CD-ROM with interactive music videos. His latest work is also interactive: the feature film *Psychic Detective* shown for the first time outside the United States at this year's VideoFest.

Sanborn's works are presented here in four parts:

In the first FOCUS part, he presents videos which, for him, were important in his development: a mini-retrospective made up, in part, of excerpts (see following page).

In the second FOCUS part, he presents *Psychic Detective* with comments on the production style, the principle behind the CD-ROMs and their function, interactive possibilities and more.

In that day's MAIN PROGRAMME, at 8.30 pm, *Psychic Detective* is screened in its entirety and controlled, in turn, by different viewers, accounting the film's variants. (A second screening with different variants is on Sunday, February 25th, at 6.00 pm.)

For NIGHTFLIGHT (10.30 pm) John Sanborn presents his Best of ... collection – works the director considers especially effective.



bänder von john sanborn

Entropy and Order, 1977, 4 Min.
Ausschnitte aus *Exchange in Three Parts*, 1978, 3 Min.
Ausschnitte aus *Paris à la Carte*, 1997, 2 Min.
Ausschnitte aus *Olympic Fragments*, 1980, 1 Min.
Static, 1981, 3 Min.
Ear to the Ground, 1981, 4 Min.
Siberia - the Love of Live Orchestra, 1982, 4 Min.
Heartbeat-king Crismo, 1982, 4 Min.
Ausschnitte aus *Bad Smells*, Twyla Tharp, 1982, 2 Min.
Act3, Philip Glass, 1983, 6 Min.
Ausschnitte aus *Perfect Lives*, Robert Ashley, 1983, 5 Min.
Ausschnitte aus *Sister Suzie Cinema*, Lee Breuer, Bob Telso, 1985, 5 Min.
Luminare, Daniel Lentz, 1985, 6 Min.
Ausschnitte aus *Fractures Variation + Visual Shuffle*, 1986, 6 Min.
Ausschnitte aus *Geography*, Molissa Fenley, 1986, 4 Min.
Ausschnitte aus *Made in USA*, David Gordon, 1987, 3 Min.
Ausschnitte aus *Hands and Knees*, Sammy Hagar, 1988, 3 Min.

tapes by john sanborn

Entropy and Order, 1977, 4 Min.
Excerpt from *Exchange in Three Parts*, 1978, 3 min.
Excerpt from *Paris à la Carte*, 1997, 2 min.
Excerpt from *Olympic Fragments*, 1980, 1 min.
Static, 1981, 3 min.
Ear to the Ground, 1981, 4 min.
Siberia - the Love of Live Orchestra, 1982, 4 min.
Heartbeat-king Crismo, 1982, 4 min.
Excerpts from *Bad Smells*, Twyla Tharp, 1982, 2 min.
Act3, Philip Glass, 1983, 6 min.
Excerpts from *Perfect Lives*, Robert Ashley, 1983, 5 min.
Excerpt from *Sister Suzie Cinema*, Lee Breuer, Bob Telso, 1985, 5 min.
Luminare, Daniel Lentz, 1985, 6 min.
Excerpts from *Fractures Variation + Visual Shuffle*, 1986, 6 min.
Excerpts from *Geography*, Molissa Fenley, 1986, 4 min.
Excerpts from *Made in USA*, David Gordon, 1987, 3 min.
Excerpts from *Hands and Knees*, Sammy Hagar, 1988, 3 min.

Psychic Detective

John Sanborn / USA, 1995, 20 - 40 Min.
Für die Systeme / for systems: 3 PC CD-ROM
3DOTM Interactive Multiplayer™ / Sony Playstation™

Psychic Detective ist ein auf CD gepreßter, interaktiver Film, eine Mischung aus Komödie und Thriller und basiert auf 5 Stunden Filmmaterial. Die Geschichte: die Heldentaten des Eric Fox, einem psychischen Wunderkind, der aufgrund seiner Gaben ohne Widerstände durch's Leben geht: Betrügereien bei Prüfungen, Verführung leichtgläubiger Frauen und Aufführungen angeberischer Shows in billigen Hotels. Der Zuschauer / Spieler begibt sich auf die Suche nach einem Mörder: Aus der Sicht von Eric durchläuft er den Film und kann sich in die Gedanken einzelner Protagonisten versetzen. *Psychic Detective* bietet 16 Schlußvarianten und dauert 20 bis 40 Min. Aus über 640 Einzelszenen entstehen dutzende von Filmversionen. Während in der Reihe FOCUS Informationen zu dem Projekt geboten werden, sollen im HAUPTPROGRAMM Zuschauer hintereinander Variationen des Filmes live zur Vorführung bringen. John Sanborn ist anwesend.

videozauberer: john sanborn (usa)

Psychic Detective

Psychic Detective, an interactive feature film pressed onto CD, is a Hollywood style comic-thriller drawn from 5 hours worth of film material. Its story tells of the heroic acts of a psychic child-genius, Eric Fox, whose gifts have never failed him over the years – while cheating during exams, seducing gullible women or putting on pretentious little shows in cheap hotels. The viewer / player takes part in the search for a bloodless killer. Using Eric's gifted point of view, we pass through the film able to read the thoughts of the protagonists, and to follow the action from their perspective as well. *Psychic Detective* offers 16 variations on its ending. From over 640 individual scenes, several dozen versions of the film are possible. Information about the project is presented during the FOCUS programme. During the MAINPROGRAMME the viewers themselves, controlling the consecutive film variations, generate a live performance of their own in the presence of John Sanborn.

12.00

sa
24.2

Dieses Jahrtausend läuft aus mit einem neuen Schöpfungsbegriff: Schöpfung, Evolution und Schicksal sind nicht mehr bloß gegeben. Der Mensch greift ein. Gentechnologie, Künstliche Intelligenz, Insemination, Artificial Life sind der Beginn der Realisierung des omnipotenten Weltentraums.

Dem zukünftigen Prozeß der digitalen Bildererzeugung können wohl die gleichen Gesetzmäßigkeiten vorhergesagt werden wie jeder anderen bisher entwickelten oder sich noch entwickelnden Technologie, beispielsweise der Gentechnik. Es gilt das Grundgesetz: Das Vorhandensein von Wissen macht seine Nutzung unvermeidlich. Nach allem, was zu einem gegebenen Zeitpunkt erforschbar scheint, wird geforscht. Neue Erkenntnisse wiederum werden zwangsläufig in die Produktion alles irgendwie Möglichen umgesetzt.

In Zukunft werden Bilder durch die Verwendung von Computern beliebig generierbar sein. Es ist also davon aus-

zugehen, daß auch jedes irgendwie produzierbare Bild realisiert werden wird. Alles Gedachte und Imaginäre – was weder auf Film, Video oder anderen Trägermedien festzuhalten war – läßt sich in scheinbar authentische Abbildungen umsetzen. Unvorstellbares oder bisher nicht Darstellbares kann visualisiert werden.

Das bedeutet uneingeschränkte Kreativität im besten Falle, ebenso aber auch totale Manipulation. Parallel zur ansteigenden Technisierung wird die Imagination der Produzenten zunehmend wichtiger. Das heißt erstens, wer Imaginationen am besten in die Maschinen einspeisen kann, wird an die Spitze der Produktion rücken. Und zweitens, je mehr die Phantasien der Vorstellungskraft der Allgemeinheit entsprechen, desto größer wird der Marktanteil. Die Perspektive ist sicherlich, die Imaginationen direkt in den Computer zu transferieren und umgekehrt Bilder direkt in das Gehirn einzuspeisen.

Dies ist der nächste, große Schritt auf dem Weg in die

Des-Informationsgesellschaft aufgrund der dann gegebenen Möglichkeiten von Terror, Subversion, Kontrolle und Macht.

Es sei ein Ausblick gestattet auf die (Er-)Zeugung, Manipulation und Abtreibung von Bildern: Bildgenetiker in artifiziel-len Imaginationslaboren, visuelle Mutationen, direkte Hirneinspeisung visueller Drogen, Strafbildkolonien – das klingt wie Burroughs und Gibson auf dem Fun-Fair. Die Parallele zur Gentechnik liegt nahe: Ist ein Bild generiert, muß über seine weitere Existenz entschieden werden. Der „Abort“-Befehl ist gängiges Maschinenvokabular: Jedes Canceln gleicht einem Schwangerschaftsabbruch. Vielleicht könnte ja der Vergleich mit solch einer bereits hart umstrittenen Problematik Ausgangspunkt einer provokanten Diskussion sein.

podium: das ende des unvorstellbaren

This century is drawing to a close with a new artistic notion. Creation, evolution and fate are not merely accepted 'givens'. Mankind has a say in these things. Genetic-technology, artificial intelligence, insemination and artificial life signal the start of an all-powerful dream on earth being fulfilled.

The production of digitally produced images and its legitimacies in the future can be speculated upon no differently than with technologies, like genetic technology, either developed or being developed. The basic law applies here: access to knowledge makes its application unavoidable. Whatever lends itself to research within a given period of time will, in fact, be researched. In the production process, new findings will transform everything into the realm of the possible.

In the future, every producible image will be generated at will on computers, and everything perceived or imagined – captured on film, on video or other information carrying

systems – will let itself be converted into seemingly authentic reproductions. The unimaginable, or never before depicted, will be made visual.

Unlimited creativity, in the best sense, also means a total manipulation. So alongside mounting technical advancements, the imagination of the producers plays a greater role now. First of all, whoever feeds his imagination best into the machines reaches the top of the production-ladder. Secondly, the more a powerful imagination satisfies the general need, the greater the influence on the market. The sought after perspective is to transfer the imagination directly into the computer before feeding pictures directly into the brain.

This is the next big step towards a dis-informed society founded upon threats of terror, subversion, control and power.

Finally a glimpse into the generating, manipulating and

aborting of pictures: picture-geneticists in artificial imagination-labs, visual mutations, brain-injected visual drugs and picture-penal-colonies. It sounds like Burroughs and Gibson at the fun-fair. The parallel to genetic-technology is direct: following a picture's generation, its future existence must be decided upon. "Abort" as a command stems from today's machine-lingo – where "cancel" equals an interrupted pregnancy. Comparisons like these might inspire a provocative discussion on a controversial problem.



Psychic Detective, John Sanborn, USA, 1995, 20 - 40 Min., für die Systeme / for systems:
3 PC CD-ROM, 3DOTM Interactive Multiplayer™ Sony Playstation™

sanborn: interactive

Psychic Detective ist ein auf CD gepreßter, interaktiver Film, eine Mischung aus Komödie und Thriller im typischen Hollywoodstil, und basiert auf fünf Stunden Filmmaterial. Die Geschichte: die Heldentaten des Eric Fox, einem psychischen Wunderkind, der aufgrund seiner Gabe jahrelang ohne Widerstände durchs Leben geht: Betrügereien bei Prüfungen, Verführung leichtgläubiger Frauen und Aufführungen von angeberischen Shows in zweitklassigen Hotels. Der Zuschauer / Spieler begibt sich auf die Suche nach einem grausamen Mörder: Aus der Sicht von Eric und mit Hilfe von dessen Fähigkeiten durchläuft man den Film, kann sich in die Gedanken einzelner Protagonisten versetzen und den Gang der Dinge aus ihrer Perspektive verfolgen. *Psychic Detective* bietet 16 Schlußvarianten und dauert – je nach Art des Spiels – 20 bis 40 Minuten. Aus über 640 Einzelszenen entstehen dutzende von Filmversionen. Während in der Reihe FOCUS Informationen zu diesem Projekt geboten werden, sollen im HAUPTPROGRAMM Zuschauer hintereinander Variationen des Filmes live zur Vorführung bringen. John Sanborn ist anwesend.

Psychic Detective, an interactive feature film pressed onto CD, is a Hollywood style comic-thriller drawn from 5 hours worth of film material. Its story tells of the heroic acts of a psychic child-genius, Eric Fox, whose gifts have never failed him over the years - while cheating during exams, seducing gullible women or putting on pretentious little shows in cheap hotels.

The viewer/player takes part in the search for a bloodless killer. Using Eric's gifted point of view, we pass through the film able to read the thoughts of the protagonists, and to follow the action from their perspective as well.

Psychic Detective offers 16 variations on its ending. Depending on its manipulation (by the viewer), the film can last from 20 to 40 minutes. From over 640 individual scenes, several dozen versions of the film are possible. Information about the project is presented during the FOCUS programme. During the MAIN PROGRAMME the viewers themselves, controlling the consecutive film variations, generate a live performance of their own in the presence of John Sanborn.



best of john sanborn (usa) retro john sanborn 2

In dieser Veranstaltung stellt John Sanborn eigene Arbeiten vor. Mit Sicherheit wird er einige in voller Länge zeigen, die er am Nachmittag nur in Auszügen vorgestellt hat. Ferner:

In this programme John Sanborn features some of his own works. With certainty, Sanborn will show certain works in their entirety which he presented in the afternoon as excerpts.

Further:

Galaxy, 1985, 6 Min.

