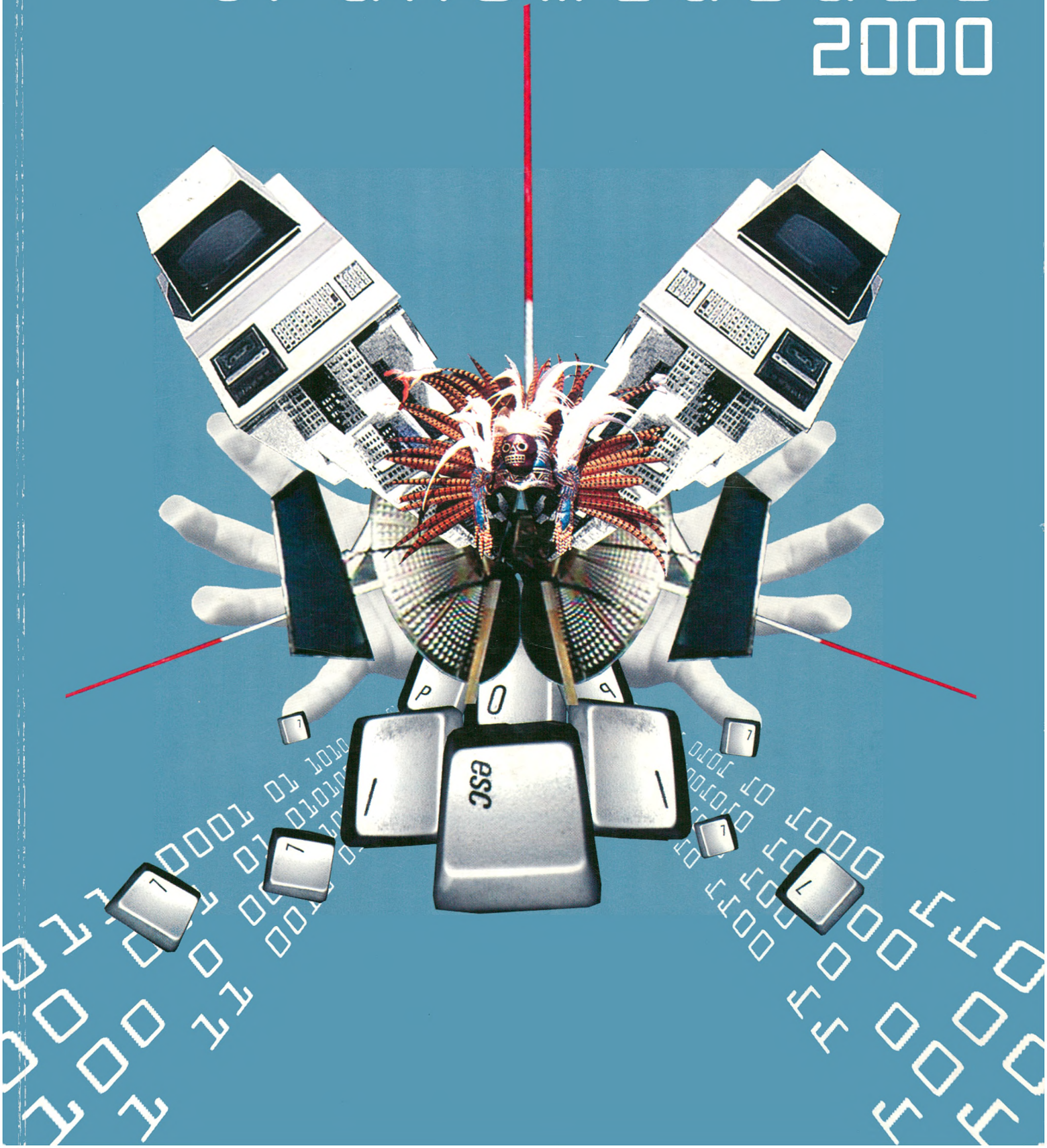


internationales medienkunstfestival berlin

# transmediale 2000





# space to work

**Multimediale Inszenierungen**  
**TV-Trailer**  
**Visual Effects**  
**High-End Postproduction**

Henry Infinity  
Flame  
Editbox Magnum  
Hal  
Paintbox  
Avid

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

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

info@avf.de  
www.avf.de

**av.f**  
medienprojekte gmbh



## Inhalt / Content

> Programmübersicht / Schedule	2
> Christa Thoben: Eine spannende Melange / A Fascinating Mixture	4
> Wilhelm Großmann: Art in Virtual Space	5
> Micky Kwella, Susanne Jaschko, Anke Hoffmann: Ein Wort zuvor... / A Word in Advance...	6
> Tom Sperlich: Virtual Art Space	8
> Ein Interview mit / An Interview with Claudia Meglin: Last Exit Matrix? von / by Sylvia Drabits	12
> Nils Röller: The Digital Camera Project	16
> Marcelo Tas: Soccer, Samba & TV	20
> Gilles Charalambos: Dringlicher und kritischer Stand der Dinge / Urgent And Critical State of Things	24
> Anke Hoffmann: Media Maniacs: Where Do You Want to Go Tomorrow?	28
> Thomas Długaiczki: Massive Multiplayer – die Romane des 21. Jahrhunderts / the Novels of the 21 <sup>st</sup> Century	32
> Michael T. Riemel: Streaming Media	36
> Steina Vasulka: Meine Liebesbeziehung mit Kunst / My Love Affair With Art	40
> Jan Rohlf: Get Personal	44