Eine digitale Percussionarbeit mit David van Tieghelm. / Digital video percussion work with David van Tieghem.

Infinite Escher, 1989, 10 Min.

High-Definition-Computergraphiken treffen auf M.C. Escher in der Geschichte über einen Jungen, dessen Phantasie durchgeht. Mit Sean Ono Lennon und der Musik von Sakamoto. / High Definition computer graphics meets M.C. Escher in a story about a boy whose imagination runs wild. With Sean Ono Lennon. Music by Sakamoto.

Erosion, 1993, 10 Min.

Ein vertontes Gedicht über das Altern ohne Würde. Quicktime Film, hergestellt unter Verwendung von Desktop-Video. / Quicktime movie created using desktop video. A tone poem about aging without grace.

Quirky, 1992, 30 Min.

Ein Videoselbstportrait der Künstlers mit Hilfe seines bevorzugten Mediums. Lustig, anstößig und ehrlich. / A video self-portrait, warts and all. An impression of the artist by the artist, in the medium of his choice. Funny, disturbing and true.

Human Bomb, 1993, 3 Min.

Text: Mark Leyner. Hergestellt für / created for Liquid Television.

The Eyes Scream: A History of the Residents (Auszug / excerpt) Ein Querschnitt des Schaffens dieser legendären Band, moderiert von Penn und Teller. / Selections from a profile of the legendary band, hosted by Penn and Teller.

Memories of New Orleans (Auszug / excerpt)

Eine impressionistische Dokumentation über Jazz und über die Dirty Dozen Brass Band und die Preservation Hall Jazz Band, gedreht in HDTV für NHK. / An impressionistic documentary about jazz, made in HDTV for NHK, featuring the Dirty Dozen Brass Band and the Preservation Hall Jazz Band.

Und eine unveröffentlichte Arbeit über die **Rolling Stones**.

And a never before seen work featuring the **Rolling Stones**.





Melencolia, Stefaan Decostere, B, 1995, 58 Min., BRTN, Annie Declerck, Brüssel

bilderbrunch

Melencolia

Ein Essay und eine sehr persönliche Hommage an das Kino und die Geschichte der visuellen Künste. In einem Ambiente, daß an die Bilder von Escher und Magritte erinnert, entfaltet Decostere seine Reflektion, die mit dem Material der frühen Filmgeschichte arbeitet. Nostalgie? Was ist das? Für Decostere keine Verklärung, sondern der Wunsch an den Ursprung zurückzukehren, an dem alle Entscheidungen offen waren, als die Freiheit des Experiments schier unendlich war. Doch noch immer wirkt das projizierte Bild wie eine Art virtuelles Gegenstück zur Realität – die Analogie zum Traum, zur Verarbeitung des Unverarbeiteten. Die Geschichte ist nicht tot. Es muß nur der zeitgemäße Weg gefunden werden, sie zu erzählen. Film und Kunst als der Versuch einer negativen Theologie, um auszudrücken, was nicht auszudrücken ist. Zeigen durch Nicht-Zeigen. Eine zeitgemäße, anspruchsvolle Produktion mit Texten von Baudrillard, Benjamin, Derrida u.a.

An essay which is at the same time a very personal homage to the cinema and the history of visual arts. Using early film footage as illustration, Decostere unfolds his reflective piece in a setting that calls to mind pictures by Escher and Magritte. What exactly is nostalgia? For Decostere at least, the answer is plainly not mystification, but more a desire to return to the beginning, to the time when no decisions had been taken and the freedom to experiment was virtually infinite. Even now, the projected image is like some kind of virtual counterpart to reality – analogous to the dream in its the processing of the unconscious. And history is not dead, either; it lacks only a contemporary vehicle. Art and film as an exercise in negative theology: the attempt to express the inexpressible. To show by not showing. A modern, ambitious production incorporating texts by Baudrillard, Benjamin, Derrida, and others.

12.00

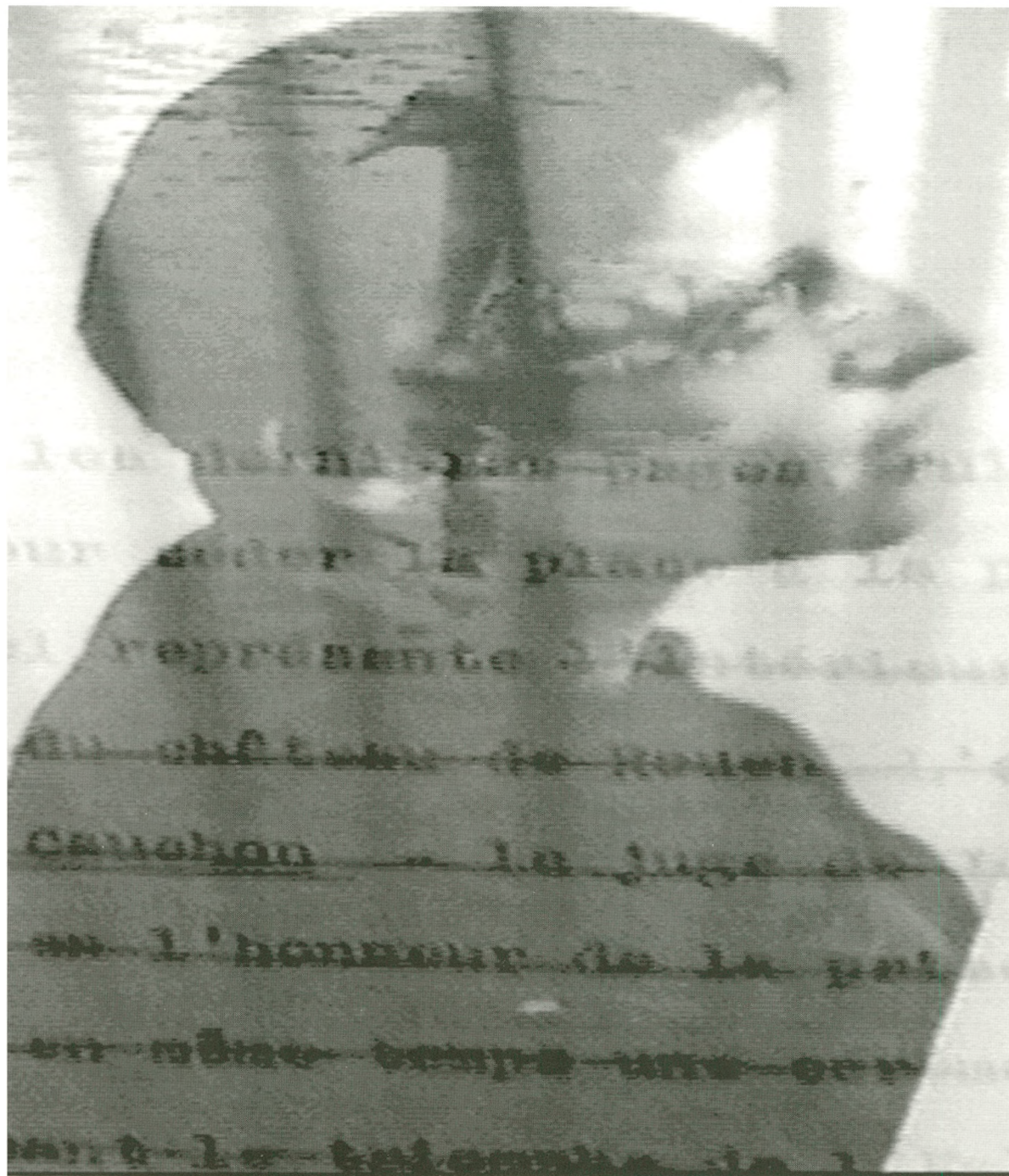
SO
25.2

bilderbrunch

carl th. dreyer – my metier

Eine anspruchsvolle und eindringlich visualisierte Biographie eines der eigenwilligsten, großen europäischen Regisseure: Carl Theodor Dreyer. Neben ausführlichen Ausschnitten aus dessen Werken, kommen zahlreiche Bekannte und Kollegen mit Erinnerungen zu Wort sowie Dreyer selbst in diversen Zitaten. Jensen hat aus diesen verschiedenen Quellen eine dichte Schwarz-weiß-Collage gewoben, die vor allem Dreyers Spätwerk viel Platz einräumt. Erstaunlich dabei ist die Unbeirrtheit, mit der Dreyer an seinen ureigensten Vorstellungen festhielt. In *Ordet* z.B. besetzte er die Hauptrolle mit einem Insassen aus einer Nervenheilanstalt. Die langen Zwangspausen zwischen seinen wenigen Filmen verbrachte Dreyer in fast zen-artigem Gleichmut – um mit dem fertigen Film im Kopf die nächste Produktion anzugehen. „Ich vergieße keine Träne über mein Schicksal. Ich bin gerne der Eroberer.“ Und zweifellos war Dreyer einer der Wegbereiter des modernen Films.

An ambitious, visually striking biography of Carl Theodor Dreyer, one of the most distinctive of the great European directors. Comprehensive excerpts from Dreyer's films are combined with quotes and reminiscences delivered by numerous acquaintances, colleagues and the Director himself. Jensen weaves his source materials into a dense b/w collage in which Dreyer's late work occupies a primary position. The staunch determination with which Dreyer clung to his more eccentric ideas is astonishing. In *Ordet*, for instance, he cast an inmate of a lunatic asylum in the leading role. Dreyer spent the long, involuntary pauses between making films in a state of almost Zen-like indifference, only to emerge with a completed film in his mind when a new production got the go-ahead. "I shed no tear about my fate. I prefer to be one of the conquerors." Undoubtedly, Dreyer was one of the pioneers of modern film.



Carl Th. Dreyer – My Metier, Torben Skjødt Jensen, DK, 1995, 92 Min., STEEN HERDEL + CO., Kopenhagen

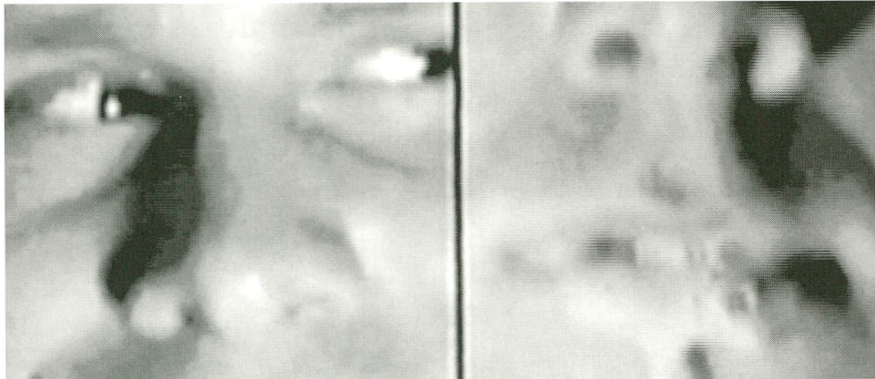
u s a :

v i e w s

20.30

„Was ist passiert? Ich war an diesem Ort, wo man sich so schnell verändert, daß das Verändern nicht Schritt halten kann.“

Wie ein Urschrei kommt es aus dem Protagonisten heraus. Er blickt in die Vergangenheit: Fetzen, Fragmente. War es ein Krieg oder ein innerer Kampf? Ein Trauma?



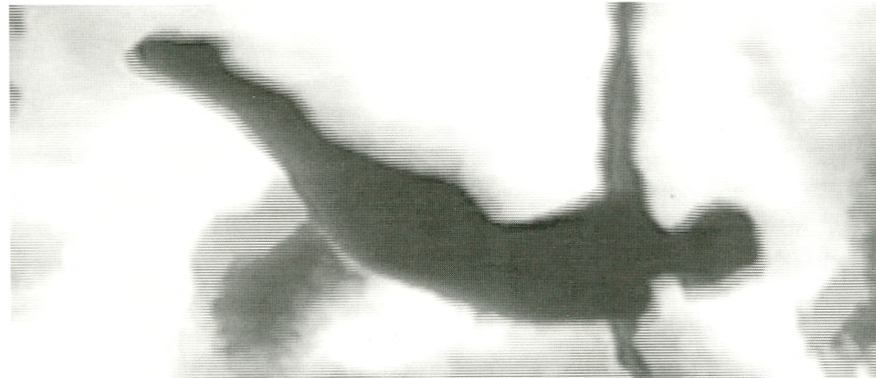
Special

Cary Peppermint
USA, 1995, 2 Min.
Cary Peppermint, New York

“What happened? I’ve been to that place where you change so fast that change can’t even keep up with you.”

It might be the protagonist’s primal scream. He sees the past in pieces, fragments. Was it a war, or inner-battle? A trauma?

Eine freie Zusammenstellung von neun kurzen Arbeiten, ursprünglich auf Super-8 gefilmt, dann auf Video überspielt und bearbeitet. *Third Known Nest* taucht ein in die Welt der Musikvideos und findet dort ausreichend Erinnerungen und Zeugnisse für ein Tagebuch. Dazu Kalin: „Vorantrieben von der Klarheit harter Schnitte ... meinen nicht immer angenehmen Erlebnissen beim Filmen in der Öffentlichkeit und einer Handvoll literarischer Prüfsteine, beschreibt *Third Known Nest* das Modell einer Wanderung.“ Dabei sind: *Confirmed Bachelor*, 1994; *Darling Child*, 1993; *Nomads*, 1993; *Finally destroy us*, 1991.