> Programme Club transmediale	46
> Axel Bohse: Medienkunstinstallationen / Media Art Installation	49
> Installationen A-Z	50
> Susanne Jaschko: Hit-verdächtige Prosabändchen / Slim Volumes of Prose with Hit Potential	56
> CD-ROM / Internet A-Z	57
> Programm / Programme	64
> Index Titel / Index of Titels	114
> Index Personen / Index of Persons	116
> Jury, Beirat / Advisory Council	119
> Impressum / Credits	120

Die transmediale wird während des Festivals on-line übertragen: [www.transmediale.de](http://www.transmediale.de)  
*transmediale will be streamed on-line during the festival: [www.transmediale.de](http://www.transmediale.de)*

Die auf der transmediale präsentierten CD-ROMs sind, wie alle der vorigen Festivals, anschließend im NBK verfügbar: Neuer Berliner Kunstverein, Chausseestr. 128/129, 10115 Berlin, Tel. 030 / 280 70 20

*The CD-ROMs, presented at this years transmediale, as do those of former festivals, will be accessible after the festival at NBK; Neuer Berliner Kunstverein, Chausseestr. 128/129, 10115 Berlin, Tel. 030 / 280 70 20*

## Länderabkürzungen / Abbreviations of countries

A	Österreich	DK	Dänemark	NL	Niederlande
AUS	Australien	E	Spanien	NZ	Neuseeland
B	Belgien	EST	Estland	PL	Polen
BG	Bulgarien	F	Frankreich	RA	Argentinien
CAN	Canada	GB	Großbritannien	RUS	Rußland
CH	Schweiz	IL	Israel	USA	Vereinigte Staaten
D	Deutschland	MEX	Mexiko	YU	Jugoslawien