Third Known Nest

Tom Kalin
USA, 1994, 18 Min.
VIDEO DATA BANK, Chicago

A loose association of nine short works primarily shot on Super 8 and mastered on video, *Third Known Nest* crawls inside the skin of music video and finds enough memory and evidence to make a diary. Kalin: “Driven by the brisk purity of the hard cut, ...my uneasy thrills filming out in the world, and a pocketful of literary touchstones, *Third Known Nest* records a pattern of migration.” Includes: *Confirmed Bachelor*, 1994; *Darling Child*, 1993; *Nomads*, 1993; *Finally destroy us*, 1991.

SO
25.2

u s a :

Ein poetisch-melancolischer Schwarz-weiß-Clip zum Titel *German Song* der Band COME. Die Kamera durchstreift einen verlassenen Fun-fair, streunende Hunde kläffen sie an, reiben sich an weggeworfenen Teddybären ... Jemand schießt auf dem Rummelplatz, jemand anders schießt auf einem Schrottplatz auf den Rumpf einer Schaufensterpuppe, jemand fackelt den Müll ab – die normale Verlorenheit. Und dann ist da noch die Frau im Schneetreiben, die tanzt, ruft, schreit. Irrsinn und Poesie des Alltags.



German Song

Sadie Benning

USA, 1995, 6 Min.

VIDEO DATA BANK, Chicago

A melancholy, poetical b/w clip for the *German Song* sung by the group COME. The camera skims over a deserted fun-fair, stray dogs bare their teeth, rub themselves against discarded teddy bears ... someone takes a pot shot at a clay duck, someone else fires at a the torso of a window dummy on the adjacent rubbish dump, sets fire to the garbage. Normal lostness. Like the woman dancing, calling, shouting her way through the blizzard. The madness and the poetry of the everyday.

v i e w s

Es beginnt wie die Recherche der eigenen Familiengeschichte. Im poetischen Fluß der Erzählung erfahren wir von Milton, Reeves' Ersatzvater, der die Extreme eines gewalttätigen Temperaments und eines beschützenden Familienvaters in sich vereinigt. Seine Geschichte ist wie ein Stein, der in einen See voller Geschichten geworfen wird und immer größere Geschichts- und Schicksalskreise zieht, die miteinander verschmelzen und sich ewig zu wiederholen scheinen. Reeves sucht nach den Gründen in den Abgründen dieser Menschen, die seine Familie sind. Warum führen wir immer wieder Krieg gegen unsere eigenen Kinder? Persönliche und globale Geschichte vermischen und reflektieren sich. Wo ist der Zusammenhang zwischen diesen Familien- und all den „normalen“ Kriegen? Der einzige Weg diese Verbindungen zu verstehen und den Krieg der Eltern zu vergeben, ist, ihre Geschichte zu erforschen, sie in ihrer eigenen Kindheit, ihrem eigenen Krieg zu sehen. Eine anspruchsvolle, elegische Arbeit, die auf hohem visuellen Niveau die eigene Geschichte in familiäre und globale Zusammenhänge stellt.



Obsessive Becoming

Daniel M. Reeves

USA, 95, 55 Min.

SHAKTI PRODUCTIONS, New York City, NY

Beginning like an investigation into family history, the flow of poetic narrative introduces Milton, Reeves' substitute father, a man combining the extremes of a violent temper and protective paterfamilias. As if Milton's tale has been hurled, like a stone, into a lake of histories, other stories and fates ripple and gather round, fuse with each other and seem to repeat themselves ad infinitum. Reeves looks for the motives lurking in the murky depths of these people known as his family. Why do we so often declare war on our own children? Personal and global histories merge and throw light on other. Where do these family wars and all the "normal" wars connect? The only way of understanding the links and forgiving parental warfare is to investigate their biographies, their childhoods, to exhume the wars they fought. An elegiac, visually sophisticated work tracing the relationship between personal history and the course of events in the family and outside world.

die lange videonacht / preisverleihung the long video-night / award ceremony

22.30

Die Lange Videonacht / The long video-night

Die lange Videonacht ist Tradition und immer ausverkauft. Non-Stop-Video-Show. Die Nacht der Vorführer. Sie präsentieren ihre Lieblinge und die größten Publikumserfolge aus dem dies-jährigen Programm. Warum nicht auch die eigenen „Lieblinge“ verlangen? Ende offen.

The long videonight is a tradition, and always completely sold out. Non-stop-Video-Show. The projectionists' favourite tapes, their favourites and those of the public from this year's programme. Why not dare to ask for your favourite? Open end.

Die Preisverleihung / award ceremony (ca. 0.00)

Preisgekrönt werden Arbeiten, die besonders kreativ sind und die Formsprache von Video, Fernsehen und Multimedia vorantreiben – oder solche, die wichtige gesellschaftliche Themen auf ungewöhnliche Weise aufgreifen. Die Preise werden vom Auswahlkomitee des VideoFests 96 (Knut Gerwers, Micky Kwella, Susanna Mende, Bea Wölfling) verliehen.

Prizes will be awarded to works which are of outstanding creativity and contribute to the furtherance video ,TV and multimedia, or those which deal with important social topics in an unusual way. The prizes will be granted by the selection committee of the VideoFest (Knut Gerwers, Micky Kwella, Susanna Mende, Bea Wölfling).

Preise / awards

Video	2.500 DM
Fernsehen	2.500 DM
Multimedia	2.500 DM

Zusätzlich wird ein Preis von PRO PUBLICO gestiftet:

Zwei Tage unentgeltlich Kameraarbeit zu einem frei wählbaren Thema mit der Sony-DVW-700-WSP-Kamera (wahlweise 4:3 oder 16:9).

Zwei Tage unentgeltlich Endfertigung mit der Quantel-Editbox 4020 und dem HAL Express (incl. Reprokamera)

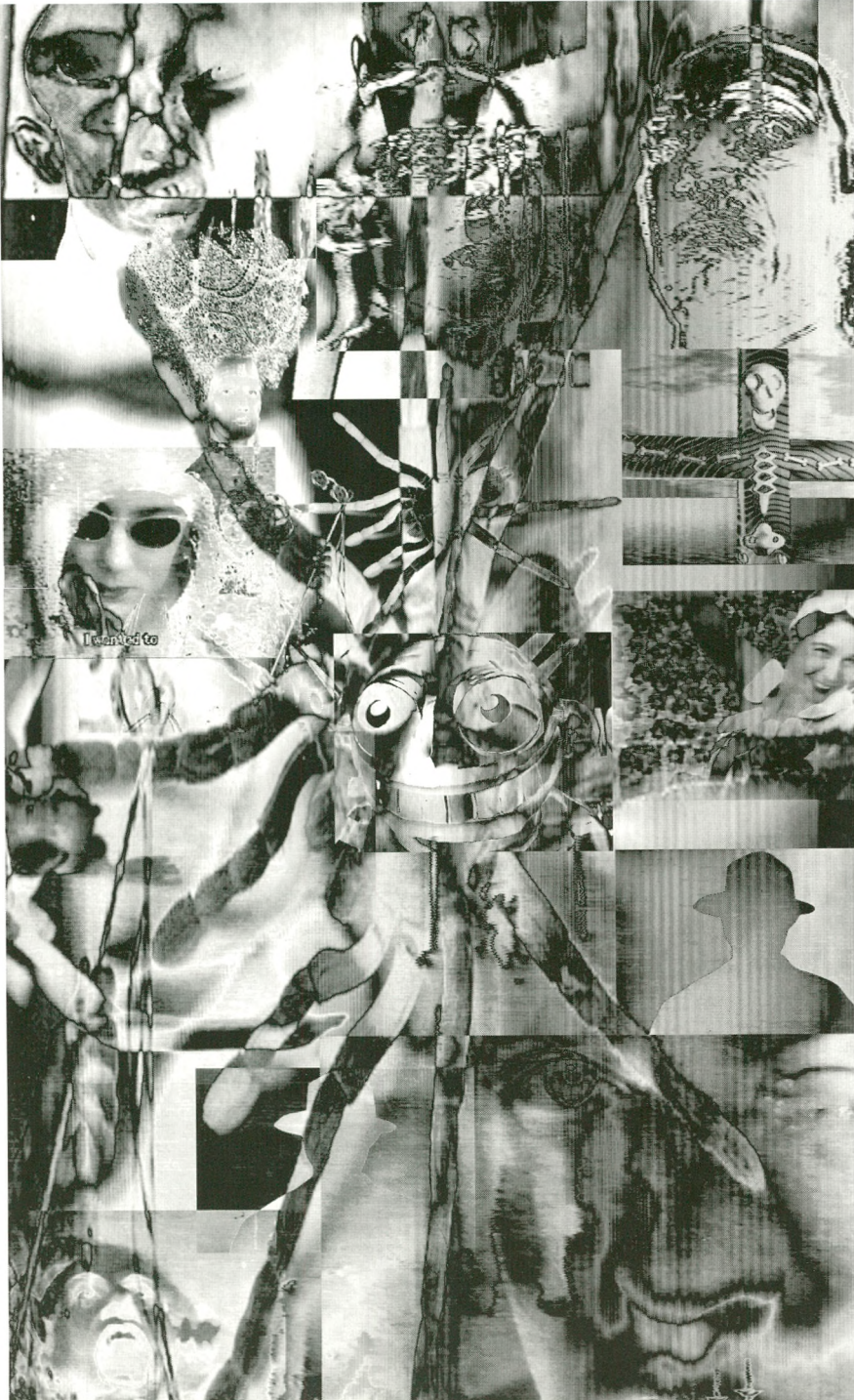
One supplementary prize is donated by PRO PUBLICO:

Two days free-of-charge usage of a Sony-DVW-700-WSP camera (optionally 4:3 or 16:9) for work on a subject of the winner's choice.

Two days of free-of-charge completion services using the Quantel-Editbox 4020 and the HAL Express (inc. repro-camera).

Anschließend Fortsetzung der langen Videonacht.

The long videonight screenings continue afterwards.



das ende des fernsehens, wie wir es kennen.

... hat der Rundfunk eine Seite, wo er zwei haben müßte ... Um das Positive am Rundfunk aufzustößern, ein Vorschlag zur Umfunktionierung des Rundfunks: Der Rundfunk ist aus einem Distributionsapparat in einen Kommunikationsapparat zu verwandeln. Der Rundfunk wäre der denkbar größtartige Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens, ein ungeheures Netzwerk aus Röhren...

Bertolt Brecht, 1932

Das Fernsehen von heute sieht den radikalsten Veränderungen seiner Geschichte entgegen. Die schnelle Angleichung der Fernsehtechnologie an die der Computer und der Telekommunikation wird das Medium Fernsehen grundlegend verwandeln. Die Möglichkeit der wahren Interaktivität wird eingeführt in ein System, das seit seinen Anfängen in Form des Radios, eine zentralisierte, nur in eine Richtung laufende Übertragungsstruktur aufweist. Im Gegensatz dazu könnten Computernetzwerke, wie das Internet, das von

Brecht erwähnte „ungeheure Röhrensystem“ anbieten. Wenn Fernsehen zu einem Bestandteil dieser Netzwerke wird, könnten sich daraus neue Medienformen entwickeln. Diese Transformation bietet die Möglichkeit für das Entstehen eines ausgeglicheneren und demokratischeren Systems der Kommunikation. Interaktives Fernsehen, wie es heutzutage von der Mehrheit der Anbieter verstanden wird, ist nichts anderes als eine Erweiterung bereits vorhandener Übertragungsstrukturen, um Angebote wie Video-on-Demand und Homeshopping. Alle Bilder und die meisten Informationen in solchen Systemen kommen von einem zentralen Punkt und bieten dem Benutzer nur sehr begrenzte Möglichkeiten der Einflußnahme.

Das Internet und insbesondere das World Wide Web, dezentral und nicht hierarchisch, unterliegen grundsätzlich anderen Prinzipien. Jeder Knoten kann im Prinzip mit jedem anderen verbunden werden. Es existiert hier keine Zentrale, von der die Information verbreitet wird. Der Empfänger kann zum Übermittler werden. Gegenwärtig bietet das Web mit seinen Möglichkeiten,

Graphiken, Sound und in eingeschränkter Form auch Video zu übermitteln, das größte Potential, um Fernsehen und Networks zu verbinden. Dies soll nicht bedeuten, daß das Web für den Video-on-Demand-Service zum Einsatz kommt – limitierte Kompressionstechniken in Verbindung mit mangelnder Bandbreite machen dies mit Sicherheit zu einer falschen Strategie. Aus der Verbindung von Fernsehen, dem Verlagswesen, Online-Service und Computernetzwerken ergibt sich die Möglichkeit zur Entwicklung ganz neuer Medienformen – sozialer Strukturen, bekannt als MUDs und MOOs.

Die Grundzüge dieser neuen Medien sind bisher nicht klar umrissen, aber die Experimente, die meine Produktionsfirma Illuminations im Rahmen der BBC Fernsehreihe *The Net* durchgeführt hat, sind vielleicht ein kleiner Schritt, um erste Elemente zu verwirklichen. *The Net*, für das BBC Continuing Education Department produziert, ist ein Fernsehmagazin über Computer und die Onlinewelt. *The Strand* wurde Mitte 1995 montags abends zur Hauptsendezeit ausgestrahlt und erreichte ca. 1 Million Zuschauer.

t v z u k u n f t

the end of television as we know it

"...Radio is one-sided when it should be two... So here is a positive suggestion: Change this apparatus over from distribution to communication. The radio would be the finest possible communication apparatus in public life, a vast network of pipes."

Bertolt Brecht, 1932

Television today is facing as radical a change as any in its history. The medium is being transformed by the rapid conversion of its technology with that of computers and telecommunications. The potential for true interactivity is being introduced into a system which, as Brecht suggested, from its beginnings in radio has been a centralized one-way transmission structure. In contrast, computer networks like the Internet may now offer something like the "vast network of pipes" which Brecht envisaged. As broadcasting is integrated with such networks new media forms may emerge, and in the wake of this transformation there is the

possibility that more egalitarian and more democratic systems of communication may emerge.

Interactive television as it is presently envisaged by the mainstream of the medium is essentially an extension of the broadcasting structures in place today, offering perhaps video-on-demand services and home shopping. All the images, and almost all of the information in such systems, come from a central point, and the return path for users to respond is usually exceptionally limited.

As a decentralized and non-hierarchical net, of course, the Internet – and most especially the World Wide Web – is organised on fundamentally different principles. Every node can, in principle at least, connect to every other one. There is no center from which the information is distributed, and every receiver can, again in principle, become a transmitter. At present, it is the Web, currently capable of handling graphics, audio and even limited forms of video, which would appear to offer the most potential for the integration of broadcasting and networks. This is not to suggest, however, that the Web be used for video-on-demand services – limi-

ted compression techniques and scarce bandwidth combine to ensure that this is the entirely misguided strategy.

Instead, it may be that there are quite new media forms to be developed from the coming together of elements of broadcasting and of publishing, and also elements of participatory on-line or network media – the social structures known as MUDs and MOOs.

The outlines of these media forms are far from defined, but the experiments which my production company Illuminations developed alongside BBC series *The Net* are perhaps one small step to realising elements of them. Produced of the BBC's Continuing Education department, *The Net* is a magazine series about computers and the online world. *The Strand* had a primetime slot in Monday evenings in a mid-1995, and attracted an audience of around 1 million.

The television broadcast of *The Net* were intended as only part of the experience of the programme. What was actually on the screen, was, of course, intended to be sufficient and complete in its own terms, but it also encouraged the

Die Fernsehsendungen waren nur als ein Teil des Experiments gedacht. Selbstverständlich war das Magazin in sich schlüssig und abgeschlossen, sollte aber darüberhinaus den Zuschauer ermutigen, sich weitaus aktiver einzubringen als sonst im Fernsehen üblich. Die Sendungen wurden zum Beispiel von einer umfassenden und attraktiven Website (http://www.bbcnc.org.uk/tv/the_net/) mit Transkripten und zusätzlichen Informationen begleitet.

Für Teilnehmer existierte eine kostenlose, automatische Mailinglist mit Informationen über neue Programme und Reaktionen zu bereits ausgestrahlten Sendungen. E-mail-Feedback war erwünscht und wurde beantwortet. Das Produktionsteam bot die Möglichkeit zum ausführlichen Dialog im Rahmen eines Online-Konferenzforums. Ca. 60 bis 70 Teilnehmer nutzten nach jeder Sendung diese „Plauderecke“ des Internets zur Diskussion mit dem Team.

Die Zuschauer – zumindest ein Anteil derer, die online waren – begrüßten die neuen Möglichkeiten enthusiastisch, und wir bekamen viele Rückmeldungen, die sowohl nützlich als auch ermutigend waren. Wir erhielten zahlreiche detail-

t v z u k u n f t

viewer to engage far more actively than most television. The programmes were supported, for example, by an extensive and attractive Web site (http://www.bbcnc.org.uk/tv/the_net/) which transcripts additional information.

There was an automatic (and free) electronic mailing list which gave subscribers news about forthcoming programmes and feedback about previous ones. E-mail responses were solicited – and answered and the production team also engaged the detailed online dialogues with viewers in conference forms. And after each transmission the team employed the life text-only “chat” lines of Internet Relay Chat to debate the programme with 60 or 70 viewers of that night’s episode.

The audience (or at least a proportion of those who were online) embraced these possibilities with extraordinary enthusiasm, and in sufficient numbers for us to derive from response much that was both useful and heartening. We received numerous detailed critiques of the programme and later episodes of the show were significantly shaped by these reactions.

lierte Anregungen und Kritiken zum Programm, die großen Einfluß auf spätere Sendungen hatten.

Web-site, E-mail und die „Plauderecke“ hatten nur eine begleitende Funktion zur Sendung, waren aber ein, wenn auch noch unvollkommenes, erstes Zeichen für eine neue Form des Fernsehens. Eine Form, in der der Zuschauer zukünftig nicht nur die Möglichkeit zu Kommentaren via E-mail hat, sondern durch den Einsatz immer weiter verbreiteter Camcorder und Desktop-Editing-Systeme auch eigene Beiträge einbringen kann. Die Programme im Web würden dann nicht mehr nur Texte und Graphiken enthalten, die wir als Produzenten dort plazieren, sondern auch Audio- und Videoelemente der Zuschauer bzw. in diesem Falle Co-Produzenten. Über das Web könnten diese Co-Produzenten dann ihre Beiträge direkt an andere Interessierte weiterleiten. In einer Welt wie dieser hätte dann das Fernsehen eher eine begleitende Funktion zum Web.

Durch die fortschreitende Entwicklung dieser Systeme, erweiterte technische Möglichkeiten und die Summe der aus der Anwendung gewonnenen Erfahrungen könnten das

In one sense, of course, the Web site, e-mail and the chat were only marginal compliments to the television transmission. But they were also a crude indication of the new form of television, a form in which viewers might compose not only e-mail but their own contributions, using the ever more available camcorders and desktop editing systems. The world of the programme of the Web could then contain not just the text and the graphics which we, as the producers, choose to place there, but the audio and the video elements which viewers – or rather let us call them co-creators – contributed. Using the Web, these viewers might send out their own items directly to the community of other interested co-creators. In such a world, it might then be the broadcast transmission itself which becomes a marginal complement to the Web.

As such systems develop, and grow rapidly in both the technical capability and the range of experiences on offer, broadcasters and other conventional distribution structures may simply be circumvented. Employing digital cash systems, it will be also possible to derive revenue from such

Fernsehen und andere konventionelle Vertriebsstrukturen umgangen werden. Durch das Einrichten digitaler Cash-Systeme wäre es dann auch möglich, Gebühren für solche Angebote zu erheben.

Sicherlich werden neue Probleme entstehen. Unter anderem die Frage, wie man auf sich aufmerksam macht und wie man Benutzer dazu ermutigt, eigene Beiträge einzubringen und an speziellen Programmen teilzunehmen. Hochentwickeltes Marketing wird, selbst für den individuellen Anbieter, von großer Bedeutung sein. Für die etablierten Gesellschaften ist dieses breit gefächerte Netzwerk mit seinem vielfältigen Angebot nicht von Interesse, da sie daran nichts verdienen können. Vielleicht aber bietet das Internet Lücken, in denen sich neue und wirklich interaktive Medienformen entwickeln können. Wir werden dann vielleicht Brechts Vision „...der Rundfunk wäre der großartigste Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens...“ in digitaler Form verwirklicht sehen.

John Wyver, illuminations television, London

direct contributions.

New problems, however, will inevitably be posed. Not the least of these will be how to get noticed, and how to encourage users to view, to contribute to or to participate within particular creations. Sophisticated marketing, even for the individual maker, will become essential. Nor will it be in the interests of the established corporations to have a dispersed network of diverse productions from which the major companies will be able to derive revenues. Maybe, however, in the interstices of the Internet, new and truly interactive media forms will flourish. We might then see Brecht’s vision given digital form and the creation of “the finest possible communication apparatus in public life”.

John Wyver, illuminations television, London

Ich ist ein anderer? Ich ist uninteressant.
 „Du bist nichts, dein Volk ist alles,“
 also besteht das Volk aus lauter Nullen.
 „Ein Nichts zu sein, tragt es nicht länger,
 alles zu werden strömt zuhauf.“
 Wenn das Nichts zuhauf strömt,
 wird es auch nicht mehr.
 „Dreimal Null ist Null ist Null.“
 Wo ES war, sollte mal ICH sein,
 aber wo ICH ist, soll NICHTS werden.
 „Immer strebe zum Ganzen, und kannst du selber kein
 Ganzes / Werden, als dienendes Glied schließ an ein Ganzes
 dich an.“ So Schiller, aber was ist, wenn ich kein dienendes
 Glied sein will mit Ganzheitsanschluß.

Ich bin ein Stück Dreck, ist die Erfahrung der Moderne. Das
 Stück Dreck will Spaß haben, ist die Forderung der Postmo-
 derne. Da gibt es natürlich keine logische Verbindung. Aus

dem Sein läßt sich kein Sollen ableiten.
 Vielleicht ist alles auch nur eine Frage der Gestaltung. Man
 kommt auf die Welt, ist nicht besonders vielversprechend,
 da muß erst was draus werden. Der Mensch wird geboren,
 um beleidigt zu werden. Ja, Lebenskunst ist eine Frage des
 Gestaltens. Ich muß meine Existenz verzaubern: Ich gehöre
 dann vielleicht zu einer neuen tollen Bevölkerungsgruppe:
 Kein Geld, aber gute Laune – No Income Double Enjoy –
 N.I.D.E.: NIDE. Ich bin nichts, ich habe nichts, aber ich lache
 mich tot. Vielleicht hängt ja alles damit zusammen, daß es
 zu laut ist.
 Da war im April ein Stau auf der Bergerstraße. Ein BMW-
 Fahrer kommt, reiht sich am Stauende ein, dreht die Fenster
 runter und seine Stereoanlage auf volle Pulle. Nun taucht
 der Immobilienhändler Siegfried W., 54, auf. Er kommt ge-
 rade von der Bank, hat also schlechte Laune, und bittet den
 BMW-Fahrer, das Radio leiser zu stellen. Der lacht bloß. Wie
 ein Manta-Fahrer: Wir kennen dieses tiefergelegte Lachen.
 Rumms, da fängt er sich durchs geöffnete Autofenster
 einen Kinnhaken – alle Zähne sind weg.

Ich kenne Leute, die haben ihre Nachbarn einmauern lassen,
 weil sie sie nicht mehr sehen, riechen und hören konnten.
 Das kann ich verstehen, aber das ist teuer.
 Gefährlich lebt auch der Bohrmaschinentyp. Die Woche
 über ist er sozial unauffällig, zahlt seine Steuern und grüßt
 nicht: also ein angenehmer Nachbar. Aber Samstag früh
 steht er um 5 Uhr auf, geht in den Keller und faßt sie schon
 mal an, seine Bohrmaschine. Gegen acht Uhr kommt er
 hoch und bohrt. Am liebsten bohrt er zwischen 13 Uhr und
 15 Uhr. Manchmal arbeitet er auch beidhändig: mit
 Schleifhexe und Bohrmaschine. Wenn ich jetzt beispielswei-
 se am Freitag beim Zahnarzt war – dann tut mir das weh,
 da werd ich innerlich ganz ruhig vor Haß. Ich kann es nicht
 mehr hören. Und aufs Hören kommt es an.
 Ernst Jünger, der im letzten Jahr gegen seinen Namen 100
 Jahre alt geworden, hat einmal gesagt: Gehorsam ist die
 Kunst zu hören. Das ist doch gut. Gehorsam ist die Kunst zu
 hören. Nicht einfach sagen: „Jawoll, Herr Oberst“, sondern
 erst mal hören, was der Mann gesagt hat.
 Matthias Beltz

katastrophen-kreislauf

on the steps

'I' is somebody else? But 'I' can be a bore.
 "You're nothing, your nation's everything,"
 and the nation's made of a zillion zeroes.
 "To be nothing can't last too long,
 and to be everything runs together."
 But when nothing runs together,
 it still doesn't add up to more.
 "Three times zero equals zero equals zero."
 Where IT was 'I' should have been.
 But now – 'I' is where NOTHING is going to be.
 "Always striving for wholeness and never becoming whole
 in oneself, always serving as the limb of wholeness." Says
 Schiller. But if I don't want any of this wholeness business?