# PROGRAMMÜBERSICHT

		12.00	16.00	18.00	20.30	22.30	23.00
Fr	11.2.	<b>presentation: virtual art space #1</b> Neue Dimensionen von Kunst im virtuellen Raum	<b>presentation: to be a VJ</b> Kompositionen aus Noise, Sound und Visuals	<b>presentation: mediArt</b> Eröffnungsvortrag von Katharina Gsöllpointner, A	<b>event: A Live</b> Opening Performance mit Van Breuleux, CAN, Rechenzentrum, D	<b>screening: digital wonderland</b> Highlights des Res-Fest New York	GRAND OPENING
Sa	12.2.	<b>presentation: virtual art space #2</b> Neue Dimensionen von Kunst im virtuellen Raum	<b>panel: virtual art space #3</b> Virtual Art = Kunst?	<b>presentation: multimedia art #</b> CD-ROM projects	<b>screening: computer/animation</b> Scurrile, verspielte, unterhaltsame Computeranimationen	<b>screening: NY going underground</b> Seltene Pflanzen des New York Undergro- und Film Festival	MURDER CAPITAL I
So	13.2.	<b>presentation: last exit matrix</b> Digitale Effekte: ihre Geschichte, ihre Macher, ihre Verwendung	<b>presentation: wizards of illusion</b> ILM: ein Studio schreibt Geschichte	<b>presentation: multimedia art #2</b> net.art projects	<b>20.30 screening competition: smArt</b> Videokunst und ungewöhnliche Visuals	<b>screening: the best of IMAGINA 2000</b> The Prix Pixel-INA Winners	MURDER CAPITAL II - The Sequel
Mo	14.2.	<b>panel: the digital camera project</b> A Digital [r]evolution in Filmmaking?	<b>presentation: "Another George",</b> 1998, UK Eine Geschichte über den schlaflosen George in 5 Sprachen	<b>screening repetition:</b> computer/animation	<b>screening competition: stumbling into confusion</b> Zwei ungewöhnliche Stories über extreme Lebenssituationen	<b>screening: file under:</b> Visuals by Column One, D	THE WONDERFULL WORLD OF RON AND SAFY
Di	15.2.	<b>presentation: soccer, samba &amp; tv</b> New Media Guys from Brazil	<b>screening competition: student award</b> Die besten Studentenvideos aus 6 Ländern	<b>screening repetition: smArt</b>	<b>screening competition: testing the self</b> Künstlerische Spurensuche	<b>screening: urban dust</b> Schräge Stadtansichten: Mexiko und Buenos Aires	RASTER-NOTON Labelnight
Mi	16.2.	<b>presentation: crossing the border</b> New Media Art from the South	<b>presentation: personal show Gilles Charalambos</b> Werke aus 20 Jahren des kolumbianischen Videokünstlers	<b>screening repetition: stumbling into confusion</b>	<b>screening competition: twosome lonesome</b> Schicksalhafter vom Mensch zu Mensch: stories	<b>screening: the best of...</b> Euro-Mix	RESET ALL CONTROLLERS
Do	17.2.	<b>presentation: media maniacs</b> Artists and Agencies in Berlin	<b>screening: "FLASH"</b> Internationales zeitgenössisches Kunst/Musik DVD Projekt	<b>screening repetition: testing the self</b>	<b>screening competition: locked</b> Vom Kleinkrieg im Alltag, vom Krieg und vom Knast	<b>screening: 13 of 13</b> Highlights aus 13 Jahren transmediale.	METHODS TO SURVIVE NETWORK SYSTEM
Fr	18.2.	<b>presentation: net games</b> Interactive Entertainment in the Third Millennium	<b>screening: personal show: Dawn Shadforth</b> A New Talent in Music Videos	<b>screening repetition: twosome lonesome</b>	<b>screening: disturbance zone</b> Vom Verirrt- und Verwirrtsein: Stories	<b>screening: electronic arts intermix</b> Youngbies der New Yorker Distribution	VANISH RGB meets SHITKATAPULT
Sa	19.2.	<b>presentation: streaming media</b> From Streaming Audio to WEB TV	<b>presentation: multi media facades</b> The Medial Skin of Urban Architecture	<b>screening repetition: locked</b>	<b>screening: messed up minds</b> Verrückte Geschichten, seltsame Realitäten	<b>screening: die transmediale nacht</b> bis zum input-overflow im Morgengrauen	THE REVENGE OF THE NERDS
So	20.2.	<b>presentation: personality show Steina Vasulka</b> History of Media Art und die Vasulka Legende	<b>screening repetition: disturbance zone</b>	<b>screening repetition: messed up minds</b>	<b>20.30 transmediale award</b> Preisverleihung und Performance: "Violin Power" von Steina Vasulka	award party	TRANSMEDIALE Awardparty



# PROGRAMME



		12 noon	4 p.m.	6 p.m.	8.30 p.m.	10.30 p.m.	11.00 p.m.
Fr	11.2.	<b>presentation:</b> <b>virtual art space #1</b> new dimensions of art in virtual space	<b>presentation:</b> <b>to be a VJ</b> compositions of noise, sounds and visuals	<b>presentation:</b> <b>mediArt</b> introductory lecture by Katharina Gsöllpointner, A	<b>event:</b> A Live opening performance Yan Breuleux, CAN und Rechenzentrum, D	<b>screening:</b> <b>digital wonderland</b> highlights from Resfest NY, USA	GRAND OPENING
Sa	12.2.	<b>presentation:</b> <b>virtual art space #2</b> new dimensions of art in virtual space	<b>panel:</b> <b>virtual art space #3</b> virtual art = art?	<b>presentation:</b> <b>multimedia art #1</b> CD-ROM projects	<b>screening:</b> <b>computer/animation</b> comical, playful, entertaining computer animations	<b>screening:</b> <b>NY going underground</b> rare specimen from the New York Underground Film Festival	MURDER CAPITAL I
Su	13.2.	<b>presentation:</b> <b>last exit matrix</b> digital effects: their history, their men/women of action and their use	<b>presentation:</b> <b>wizards of illusion</b> ILM: a studio makes history	<b>presentation:</b> <b>multimedia art #2</b> net.art projects	<b>screening competition:</b> <b>smArt</b> video art and unusual visuals	<b>screening:</b> <b>the best of IMAGINA 2000</b> the Prix-Pixel - INA winners	MURDER CAPITAL II - The Sequel
Mo	14.2.	<b>panel:</b> <b>the digital camera project</b> A Digital [r]evolution in Filmmaking?	<b>presentation:</b> <b>"Another George", 1998, UK</b> a story about sleepless George in 5 languages	<b>screening repetition:</b> <b>computer/animation</b>	<b>screening competition:</b> <b>stumbling into confusion</b> two strange stories about extreme situations in life	<b>screening:</b> <b>file under:</b> visuals by Column One, D	THE WONDERFULL WORLD OF RON AND SAFY
Tu	15.2.	<b>presentation:</b> <b>soccer, samba &amp; tv</b> New Media Guys from Brazil	<b>screening competition:</b> <b>student award</b> the best student videos from six countries	<b>screening repetition:</b> <b>smArt</b>	<b>screening competition:</b> <b>testing the self</b> artistic track-seeking	<b>urban dust</b> <b>queer cityscapes:</b> Mexico and Buenos Aires	RASTER-NOTON Labelnight
We	16.2.	<b>presentation:</b> <b>crossing the border</b> New Media Art from the south	<b>presentation:</b> <b>personal show</b> <b>Gilles Charalambos</b> the work of twenty years of the Colombian video artist	<b>screening repetition:</b> <b>stumbling into confusion</b>	<b>screening competition:</b> <b>twosome lonesome</b> fateful interhuman stories	<b>screening:</b> <b>the best of...</b> Euro-mix	RESET ALL CONTROLLERS
Th	17.2.	<b>presentation:</b> <b>media maniacs</b> Artists and Agencies in Berlin	<b>screening:</b> <b>"FLASH"</b> international contemporary art/music DVD project	<b>screening repetition:</b> <b>testing the self</b>	<b>screening competition:</b> <b>locked</b> about fighting a running battle with everyday life, about war and jail	<b>screening:</b> <b>13 of 13</b> highlights from 13 years of transmediale	METHODS TO SURVIVE NETWORK SYSTEM
Fr	18.2.	<b>presentation:</b> <b>net games</b> Interactive Entertainment in the Third Millennium	<b>presentation:</b> <b>personal show</b> <b>Dawn Shadforth</b> a new talent in music videos	<b>screening repetition:</b> <b>twosome lonesome</b>	<b>screening:</b> <b>disturbance zone</b> stories about being lost and confused	<b>screening:</b> <b>electronic arts intermix</b> Youngbies from the Video Distribution, NY	VANISH RGB meets SHITKATAPULT
Sa	19.2.	<b>presentation:</b> <b>streaming media</b> From Streaming Audio to WEB TV	<b>presentation:</b> <b>multi media facades</b> The Medial Skin of Urban Architecture	<b>screening repetition:</b> <b>locked</b>	<b>screening:</b> <b>messed up minds</b> crazy stories, strange realities	<b>screening:</b> <b>transmediale night</b> until input-overflow in the first light of dawn	THE REVENGE OF THE NERDS
Su	20.2.	<b>presentation:</b> <b>personality show</b> <b>Steina Vasulka</b> History of Media Art and the Vasulka Legend	<b>screening repetition:</b> <b>disturbance zone</b>	<b>screening repetition:</b> <b>messed up minds</b>	<b>transmediale award</b> award presentation and performance "Violin Power" by Steina Vasulka	<b>award party</b>	TRANSMEDIALE Awardparty