I'm a piece of filth. That's the message of modernism. But
 post-modernism says, "This piece of filth wants to have
 some fun." Of course there's no logical connection. But you
 can't squeeze a 'should' from an 'is' either.

Maybe it's all a question of design. There's the world, not so
 promising until you kick it around. Then mankind is born –
 to be humiliated. The art of living really is a question of
 design. My existence! It has to be made up. Then I belong
 to one of those hip population structures: no money but
 always in a good mood, or No Income Doubled Enjoyment -
 N.I.D.E. A Nide. I'm nothing. I have nothing. But I laugh
 myself to death. Or maybe it's all a question of sounds
 because it's too loud.
 Last April there was this traffic jam on the Bergerstraße. This
 guy driving a BMW pulls up, stops, rolls down his window
 and turns up his music full blast. This real estate agent,
 Siegfried W-something, 54, comes up. He's fresh from the
 bank, and pissed off. Then he asks Mr. BMW to turn down
 the music. But BMW just laughs. Like one of those Manta-
 drivers. It's a deep laugh that's straight from the gut. But
 then – wham! An uppercut to the jaw, right through the
 open window. And after that, no teeth.
 I know people who bricked up their neighbours. They
 couldn't stand the sight or smell or sound of them anymore.

Not that I blame them. But it's expensive.
 The drill-lover leads a dangerous life too. All week long he's
 100% unsociable, pays his taxes and never says hello. The
 perfect neighbour! But on Friday nights he gets a werewolf-
 look in his eyes, and on Saturdays, at 5 in the morning, he
 goes down to the basement and gets his drill ready. He
 comes up again around 8 and starts to drill. What he likes
 best is to work at one and three in the afternoon. Some-
 times with both hands. He can grind and drill at the same
 time. It only hurts when I've been to the dentist, especially
 on a Friday. That's when I clam up and boil with anger. I
 can't take listening to it. It comes down to what you hear.
 Ernst Jünger, or Ernst Younger - either way he turned a
 hundred last year; he said: "Obedience is the art of liste-
 ning." That's pretty good. Obedience is the art of listening.
 Don't say "Yes sir, Commander" – listen first, to what the
 guy just said.

Matthias Beltz

der katastrophen-kreislauf – wahrnehmung und wahr- werdung

Der Zyklus aus Blick / Information (Außen) und Wahrnehmung / Verarbeitung (Innen).

Äußere und innere Katastrophen – die Zusammenhänge und Wechselwirkungen.

Die Rück-Reproduktion des Blickes. Ein Zyklus aus Sehen und Verarbeiten: indem ich konditioniert wurde, etwas als Horror zu betrachten, es als grausam anzusehen (und es damit zu den unbearbeiteten Akten zu legen), reproduziere ich es in mich hinein – pflanze es fort in den eigenen Gedanken und Emotionen. Dieser wuchernde Speicher verändert zwangweise meine Wahrnehmung, gibt sein Potential zurück in den Kreislauf aus Blick, Verarbeitung und Wahrnehmung.

Die Kraft des Bildes, der Katastrophen-Bilder zumal, ist unbestritten. Wir laden uns auf mit Bildern des Todes und der Katastrophen, reichern sie in uns an wie „Stille Brüter“,

doch besitzen kaum oder keine Möglichkeiten zur (offenen) Entladung. Doch wohin projizieren wir diese Energie? Der Katastrophen-Umkehrblick und das Verursacherprinzip. Der eigene Blick pflanzt den Horror, den ich zu sehen suche, gierig nach neuem Futter. Bringt mein Blick den Tod? Der Schrecken der Leere: Leben im katastrophengesicherten Terrain. Wie wirkt das Ungleichgewicht von geballter Konfrontation medial vermittelter Schrecken und der fortschreitenden Gefährlosigkeit unserer eigenen (physischen) Existenz? Es gibt kaum einen Bereich unseres Lebens (und Leibes), der nicht von einer Versicherung, zumindest virtuell, geschützt wird/werden kann.

Irgendwo in uns entsteht dabei ein Vakuum – doch wir können nicht dauerhaft mit dieser Leere leben. Je stärker dieses Ungleichgewicht wächst, desto größer wird zugleich die Lähmung (und auch ein instinktives Bedürfnis nach erneutem Schutz). Diese Aushöhlung durch Sicherheit, durch den Entzug des Schreckens, der Angst und des physischen Erlebnisses, ruft nach Ersatz, nach einer Re-Aktion oder zumindest einem (medialen) Wieder-Auffüllen dieses Vaku-

ums. Sarin & und die Heiligkeit des Schein. Giftgasanschlag in der U-Bahn von Tokio – Gejammer, Gezeter und Mordio aller Journalisten; dieser Aasfresser, die sich auch sonst für keine Sensationsheischerei zu schade sind, die für jeden „unschuldig“ im Krieg Erschossenen meilenweit laufen. Sie alle geben jetzt wieder, pflichtschuldigst und auf Kommando, die fassungslosen Humanapostel, das kollektive Entsetzen ab – das moralische Abfuhrmittel der sich wohligh schauernden Fernsehhorde, Hunnen an der Fernbedienung. Ansonsten führen es ihre Sender seit Unzeiten Abend für Abend vor: Horden wahnsinniger Erpresser, „Mad Scientists“, Phantasten der Weltherrschaft ... jetzt das wirkliche Sarin in der wirklichen U-Bahn – und für sie alle ist es ein „irrationaler“ Terroranschlag. Darauf ein Gedicht an den Medienvampir: MordLust ist es, die die Lebensgeister weckt. BlutDurst erweckt mich aus der Ödnis des Alltags, dem Albdruck ungelebter, totenblasser Ewigkeit. Mein Hirn ist ein Aasfresser – doch nicht trinkbar ist das Blut aus dem Fernseher nicht trinkbar.

Knut Gerwers

k a t a s t r o p h e n - k r e i s l a u f

the circulatory system of catastrophes – perception and materialization

The glance-generated cycle / Information (external) and perception / Processing (internal). External and internal catastrophes – their relationship and interaction.

The retro-reproduction of the glance. A cycle generated by vision and processing: I am conditioned to view a subject as being a horror to study it as an atrocity, and to store it away as undealt with material; but then, too, I reproduce it, and implant it inside my own thoughts and emotions. This usurious storage system invariably alters my perception and feeds its potential, retroactively, into the circular course of the glance, into the processing and perceiving.

The power of pictures, in this case, catastrophe-pictures, is undeniable. We load ourselves with these pictures of death and catastrophes, accepting them as though we were 'incubators'. Yet we hardly have a way of (opening) unloading them. At what point is this energy being projected?

The catastrophe-reversal-gance and its production principle. The viewer implants with his own glance the same horror that he tries to see lusting for fresh food. Does my glance cause the death? The Terror of Emptiness: Life in Catastrophe-free Terrains. How does the imbalance of a compacted and medially imparted encounter with horror, and the progressive lack of danger in our (physical) existence actually function? Virtually no part of our life (and body) is not protected, or not able to be protected. Somewhere in ourselves, however, there develops a vacuum – but we cannot live with this emptiness for very long. And, as the imbalance develops, so does the laming process (along with an instinctive need for more protection).

This internal-excavating of the self through security, brought on by the removal of terror, fear and physical experiences, always demands an ersatz, whether in the form of a reaction or a material suited to (medially) filling the vacuum. Sarin & the Holiness of Appearance. A poison gas attack in the subway of Tokyo. Then the wails and cries of bloody murder by all the journalists: scavengers who feed on any

sensation, willing to travel for miles to every "innocent party" shot down during a war. On command, playing dedicated and speechless apostles of good, the journalists share with us their collected dismay – a moralistic disabling-effect, made to order for the zillion TV-viewers holding their remote-controls units. Night after night, for ages now, networks have broadcast these bands of hysterical blackmailers, these "mad scientists" – these fantastic creatures from the world's controllers. Faced with the real Sarin in the real subway, the journalists call this "irrational terrorism". To that, A Poem for a Media-Vampire: A lust of murder wakes living spirits. Blood-thirstiness brings me to life, in the desert of daily-ness. In the imprint of the un-lived. In a deathly pale eternity, my mind is merely a scavenger – but television blood is undrinkable.

Knut Gerwers

das postkatastrophische subjekt oder die apokalypsen der kalypso

Weiblicherseits nach Katastrophenkreisläufen zu fragen, heißt, gurgelnd in den Wogen untergehen, die über dem eigenen Kopf zusammenschlagen, dessen letztes Wissen davon, selbst Teil der Katastrophe oder gar die ganze zu sein, mit dem Körper in die Tiefe torkeln wird. Auf den Wogen aber wird die Maske der Medusa treiben, deren blickloser Blick, blind wie diese, vernichtet. Diesen Wogen aber könnte Odysseus entsteigen, dessen zerschelltes Floß mit dem Körper der Kalypso identisch war, die ihm zur Apokalypse wurde, als er ihr, die ihn umfing, entging, weil sie ihn umfing. Denn kein Grund als dieser Abgrund führte zur Trennung, die nun, mit festem Boden unter den Füßen, vollzogen ist. Odysseus wirft einen Blick zurück, der „Nach mir die Sintflut!“ sagt und gleichzeitig ein Blick nach vorne ist: „Ich bin noch einmal davongekommen!“ Fliehend, wird ihm die Sintflut ab jetzt verfolgen. Aber die Umkehrung fand statt mit dem Ergebnis, daß Odysseus' Blick nach vorn, indem er noch einmal hinter seinen Rücken sieht, katastrophische Schreckbilder produziert, aus denen folgendes abzule-

k a t a s t r o p h e n - k r e i s l a u f

the post-catastrophic subject or calypso's apocalypse

The feminine view of catastrophic circulatory principles results in drowning, in gurgling underwaves which submerge a head whose last knowledge of them, as parts or the whole of a catastrophe, sink to the depths along with the body. But on the surface of the waves, forever floating towards destruction, is the dead gaze of Medusa's mask. Odysseus overcame these waves. His wrecked ship was identical with Calypso's body which neared the apocalypse when his own body did, embraced it, and then receded because it was embraced. This alone clarifies the separation which now, on solid ground, can be carried out. Odysseus glances over his shoulder as though saying "Après moi le déluge". Yet he looks forward as though saying, "I pulled it off again!" Beseechingly, the flood follows after him forever. The return, however, took place the moment Odysseus stole a glance behind himself while supposedly looking forward. In that way, he produced catastrophic images of terror. The following can be read into this: The male subject of the Occident is conceived as post-catastrophic, whether it be Odysseus or another subject representing the message of

sen ist: das männliche Subjekt des Abendlandes ist als postkatastrophisches konzipiert. Mag es Odysseus oder ein anderer sein, der die Botschaft der Autonomie repräsentiert, dem eigenen „Schiffbruch“ entronnen zu sein, der aus der Abhängigkeit vom Weiblichen resultiert, das ihn als Frau oder als Materie gefangenhielt. In der Moderne rotieren die mythischen Katastrophenkreisläufe, die stets aufs Neue ein männliches Subjekt auswerfen, das einer der Nacht entstiegene Sonne gleiche, um die Achsen von Fortschritt und Rückfall. Er ist es, der die Nacht in der Aufgeklärtheit des modernen Subjekts wiederbringt, weshalb sich sein Blick nach vorn optisch bewaffnet, damit ihm nichts Unaufgeklärtes in den Rücken fällt. Dabei mutiert das Auge seines postkatastrophischen Blicks, den schon Odysseus über die apokalyptischen Wogen warf, ins „Objektiv“, ins Auge der Kamera, das auch dann nicht bricht, wenn ringsum alles in die Brüche geht. Wie dieses Auge der Kamera in das Obskure der männlichen Subjektwerdung eindringt, erhellt daraus, daß der kleine Junge, frei nach Freud, ihr „Objektiv“ eben dann zu internalisieren hat, wenn der „Untergang des Ödipus-Komplexes“ angesagt ist, der an ihm „zerschellt“, als

autonomy, and the escape from the "ship wreck" which results in a dependency on The Female, as either woman or a matter that holds him captive. In modern times the rotating and circular course of mythical catastrophes expels an ever newer male subject, rising up like a midnight sun, on an axis determined by progress and downfall. He is the one who brings evening into the enlightenment of the modern subject, and the reason why the subject's straightforward glance remains optically armed, so that nothing un-enlightened attacks him from behind. At the same time, the eye mutates its post-catastrophic glance (used by Odysseus when admiring the apocalyptic waves), and forms the "objective" eye of the camera which never breaks when everything around it is breaking apart. Using the power of light, this eye of the camera permeates the 'obscura' of the male subjective-career. What it illuminates is the Freudian notion of a boy feeling the need to internalize his "objective" when the "downfall of the Oedipus Complex" comes into play and "smashes" him. In relinquishing the ties to his mother, the boy seems to physically repeat the mythical "shipwreck" of Odysseus. Yet subjectively, the internalized

ob der kleine Junge bei dieser Auflösung seiner Mutterbindung den mythischen „Schiffbruch“ des Odysseus psychisch zu wiederholen habe. Das internalisierte „Objektiv“ aber wird sich subjektiv desto besser entwickeln, je mehr der Fernseher anstelle der Mutter zur Sozialisationsinstanz wird. Denn nur per Fernseher kann sich die Autonomie des postkatastrophischen Subjekts erfüllen. Nur er löst das Problem von Distanz und Nähe, zugunsten dessen Odysseus Kalypso und alles, was sie ersetzte, den Wogen überließ. Nur er kann den Faustischen Augenblick des „Verweile doch, du bist so schön“, realisieren, weil die Katastrophen, die das postkatastrophische Subjekt mit seiner Behauptung postuliert: „dann mag man mich in Stücke schlagen, dann kann die Welt zugrunde gehen!“, inzwischen medial zu simulieren sind. Nur am Fernseher kann es als Fernseher hinterrücks seiner GAU- und Schaulust am eigenen Untergang frönen, während sein Blick nach vorn auf die Mattscheibe ungebrochen bleibt. Mit dieser Mattscheibe kehrt die Maske der Medusa wieder, ihr blickloser Blick, der das Auge des postkatastrophischen Subjekts eben da mit Blindheit schlägt, wo er es mit seiner Vernichtung durchdringt.