# EINE SPANNENDE MELANGE A FASCINATING MIXTURE

## CHRISTA THOBEN

SENATORIN FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KULTUR  
SENATOR FOR SCIENCE, RESEARCH AND CULTURE

Der Wechsel in das neue Jahrhundert markiert den Anfang vom Ende der uns vertrauten Medienwelt. Der Beginn des 21. Jahrhunderts, als den begreifen wir ja das Jahr 2000, eröffnet endgültig den bereits schleichend begonnenen Einstieg in das Zeitalter der digitalen Kommunikation. Bücher, Zeitungen, Fernsehen und Film werden nicht verschwinden, aber zunehmend auf immateriellen Wegen zu uns gelangen.

Die transmediale - das Berliner Medienkunstfestival mit Tradition, das wegen dieser Entwicklung die früher Titel gebende Bezeichnung Video bereits aufgab - hat in den letzten Jahren den Übergang vom Analogen zum Digitalen konsequent vollzogen, ohne auf Qualität und auf das unverwechselbare Profil zu verzichten.

An der Seite der Berliner Filmfestspiele setzt die transmediale in einem neuen Bereich Qualitätsmaßstäbe und kommuniziert in einem internationalen Umfeld interdisziplinär und interkulturell. Zehn Tage lang währt das Experiment. Während dieser Zeit wird das ganze Spektrum künstlerischen Schaffens mit den neuen Medien vorgeführt und die Entwicklung der Medientechnologie und -kultur auf dem letzten Stand für ein breites Publikum nachvollziehbar diskutiert. Das Programm ist beeindruckend und wie jedes Jahr eine spannende Melange zwischen Kunst, Wissenschaft und Technik, die ein anregendes und zukunftsweisendes Festival verspricht.

Erfreulich ist in diesem Jahr die hohe Beteiligung von Firmen und Medien; besonders begrüße ich, daß die Wettbewerbspreise - „transmediale 2000 award“ und transmediale student award“ ausschließlich von Berliner Unternehmen gesponsert werden.

*disciplinary and inter-cultural communication in an international environment. During the ten-day festival, visitors will have a chance to see the whole range of artistic work involving the use of the new media and to attend discussions on the latest developments in media technology and culture. Once again the impressive programme offers a fascinating mixture of art, science and technology of the kind we have come to expect from this stimulating and forward-looking festival. The extensive participation of companies and the media this year is very encouraging. I particularly welcome the fact that the competition prizes - the 'transmediale 2000 award' and the 'transmediale student award' - are being sponsored exclusively by Berlin companies.*