Gerburg Treusch-Dieter

"objective" develops much better the more television replaces the mother as a socializing factor. The post-catastrophic subject's autonomy can only be achieved through television. Only this solves the problem of distance and intimacy, in favour of which Odysseus abandoned to the mercy of the waves Calypso and everything that replaced her. Only this makes the Faustian ideal of 'relaxing is good and beautiful' attainable because, in the interim, it becomes possible for the post-catastrophic subject to medially simulate his postulated catastrophes: 'I might be torn to pieces, the world might come to an end'. Only with television (as television reversed) can the subject indulge in the voyeur's lust in his own downfall, and while his glance is directed straight ahead at the screen. But through this screen the mask of Medusa surfaces again. Its dead gaze inflicts blindness onto the post-catastrophic subject's eye, and at a point saturated with his destruction.

Gerburg Treusch-Dieter

Diese Übersicht enthält – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – wichtige Adressen für Kontakte in die jeweiligen Länder. Sie sind geprüft (Stand: Januar 1998), doch bei aller Sorgfalt können wir Druckfehler nicht ausschließen. Es kann vorkommen, daß einzelne Institutionen fehlen – sie haben trotz wiederholter Nachfrage auf unseren Adressen-Check nicht reagiert. Die Telefon- und Faxnummern enthalten die Landes- und Ortsvorwahl, der Stern (*) muß durch die nationale Auslandsvorwahl ersetzt werden.

Folgende Kürzel dienen der Charakterisierung:

EX – Vorführung, Sammlung oder Installationsausstellung
 DS – Distribution
 MZ – Medienzentrum
 PO – Produktion
 TV – Fernsehsender

The following overview lists – without pretending to be complete – important addresses for contacts in different countries. All of them have been checked (January 1996), although we cannot exclude the possibility of misprints. Some institutions may be missing – they did not answer our questionnaire, in spite of several inquiries. Phone and fax numbers are listed with country and area code, the star (*) has to be replaced with the respective national code for international calls.

The following grammalogues serve as characterization:

EX – Screening, collection or exhibition of installations
 DS – Distribution
 MZ – Media center
 PO – Production
 TV – TV station

belgien / belgium

argos

Frie de Praetere
 Kattuizerstraat 71
 B 1000 Brüssel
 Tel: *32 25 12 98 82
 Fax: *32 25 12 41 86
 DS

beursschouwborg

Jan Florizoone
 August-Ortsstraat 22 -28
 B 1000 Brüssel
 Tel: *32 2 513 82 90
 Fax: *32 2 511 73 15
 MZ, PO, DS
 e-mail : beurs @ inet.be

brasilien / brazil

emvideo

Marcus Vinicius
 Rua Sertoos 147 - Prado
 BR 30410020 Belo Horizonte

Minas Gerais
 Tel: *55 31 337 86 33
 Fax: *55 31 335 75 55
 DS

dänemark / danmark

danish film institute workshop

Haderslev
 Hans V. Bang
 Laurids Skausgade 12
 DK 6100 Haderslev
 Tel: *45 74 52 86 95
 Fax: *45 74 53 24 61
 PO, DS

film house denmark

Dino Raymond Hansen
 Vognmagergade 10
 DK 1120 Kopenhagen
 Tel *45 33 93 19 14
 Fax *45 33 93 12
 MZ

danish film institute workshop

Copenhagen
 Prami Larsen
 Vognmagergade 10
 DK 1120 Kopenhagen K
 Tel: *45 33 93 19 14
 Fax: *45 33 93 1912
 PO, DS

the danish video art data bank

Torben Søborg
 Søndergade 12
 DK 4690 Haslev
 Tel: *45 56 31 40 32 + 206
 Fax: *45 56 31 20 75
 DS, EX
 e-mail : soborg@inet.uni-c.dk

deutschland / germany

235 media

Axel Wirths
 BR 30410020 Belo Horizonte
 Spichernstr. 61

D 50672 Köln
 Tel: *49 (0)221 523 828
 Fax: *49 (0)221 522 741
 DS
 e-mail : 235 media@dom.de

mediopolis

Pim Richter
 Potsdamer Str. 96
 D 10785 Berlin
 Tel: *49 (0)30 262 30 39
 Fax: *49 (0)30 262 87 13
 MZ, PO, DS, EX
 e-mail : vf-info@contrib.de

medienwerkstatt freiburg

Wolfgang Stickel
 Konradstr. 20
 D 79100 Freiburg
 Tel: *49 (0)761 709 757
 Fax: *49 (0)761 701 796
 MZ, PO, DS

medienhaus für kunst und kultur e.v.

Maïke Giegler
 Schwarzer Bär 6
 D 30449 Hannover
 Tel *49 (0)5 11 44 14 40
 Fax *49 (0)5 11 45 35 72
 PO

vvk verein für visuelle kommunikation

Ekkehard E. Kähne
 Schwarzer Bär 6
 D 30449 Hannover
 Tel: *49 (0)5 11 44 14 40
 Fax *49 (0)5 11 45 35 72
 DS,

videoforum des neuen berliner kunstvereins

Jo Eckhardt
 Chausseestraße 128/ 129
 D 10115 Berlin
 Tel: *49 (0)30 280 70 20
 Fax: *49 (0)30 280 70 19
 (Archiv mit int. Videokunst/
 Archive of video art)

zkm zentrum für kunst und medientechnologie

Mediathek
 Rudolf Frieling
 Kaiserstr.127
 D 76133 Karlsruhe
 Tel: *49 (0)721 93 40-222
 Fax: *49 (0)721 93 40 29
 EX
 e-mail : frieling@zkm.de

frankreich / france

apa

Art Video Danse
 Geneviève Charras
 6 rue Sédillot
 67000 Straßburg
 Tel: * 33 88 37 07 03
 Fax: * 33 88 77 73 75
 DS

centre georges pompidou musée national d'art moderne

Christine van Assche

75191 Paris Cedex 04
 Tel: * 33 1 44 78 43 10
 Fax: * 331 42 7114 55
 EX

heure exquisite!

B.P. 113
 59370 Mons-en-Barœul
 Tel: * 33 20 43 24 32
 Fax: * 33 20 43 24 33
 DS

cicv - centre de recherche pierre schaeffer

Pierre Bongiovanni
 Isabella Truchot
 Chateau Eugène Peugeot
 B.P. 5
 25310 Hérimoncourt
 Tel: * 33 81 30 90 30
 Fax: * 33 81 30 95 25
 PO, DS, MZ
 e-mail : CICV11.calvanet.calva-
 com.fr

finland / finland

av-arkki/av-ark

Tiina Erkintalo
 Tallberginkatu 1 E 76
 SF 00180 Helsinki
 Tel: *35 0 694 40 89
 Fax: *35 0 694 41 87
 DS, EX
 e-mail : avarkki@kaapeli.fi

großbritannien / great britain

film and video umbrella

Steven Bode
 Rugby Chambers 2 Rugby Street
 GB WC1N 3 QZ London
 Tel: *44 171 831 7753
 Fax: *44 171 831 7746
 DS
 e-mail :
 umbrella@cityscape.co.uk

i n t e r n a t i o n a l e e i n r i c h t u n g e n

london electronic arts

Michael Maziere
5-7 Buck Street
GB NW1 8NJ London
Tel: *44 171 284 45 88
Fax: *44 171 267 60 78
DS
e-mail : LEA@el-arts.demon.
co.uk

northern visions

Peter Millar
4 Donegal Street Place
Lower Donegal St.
IRL BT1 2FN Belfast
Tel: *44 12 32 24 54 95
Fax: *44 12 32 32 66 08
PO, DS
e-mail : compuserve 100724.431

japan**scan gallery**

Fujiko Nakaya
Jingu - mae 1-21-1

Shibuya-ku Tokyo 150
Tel: *81 33 4 70 26 64
Fax: *81 33 4 70 22 59
DS

kanada / canada

Le Videographe inc.
Marianne Raulet
4550, rue Garnier
CDN H2J 3S7 Montreal Quebec
Tel: *1 514 521 21 16
Fax: *1 514 521 16 76
PO, DS
e-mail : videogr@connectmmic.
net.

antenna

Michel Ouellette
365 St-Paul Ouest, Suite 1
CDN H2Y 2A7 Montreal Quebec
Tel: *1 514 848-6248
Fax: *1 514 848-6063
DS

**neuseeland / new
zealand****karu productions**

Chris McBride
PO BOX 68 386
NZ Auckland Neuseeland
Tel: *64 9 358 14 82
Fax: *64 9 358 26 16
PO, DS
e-mail : chrismc@iprolink.co.nz

**niederlande /
netherlands****montevideo / tba netherlands**

Media Art Institute
Mirjam Coelho
Spuistraat 104
NL 1012 VA Amsterdam
Tel: *31 20 6 23 71 01
Fax: *31 20 6 24 44 23
PO, DS, EX
e-mail :
artlab@montevideo.xs4all.nl

world wide video center

Tom van Vliet
Spui 189
NL 2511 BN Den Haag
Tel: *31 70 364 48 05
Fax: *31 70 361 44 48
DS, EX
e-mail : 100340.411@compuser-
ve.com

österreich / austria**medienwerkstatt wien**

Neubaugasse 40 a
A 1070 Wien
Tel: *43 1 526 36 67
Fax: *43 1 526 71 68
MZ, PO, DS

polen/ poland**centre for contemporary art
film and video centre**

R. Kluszczyński & E. Wyzynska
Ujazdowski Castle, Al.

Ujazdowskie 6
PL 00 461 Warschau
Tel: *48 22 28 12 71
Fax: *48 72 28 95 50
DS, EX

poltel international

Malgorzata Kaczorowska
17 J.P. Woronicza St., Box 211
PL 00 999 Warschau
Tel.: *48 22 64 76 139
Fax: *48 22 44 02 06

rumänien / romania

Fundatia Arte Vizuale
Velvet Moraru
Cimpineano 21 SC.B ET 8 AP 32
Bukarest
Tel.: *40 1 6 13 53 50
Fax: *40 1 3 11 13 67
DS

rußland / russia**soros center for contem-****porary arts**

Irina Alpatova
Chernyahovskogo 4 a
125319 Moskau
Tel.: *007 95 1 51 87 06
Fax: *007 95 1 51 88 16
EX
e-mail : sccamoscow@glas.
apc.org

spanien / spain**ix. mostra de video de creacio
de catalunya**

Generalitat de Catalunya
Department de Cultura
Ignasi Llorens i Caralt
Diputacio 279 - 281
E 08007 Barcelona
Tel: *34 3 488 10 38
Fax: *34 3 487 41 92
DS

usa**american film institute**

Gary McVey
2021 North Western Avenue
Los Angeles, CA 90027
Tel.: *213 856 7600
Fax.: * 213 467 4578

tv**alive tv**

Neil Seiling
172 East 4th Street
USA 55101 Saint Paul,
Minnesota
Tel: *1 612 229 1356
Fax: *1 612 229 12 83
TV, DS

art com

Jennifer Bender
P.O. Box 193123 Rincon Center
USA CA 94119-3123 San
Francisco
Tel: *1 415 431 75 24

Fax: *1 415 431 78 41
DS

electronic arts intermix

Stephen Vitiello
536 Broadway 9th Floor
USA 10012 New York
Tel: *1 212 966 46 05
Fax: *1 212 941 61 18
DS

the kitchen

Video Distribution Collection
David Azarch
512 W 19th St.
USA NY 10011 New York
Tel: *1 212 255 57 93
Fax: *1 212 645 42 58
DS, EX
e-mail : kitchen@panix.com

video data bank

Mindy Faber
112 S. Michigan Ave.
USA IL 60603-6487 Chicago

Tel: *1 312 345 3550
Fax: *1 312 541 873
DS
e-mail : MFaber@artic.edu

länderkürzel

A	Österreich	DK	Denmark
AUS	Australien	E	Spain
B	Belgien	F	France
BOL	Bolivien	FIN	Finnland
BR	Brasilien	GB	Great Britain
CDN	Kanada	GR	Greece
CH	Schweiz	GUS	Russia
CZ	Tschechische Republik	H	Hungary
D	Deutschland	I	Italy
DK	Dänemark	J	Japan
E	Spanien	Mex	Mexico
F	Frankreich	NL	Netherlands
FIN	Finnland	PL	Poland
GB	Großbritannien	PY	Paraguay
GR	Griechenland	RA	Argentina
RUS	Rußland	RCH	Chile
H	Ungarn	RO	Romania
		ROU	Uruguay
		SLO	Slovenia
		US	USA
		YV	Venezuela