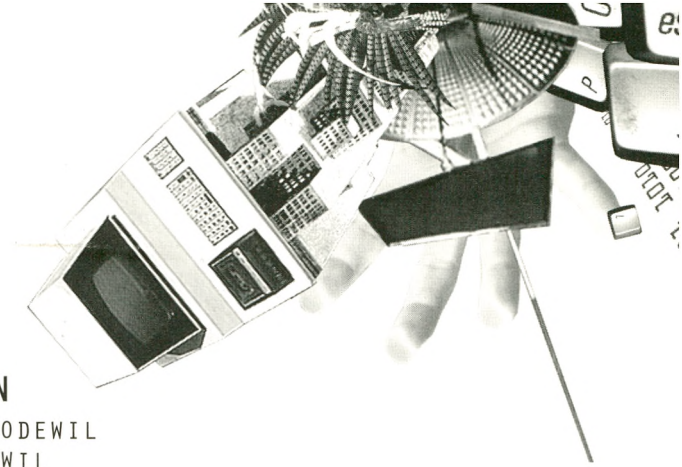
*The turn of the century has marked the beginning of the end for the media world as we once knew it. The dawn of the 21<sup>st</sup> century, which is how we like to describe the year 2000, will finally see the doors to the age of digital communication flung wide open. Books, newspapers, television and films will not simply vanish into thin air. Our access to them will become increasingly immaterial, however. The transmediale - the traditional Berlin media art festival which changed the 'video' it once had in its name because of the media revolution - has mastered the transition from analog to digital in the past few years without suffering any loss in quality or changing its distinctive profile.*

*Side by Side with the Berlin International Film Festival, the transmediale has set quality standards in a new field and offers inter-*





# ART IN VIRTUAL SPACE



## WILHELM GROSSMANN

PROGRAMMDIREKTOR DES PODEWIL  
MANAGING DIRECTOR PODEWIL

Es gibt kaum ein anderes internationales Medienkunstfestival, das eine annähernd breit gefächerte Themenpalette wie die Berliner transmediale aufweist. Auch im 13. Jahr eine Wettbewerbsveranstaltung geblieben, umfaßt sie inzwischen weit mehr als Independencevideos, wie noch beim Vorläuferfestival, dem VideoFest.

Computeranimationen, innovatives Fernsehen, CD-ROM und Internetprojekte, Medienkunstinstallationen und Performances gehören genauso selbstverständlich zum Programm wie die wissenschaftlichen Beiträge zur Medienkunst und Medientheorie. So hat die transmediale eine einzigartige Mischform zwischen Ausstellung, Kongreß, Show und Wettbewerb erhalten.

Im Jahr 2000 bilden sich signifikante Trends heraus: Wir werden in diesen Tagen im Podewil erleben und erfahren, wie sich neue Dimensionen von Kunst im virtuellen Raum eröffnen. Virtual humans verführen uns in die Welt des digitalen Films, der urbane Stadtraum präsentiert sich als Kino, die Fassade der Städte als Galerieräume. Aus dem Internet fließen Klänge und bewegte Bilder, live oder als Konserve, one-way oder zur Interaktion befähigt – hier und überall.

Für die transmediale möchte ich meinen Dank all jenen Personen und Institutionen aussprechen, die mit ihrem Einsatz das Festival erarbeitet und ermöglicht haben, dies gilt zunächst dem Künstlerischen Beirat unter Vorsitz von Prof. Wulf Herzogenrath, der Wettbewerbsjury Ulrich Anschütz, David Lindermann, Prof. Maria Vedder, Stephen Vitiello, Tom van Vliet, sowie dem Künstlerischen Leiter Micky Kwella und den Kuratoren für ihre sorgfältige Auswahl und Betreuung des Festivalprogramms.

Zum ersten Mal wird der Hauptpreis für eine künstlerisch herausragende und innovative Arbeit von einem Unternehmen, der Agentur

für Corporate Identity K/PLEX, gestiftet.

Den Preis für die beste studentische Arbeit übernimmt auch in diesem Jahr wieder ART+COM. Ein Sachpreis, ein Casablanca Player, wird von der Firma MS MACROSYSTEMS vergeben. Über das Engagement dieser Unternehmen freuen wir uns sehr.