I	Italien
J	Japan
Mex	Mexico
NL	Niederlande
PL	Polen
PY	Paraguay
RA	Argentinien
RCH	Chile
RO	Rumänien
ROU	Uruguay
SLO	Slowenien
USA	USA
YV	Venezuela

abbreviations per country

A	Austria
AUS	Australia
B	Belgium
BOL	Bolivia
BR	Brasil
CDN	Canada
CH	Switzerland
CZ	Czech Republic
D	Germany

i n t e r n a t i o n a l e e i n r i c h t u n g e n

belgien / belgium

5e mondial de la video

Robert Malengreau
12, rue Paul Emile Janson
1050 Brüssel
Tel.: *32 2 - 6 49 33 40
Fax: *32 2 - 6 49 33 40
Videos und Filme/
Videos and films
5. - 10. 11. 96

brasilien / brazil

associação cultural videobrasil

Solange Oliveira Farkas
Rua Cônego Eugenio Leite 920
Sao Paulo SP
Brasil 05414 - 001
Tel.: *55 11 - 2 80 60 31
Fax: *55 11 - 8 83 32 88
19. - 24. 11. 96

Videos und Dokumentarfilme
Videos and documentaries
Herbst / Autumn 96

femme totale/ frauen filmfestival

c/o Kulturbüro Dortmund
Kleppingstr. 21-23
44122 Dortmund
Tel.: *49 (0)231 - 5 02 51 62
Fax: *49 (0)231 - 5 02 24 97
Videos und Filme von Frauen/
Videos and films by women
12. - 16. 3. 97

40. internationale kurzfilmtage oberhausen

Angela Haardt
Grillostr.34
46042 Oberhausen
Tel.: *49 (0)208 - 8 25 26 52
Fax: *49 (0)208 - 825 54 13
e-mail : kurzfilmtage oberhausen@uni-duisburg.de
Videos und Filme bis 45

4. - 8. 9. 96

duisburger filmwoche

Werner Ruzicka
Am König-Heinrich-Platz
47049 Duisburg
Tel.: * 49 (0)203 - 2 83 41 71
Fax: * 49 (0)203 - 2 83 41 30
Deutschsprachige
Dokumentarfilme/ German-lan-
guage documentaries
4. - 9. 11. 96

internationaler videokunst preis

ZKM/ Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe
Rudolf Frieling
Kaiserstr.127
76133 Karlsruhe
Tel.: *49-721-93 40 222
Fax: *49-721-93 40 29
e-mail : frieling@zkm.de
11. 96

53113 Bonn
Tel *49 228 - 21 59 61
Fax '49 228 - 65 41 37
Kunstvideos, Installationen/
Art videos, Installations
10. 96

ostranenie

Steven Kovats
Bauhaus Dessau
Gropiusallee 38
06846 Dessau
Tel.: *49 340 - 65080-313
Fax : *49 340 - 65080 - 326
Videofestival am Bauhaus
Dessau/ Video Festival at the
Bauhaus Dessau
11. 97

finland / finland

Multimedia Festival
Av-arkki Peritu Rastas
Tallberginkatu 1E 76
00180 Helsinki

Tel.: *358 0 694 40 88
Fax: *358 0 694 41 87
e-mail : MMF 95@kaapeli.fi
Videos, Installationen, Neue
Technologien, Symposia/
Videos, Installations, New tech-
nologies, Symposia
10. 96

frankreich/ france

vidéformes
Eric de Bussac
B.P. 71
63003 Clermont-Ferrand
Cedex 1/
Tel.: *33 73 - 90 67 58
Fax: *33 73 - 92 44 18
Kunstvideos, Installationen/
Art videos, Installations
26. -30. 3. 96

ökömedia filmtage
Ökömedia Institut e.V.
Habsburgerstr. 9a
79104 Freiburg
Tel.: *49 (0)761 - 5 20 24
Fax: *49 (0)761 - 55 57 24
Filme und Videos zu
Umweltfragen/ Films and videos
on environmental issues
13. - 17. 11. 96

10. transmedia
(ehem. videofest)
Mediopolis Berlin e.V.
Micky Kwella
Potsdamerstr. 96
10785 Berlin
Tel.: *49 (0)30 - 2 62 87 14
Fax: *49 (0)30 - 2 62 87 13
2/ 97
vf - info@contrib.de

8. videonale bonn
Petra Unnützer
Hochstadenring 22-24

großbritannien / great britain

video positive 97
Malcom Duffin
Moviola, Bluecoat Chambers,
School Lane
L1 3BX Liverpool
Tel.: *44 0151 709 26 63
Fax: *44 0151 707 21 50
e-mail : noviola@cityscape.co.uk
Videos, Computeranimationen,
Installationen/ Videos, Computer
animations, Installations
4. 97

london electronic arts

Pandaemonium Festival
Tel: *44 171 42 40 411
Fax: *44 171 26 76 60 78
7. - 14. 3. 96

london film festival

British Film Institute
Sheila Whitaker

South Bank, Waterloo
SE1 8XT London
Tel.: *44 171 - 815 13 22
Fax: *44 171- 6 33 07 86
e-mail : jane.ivey@bfi.org.uk
Videos und Filme/
Videos and films
11. 96

japan

fukui international video biennale

Fukui Media City Forum
1-13-6, Tawara
Fukui City 910
Tel.: *81 776 20 50 30
Fax: *81 776 20 50 33
8. 97

image forum festival

Tukushi Nakajima
Fudosan-Kaikan Bldg. 6F, 3-5
Yotsuya, Shinjuku-Ku,
Tokio 160, Japan

Tel.: *03- 3358-1983
Fax: *03-3369-7532
e-mail : BZZJ-HTKY@ASAHI-NET.
OR.JP

monaco

imagina

P.O. Box 300
98000 Monte Carlo
Tel.: *33 93 - 15 93 94
Fax: *33 93 - 15 93 95
Computeranimationen/
Computer animations
21. -23. 2. 96

niederlande / netherlands

world wide video festival

World Wide Video Center
Tom van Vliet
Spui 189
2511 BN Den Haag
Tel.: *31 70 - 3 64 48 05

Fax: *31 70 - 3 61 44 48
e-mail : WWWvideo@bart.nl
Videos aller Genres,
Computeranimationen,
Installationen/
Videos, all genres, Computer ani-
mations, Installations
26. - 30. 4. 96

international audio visual

Experimental Festival AVE
Stichting AVE
Rob van der AA
Korinmarkt 43
NL 6811 Arnhem
Tel.: *31 26-35 11 300/
31 26-44 33 634
Fax: *31 26-35 17681
Audiovisuelle Experimente/
Audio-visual experiments
11. 97

i n t e r n a t i o n a l e v i d e o f e s t i v a l s

dänemark / denmark

5. copenhagen film und video workshop festival

organized by
Danish Film Institute Workshop
and Filmhouse Denmark
Office:
Vormagergade 10
1120 Kopenhagen K
Tel.: *45 33 93 19 14
Fax: *45 33 93 19 14
7. - 14. 6. 96

deutschland / germany

kasseler dokumentarfilm und videofest

Filmladen Kassel e.V.
Gerhard Wissner
Goethestraße 31
34119 Kassel
Tel.: *49 (0)561 70 764 21
Fax: *49 (0)561 70 764 41

Minuten, Symposia/ Videos and
films up to 45 minutes, Symposia
24. - 29. 4. 96

10. freiburger video-forum

Medienwerkstatt Freiburg
Ursula Hartenstein
Urachstr. 40
79102 Freiburg
Tel.: *49 (0)761 - 70 95 94
Fax: *49 (0)761 - 70 69 21
9. 96

european media art festival

Hasestraße 71
P.O. Box 1861
49008 Osnabrück
Tel.: *49 (0)541 - 2 16 58
Fax: *49 (0)541 - 2 83 27
e-mail : EMAF@BIONIC.ZER.De
Filme und Videos, Installationen,
Performances, Multi-Media-
Projekte, Symposia/ Videos and
Films, Installations, Performances.
Multimedia-Projects, Symposia

österreich / austria

ars electronica 96

Gerfried Stocker
Hauptstr.2
A - 4040 Linz
Tel.: *43 732-71 21 21
Fax: *43 732 71 21 222
e-mail : info@aec.at
Festival für Kunst, Technologie
und Gesellschaft/ Festival for Art,
Technology and Society
2. - 7. 9. 96

polen / poland

WRO Sound Basis
Video Art Festival
Open Studio Coöperative
Piotr Krajewski
P.O. Box 1385
54-137 Wroclaw 16
Tel.: *48 71 - 44 83 69
Fax: *48 71 - 44 83 69
Polnische Medienkultur/

Polish Media Culture
2. - 4. 5. 96

schweiz / switzerland

solothurner filmtage

Büro der Solothurner Filmtage
Ivo Kummer, Jean-Claude Käser
P.O. Box 1030
4502 Solothurn
Tel.: *41 65 - 23 31 61
Fax: *41 65 - 23 64 10
21. - 26. 1. 97

video art festival locarno

AV Art
Marco Maria Gazano
Rinaldo Bianda
P.O. BOX 146
6604 Locarno 4
Tel.: *41 91 751 22 08
Fax: *41 91 751 22 07
Festival und Forum der neuen
Bilder/ Festival and Forum of new
Images

8. - 9. 96

viper 96

Internationales Film- Video - und
Multimedia Festival Luzern
Christoph Settele
Postfach 4929
6002 Luzern
Tel./Fax : * 00 41 1 2717227
e-mail : viper@dial.eunet.ch
Experimentelle Filme und Videos,
Schweizer Videos, alle Genres/
Experimental films and videos,
Swiss videos, all genres
23. - 27. 10. 96

7e semaine internationale de vidéo

Maison des Jeunes et de la
Culture
André Iten
5, rue du Temple
1201 Geneve
Tel.: *41 22 - 7 32 20 60
Fax: *41 22 - 7 38 42 15

e-mail : sgg@dial.enet.ch
Videos aller Genres,
Installationen, Seminar/ Videos,
all genres, Installations, Seminars
11. 97

ungarn / hungary

mediawave festival

International Visual Art
Foundation
Karoly Kazár
Soproni U. 45
9028 Gyór
Tel.: *36 96 - 449 444
Fax: *36 96 - 415 285
Festival der visuellen Künste/
Festival of Visual Arts
29. 4. - 4. 5. 96

usa

the american film institute

Video Festival
Ken Wlaschin
2010 North Western Avenue
CA 90027 Los Angeles
Tel.: *1 213 - 8 56 76 00
Fax: *1 213 - 4 62 40 49
Videokunst / Video art
vermutlich / probably 8. 96

4a ny · video festival

Marian Masone
The Film Society of Lincoln
Center
70, Lincoln Center Plaza
New York, NY 100 23
Tel.: *1 212 8 75 56 10
Fax: *1 212 8 75 56 36
e-mail : Masonem@aol.com
Alle Genres / All Genres
7. - 8. 96

i n t e r n a t i o n a l e v i d e o f e s t i v a l s

p

a

Alajbegovic, Zemira 50
Alarcón, Gallut 72
Allen, Greg 68
Alpert, Jon 83
Ampelakiotou, Eleni 68
Anders, Rike 31
Anderson, Laurie 27
Aravena, Claudia 63, 72
Artec 29
Ashley, Robert 43

b

Baas, Roderich 65
Baginsky, Nicolas Anatol 14
Bakarínov, Sascha 60
Barreda, Miguel 68
Batsry, Irit 63
Becker, Konrad 31, 45
Beltz, Matthias 42, 104
Benning, Sadie 100
Berg, Georg 86
Bériou 40
Biermann, Christoph 37
Biggs, Simon 28, 35, 58
Bjørgeengen, Kjell 15
Bohrmann, Anna 73
Bolewski, Christin 76
Boord, Dan 57
Bouteille, Pascale 73
Breuer, Lee 93
Brothers, Butler 33, 39
Bryntrup, Michael 93
Bubenzer, Frank 48

c

Campbell, Reynold 72
Candelaras 72
Castillo, Marcos 72
Century Software 47
Chabanaud, Yan 33, 75
Chile, Roberto 72
Correa, Leopoldo 72
Correa, Ricardo 72
Cubonegro 72

e

d

De Felice, Jennifer 68
De Leo, Maryann 83
Decostere, Stefaan 97
Destilleur, Eric 41
Didenko, Tatjana 74
Dijkman, Bart 56
Donovan, Susana 93
Dragan, Sreco 40

e

Ellipsis 31
Escalante, Héctor P. 72
Escobar, Alejandro 72
Evans, Chris 68

f

Farrell, Rich 82
Faudree, Roy 83
Fenley, Melissa 93
Filgers, Ulrike 77
Fleischmann, Monika 52
Fünf.6 54

g

Gäfe, Alexander 85
Gangloff, Tilmann 80
Ganzer, Christian 73
Gasteier, Klaus 73
Gaubel, Ayel 72, 88
Geiser, Janie 50
Geisler, Kirsten 16
Gerwers, Knut 42, 105
Gil, Alejandro 72
Gil-Roig, Carlos 33, 48
Girardet, Christoph 17
Glass, Philip 93
Gordon, David 93
Gminder, Knut 57
Göbel, Martin 46
Goldschmidt, Ilana 72, 88
González, Jesús 72
Groot, Paul 25, 59
Gustowska, Izabella 18
Guzmán, Mónica 72

r

h

Haag, Gerd 77
Hagedorn, Mina 25, 38
Häger, Sammy 93
Harrison, Paul 88
Hess, Elmar 69
Hesseldahl, Peter 55
Heure Exquise! 76
Hill, Laura 57
Hinsinger, Olivier 68
Hobijn, Erik 31, 45
Huffmann, Kathy Rae 31,
Hukse, Matt 73

i

Iglesias, Manuel 72
Ishii, Haruo 19

j

Jáuregui, Pablo R. 41
Jensen, Torben Skjødt 98
Juhász, Attila 39

k

Kaap, Gerald van der 31, 36
Kalin, Tom 99
Karawahn, Kain 76
Karlin, Marc 81
Kerschler, Gottfried 44
Klein, Michael 66
Kluszczyński, Ryszard 13
Koch, Martin 89
Koenig, Aaron 85
Kognito 47
Korda, Neven 33, 50
Krabbe, Arran 68, 73
Glass, Philip 93
Krois, Kris 73

l

Lanz, Erik 59
Launet, François 41
Ledune, Eric 62
Lentz, Daniel 93
Libera, Zbigniew 20
Lingford, Ruth 41

s

o

Llenerau 72
Ludtke, Jim 26
Lupidi, Tony 39
Lüthi, Peter 39
Lyaororomi 72

m

MacConsult 38
Malmberg, Mark 39
Maran, Marek 73
Marloff, Marilyn 57
Martinis, Dalibor 89
Matheson, Steven 49
Matos, Jean-Marc 33
Matthieu, Robin-P. 40
McCormack, Jon 40
Moilanen, Milla 33, 89
Mukai, Tomokao 73
Müller-Bösching, Börries 73
Müller-Maghun, Andy 44
Mullington, Chris 48
Muñoz, Patricio 72
Murgatroyd, Steve 73

n

Nägele, Christiane 68
Nakazawa, Hideo 57
Necro Enema Amalgamated 28, 31

o

Oakley, Chris 68
Olivares, Liliana 68

p

Padron, Manuel 72
Pape, Rotraut 61
Papirowski, Martin 55
Peppermint, Cary 26, 31, 33, 99
Petta, Paolo 37, 52
Petzhold, Britta 68
Pinel, Marc 40
Pintado, José Manuel 72
Pixelpark 29, 54
Polzer, Jörg A. 56
Popp, Chrono 31

n

Popp, Ursula 55
Portugal, Antonio J. 72
Possel, Jans 25, 59
Prieto, Andrés 72
Prisse, Edouard 64
Pummell, Simon 33, 49

q

Quintanilla, Grace 68

r

Robakowski, Józef 21
Radchenko, Vyacheslav 74
Rankus, Edward 33, 62
Reeves, Daniel 100
Robinson, Matt 73
Rochas, Claudio 72
Roppelt, Thomas 64

s

Sanborn, John 33, 92
San Francisco Renaissance
Peace 25, 73
Sacco, Francesco 39
Schmid, Philipp 88
Seifert, Gabriele 75
Servos, Reiner 72, 88
Sisterna, Desirée 72
Snow, George 27, 39
Sobczak, Sławomir 22
Sola, Joe 68
Sperlich, Tom 52
Staalhoj, Bent 89
Stakker 65
Stein Petersen, Jes 55
Steinhau, Henry 38, 47, 54
Stimpfig, Claudia 73
Strum, Michael 41
Suk, Violet 89
Swadel, Paul 61

t

Talukdar, Shashwati 49
Tamblyn, Christine 27, 31
Tamura, Shigeru 28
Telso, Bob 93

e

n

Terashima, Mari 73
Termaat, Ron 69
Terratools 54
Thalmann, Nadja M. 52
Tharp, Twyla 93
The Residents 26
Thornton, Leslie 51
Tilson, Jake 31
Toti, Gianni 33, 70
Treich-Dieter, Gerburg 42, 106
Tsuno, Keiko 83

v

Valdovino, Luis 57
Valenzuela, Valeria 72, 88
Vega 72
Veit-Lup 74
Vester, Trine 61

w

Wand, Eku 28
Walker, St. John 75
Waltzer, Ingrid 60
Weckerle, Christian 33, 56
White, Jason 40
Wilson, Robert 51
Wohlgemuth, Eva 31
Wright, Richard 40
Wyrzykowski, Piotr 23
Wyver, John 78, 81, 84, 102

y

Yang, Jin-Sik 73

t

1001 Nights of TV 84
37521 68
9 1/2 Finger 72, 88

a

Act3 93
Aide Memoire - ein schwules
Gedächtnisprotokoll 51
Alan Partridge Knowing Me,
Knowing Yule 79
Allende Pixel 72
Another World of Dance 57
Any Number You Want 49
Aquaphonic 74
A.TO.MU.ZO.IC 75
Auf der Suche nach der
Unsterblichkeit 77
Aus Zeit 77

b

Baby, Bottle, Phone 88
Bad Day on The Midway 26, 32
Bad Smells 93
BLAM2! 28
Book of Shadows 28
Boy Frankenstein 73
Busstop 73
Butcher's Hook 33, 49

c

Carl Th. Dreyer - My Metier 98
Chopsticks 69
Civilisation: The Skin of Our
Teeth 91
Clown Town 39
Cold Genius 29
Combo 88
Corazón de acero 72
Czy co było uslyszane, bylo
powiedziano? (Has what was
heard been said?) 22

d

Dance Macabre 49
Das menschliche Versagen /
Menschenrechte 55

i

Deep 33, 89
Den Affen töten 68
Der Atem der Steine-Triptyclon 68
Der Trommelkasten 73
Desert Emma 68
Dialect 31
Die Frau des Tellerwäschers 57
Die Frau in Weiß 31
Die Linien 73
Die Vase 73
Doll 73
¿Donde está Leonardo? 72
Drowning Games 40
Dupe 82

e

Ear to the Ground 33
El Anden 72
El día del roto chileno 72
El hombre detrás de la piedra 72
Elizabeth Gardner 14
Ellipsis 31, 36
Estación terminal 63, 72
Exchange in Three Parts 93

f

Fractures Variation + Visual
Shuffle 93
Film ohne Kamera 73
Fit to Be Tied 33, 48
Freezing 56

g

Geography 93
German song 100
Guns and Boundaries
of Mankind 61
Guten Abend - und das Wetter
bleibt schön 56

h

Haight-Ashbury in the
Sixties 25, 31
Hands and Knees 93
Harry Houdini (There is No Escape
That I Can See) 88

Heartbeat-King Crismo 93
Heliocentrum 40
High on Crack Street: Lost Lives
in Lowell 83
Hyperscratch ver.6 - the gate of
2000 ad 19

i

Idle Vice 73
I love you! 89
Illustrated Man 89
Inside Fiction, Outside War 89
Inside Victor Lewis Smith 79
Itsy Bitsy Teenie Weenie 33, 56

k

KaapLand 31, 36
Kaczak (basin) 20
Kolo / Wheel 73
Kriegsjahre 69

l

La juventú de Chile 72
La Linace Lancer des Enfants 73
La Mort de Molière 51
Lärm / Noise 61
Last time I Saw Ron 51
Le Culte (The Cult) 64
Le Silence Lamire (The Silence of
Sighting Mark) 40
Lennon en la Habana 72
Les Assassins De L'image (The
Image's Murders) 39
Les Modèles de Böckmann 41
Lhani / Lying 68
Light Smear 68
Limbes 40
London79
Los hijos del orden: jovenes en
tiempos de violencia 72
Luminare 93

m

Made in USA 93
Mambo Queen 68
Manuscript 59

t

Marshala 65
Melencolia 97
Mia pinata 68
Micromondo 28
Misha - The First Sailing 74
Mistaken Identities 27
Modern Times: Lido 79
Moments of Turbulence 40
Moujoskine 72
Museum für Völkerkunde 73
Musica para la ciudad 72

n

Nerve language 33, 62
Nicht nur Wasser 61
Night of the Ugly Ones 41
Not Totally 76
No digas que pienso en ti 72
Nube de otoño 72

o

Obsessive Becoming 100
Olympic Fragments 92
One Minute Pieces 79
On the Blink 73

p

Pan Jelen - Autoepitafium (Mr.
Deer/Selfepitaph/Hauptthirsch) 21
Paris à la Carte 93
P.A.W.S.-Der Hundesimulator 27
Perfect Lives 93
Picture House 91
Planetopolis 33, 70
Plantation - Electric Source 73
Plyne 18
Polish Social Sculptur 23
Posthum 48
Prado Pacayal 72
Procession etc. 62
Proton 39
Provocacion 72
Public Net-base 31
Psychic Detective 33, 93, 95
Puppet Motel 27, 31

e

r
Reklame 68
Remembrance of Things Fast 79
Reynold Cambell Cuba 72
Rotas - Axis Mundi 40

s

Scale 63
Scatology 48
September 73
Shift 15
Siberia - The Love of Live
Orchestra 31, 93
Sister Suzie Cinema 93
Síndrome camboya 72
Sintesis 72
Snakeheads: The chinese Mafia &
the new Slave Trade 83
Sound Postcards from Berlin 25
Special 33, 99
Stakker Westworld 65
Stanley 49
State of the Art: History 91
Static 93
Stehen - Fallen - Häuser 75
Surge 74

t

Table of Memories 16
Tall Story 39
Tania-Drome (Multifeedback) 63
Thank you 73
The City is no Longer Safe 33, 39
The Cooker 31
The Egg of Internet 31, 45
The Fairy Tale 68
The Last Machine 79
The Late Show: John
Constable 91
The Late Show: Singapore 79, 91
The Net 79
The Outrage 81
The Park 41
The Polyester Dog of Majesty the
Queen 73
The Red Book 50
The Sand Collectors 33, 50

l

The Screw and the Wall 57
The Woman in White 31
The Wet Waltz 39
Think Positive 29
Third Known Net 99
TX : The Waste Land 79

u

Una fuga del mar 72
Unter dem Vulkan 93
Untitled 31.73
Up-Current 17

v

V.O.L.V.O. Airbag CD-ROM 25, 59
Venise etant Donné 33, 75
Video Nation 79

w

Ways of Seeing: Programme 1 91
Weltende 73, 79
What She Wants 41
Wie das Baden im Nichts ist. 76
With All This Who Could Go
Home? 26
Work: Bank Managers 79
Worlds out of Time 55

y

Yellow 68

Wenn Radio dann...



Angermünde
UKW 100,1 MHz

Belzig
UKW 91,9 MHz

Berlin
UKW 102,6 MHz

Cottbus
UKW 103,2 MHz

Frankfurt/O
UKW 101,5 MHz

Perleberg
UKW 103,1 MHz

Kabel Berlin
89,85 MHz



Wir machen Ihrem Video Beine



panda^öft

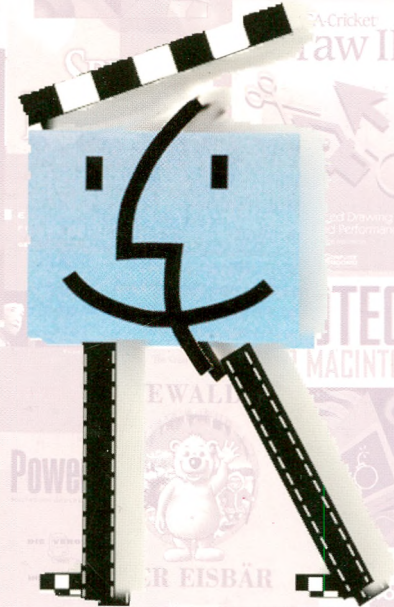
Dr.-Ing. Eden GmbH

Uhlandstr. 195 10623 Berlin

Am Steinplatz

U Zoo, Uhlandstr., E.-Reuter-Pl.
Kundenparkplätze auf dem Hof

Tel. 31 59 13-0 Fax 31 59 13-55



HardwareSoftwareZubehör

Alles für Apple Macintosh & MacOS