Die transmediale wird ermöglicht durch die Förderungen des Hauptstadtkulturfonds aus dem Hause des Staatsministers im Kanzleramt für die Angelegenheiten der Kultur und der Medien der Bundesrepublik Deutschland, der Senatsverwaltung für Wissenschaft, Forschung und Kultur, Berlin, der Europäischen Kommission, Generaldirektion X. Den dafür Verantwortlichen gilt unser Dank sowie auch den zahlreichen im Katalog genannten Sponsoren, ohne deren Hilfe und tatkräftige Unterstützung das Festival nicht stattfinden könnte.

*There are very few other international media art festivals which cover such a broad range of topics as the Berlin transmediale. In its 13th year still remaining a competition event, it extends well beyond the independent videos which were the focus of its predecessor, the Video Festival. Computer animations, innovative television, CD-ROM and Internet projects, media art installations and performances are now just as much a part of the programme as academic presentations on media art and media theory. What makes the transmediale unique is that it is*

*an exhibition, congress, show and competition all rolled into one. The year 2000 reveals some significant trends. In the days ahead in the Podewil we shall be able to see for ourselves the new dimensions opening up for art in virtual space. Virtual humans entice us into the world of digital film, urban space is used as a cinema and urban facades function as gallery rooms. Sounds and moving pictures flow from the Internet, live or recorded, one-way or interactive-capable – here and everywhere.*

*On behalf of the transmediale I should like to express my gratitude to all those individuals and institutions whose efforts have made this festival possible. That applies first and foremost to the Artistic Advisory Council headed by Prof. Wulf Herzogenrath, the competition jury Ulrich Anschütz, David Lindermann, Prof. Maria Vedder, Stephen Vitiello, Tom van Vliet, the Festival Director, Micky Kwella, and the curators for their careful selection and support for the festival programme. For the first time, the main prize for an artistically outstanding and innovative entry is being donated by a company, the Agency for Corporate Identity K/PLEX. ART+COM will this year again donate the prize for the best student entry. A special award, the Casablanca player, will be dedicated by MS MACROSYSTEMS. We greatly appreciate the commitment of these enterprises. The transmediale has been funded by the Capital Culture Fund, the State Minister in the Federal Chancellery responsible for cultural and media affairs in the Federal Republic of Germany, the Berlin Senate Department for Science, Research and Culture, and GD X of the European Commission. Our thanks go to those responsible in these institutions and to the many sponsors named in the catalogue, without whose help and active support this festival could not have been staged.*



# EIN WORT ZUVOR . . .

## A WORD IN ADVANCE . . .

MICKY KWELLA / SUSANNE JASCHKO / ANKE HOFFMANN

Die Zahl 13 ist bei vielen Menschen nicht gerade beliebt - doch das ändert nichts daran, daß die transmediale in diesem Jahr zum 13. Mal stattfindet, auch wenn der neue Name erst bis zum Jahr 1997 zurück reicht.

transmediale 2000: Zugegeben, diese Zahl im Titel sieht eigenartig futuristisch aus und hört sich sehr bedeutsam an. Doch wir realisieren das Festival ganz bewußt ohne irgendein Millenniums-Super-Add-On-Special. Der große Wechsel findet auch zum neuen Jahrtausend nicht wirklich statt, das Festival war und bleibt auf der Höhe der Zeit. Das Durchforschen der Medienterritorien und die Suche nach Neuem, das von Bedeutung und nicht modischer Hype ist und das „Transmediale“ dabei besonders in den Blickwinkel zu rücken, ist ein zentrales Anliegen des Festivals.

Das Prinzip, mit Gastkuratoren zu arbeiten, haben wir ausgebaut. Der Wettbewerb ist fast ausschließlich auf 20.30 konzentriert, die folgenden screenings werden meist von oder in enger Zusammenarbeit mit einem internationalen Festivalleiter oder Verleiher gestaltet. Wir wollen so der transmediale mehr Farbigkeit verleihen.

Die Einbeziehung der Wirtschaft ist gewachsen. Wir können mehr Sponsoren als jemals zuvor verzeichnen, neben dem Studententpreis (zum zweiten Mal von ART+COM Berlin gestiftet), wird erstmalig der Hauptpreis von einer Firma gesponsort (K/PLEX Berlin). Einmal mehr stellen sich junge Multimedia-Firmen aus Berlin vor, die versuchen, kommerzielle mit künstlerischen Ambitionen zu amalgamieren. Daß die Industrie- und Handelskammer Berlin diese Veranstaltung auf einem Medienkunstfestival unterstützt, belegt, daß die alten Trennungen von Kommerz und Kunst weiter verwischen und Berührungspunkte abnehmen.

Grenzüberschreitungen auch in anderer Richtung: Seit mehr als zehn Jahren hat sich in Berlin eine international bekannte Szene von VJs etabliert, die regelmäßig in Klubs

auftreten, teilweise mit wechselnden DJs. Diese Form von Videokunst läßt sich nur bedingt in ein Festival implementieren. So werden in einer presentation der transmediale im Podewil vier bekannte VJs die Prinzipien ihrer Arbeit vorstellen und so richtig intensiv wird es dann erst abends im club transmediale, in eigener Regie von Jan Rohlf, Marc Weiser und Remco Schuurbijs, im ehemaligen „Haus des Lehrers“ gestaltet. Der Club transmediale ist auch in diesem Jahr wieder der Versuch, diese Form von medialer Kunst in ein Festival zu integrieren.

Spannend auch ein anderer Ruck: bislang waren transmediale und Berlinale zwei getrennte Welten. Angesichts der Digitalisierung des Films muß auch „die große Schwester“ reagieren. Und so hat das internationale forum des jungen films, aus dem wir hervorgegangen sind, in diesem Jahr eine Lounge für junge Independents eingerichtet, die vor allem an den digitalen Welten interessiert sind. Wir freuen uns, ein wenig zum Schoß der Mutter zurückzukehren und mit als erste zu dem Programm im Sony-Haus beitragen können .

Im Kleinen also letztlich doch wieder viel Neues. Berlin, als Medienstandort in seiner Bedeutung zunehmend, braucht solch eine blühende Festivallandschaft, die einzelne Segmente von Medienkultur bedient und bei gegebenen Schnittstellen auch miteinander kooperiert.

Seit seiner Gründung macht das transmediale-Team dabei das Unmögliche möglich und stemmt mit einem kleinen Budget ein immer größer werdendes Medienkunstfestival aus der Überzeugung heraus, daß Medienkunst und -kultur eine außermuseale und lebendige Plattform brauchen.

Von unserem Anspruch her leben wir einen Spagat zwischen Underground und Hochkultur. Ob die Mischung auch diesmal gelingt, mögen unsere Besucher entscheiden.

*13 may be an unlucky number for some, but there is no denying the fact that the transmediale is taking place for the 13th time this year, (although its present name only goes back to 1997).*

*The four brand-new digits in the title of this year's festival give it a strangely futuristic look and 'transmediale 2000' sounds immensely impressive. However, we have studiously avoided tacking on any super millennium special. The new millennium does not herald any real change. The festival is simply abreast of the times, as it always has been. An essential feature of the festival is its exploration of media territories and a quest for innovative developments which are of genuine significance and not mere fashionable hype. A primary objective is to spotlight the 'transmediale'.*

*We have decided to invite more guest curators this year. The 8.30 p.m. slot is devoted almost entirely to competition entries and the screenings which follow them are mostly presented by, or in close co-operation with, an international festival director or distributor. Our intention here is to add a little colour to the festival.*

*Business involvement in the transmediale has grown. We have more sponsors this year than ever before. In addition to the student award (donated for the second time by ART + COM Berlin) the main prize is for the first time being sponsored by a company (K/PLEX Berlin). Once again the festival will be attended by young multimedia companies from Berlin keen to combine commercial considerations with artistic ambitions. The fact that the Berlin Chamber of Industry and Commerce is supporting this event at a media art festival is an indication that the old dividing lines between art and commerce are beginning to fade and reservations are being overcome.*

*Borders are being crossed in other respects, too. For over ten years now, Berlin has had an internationally renowned scene for VJs*



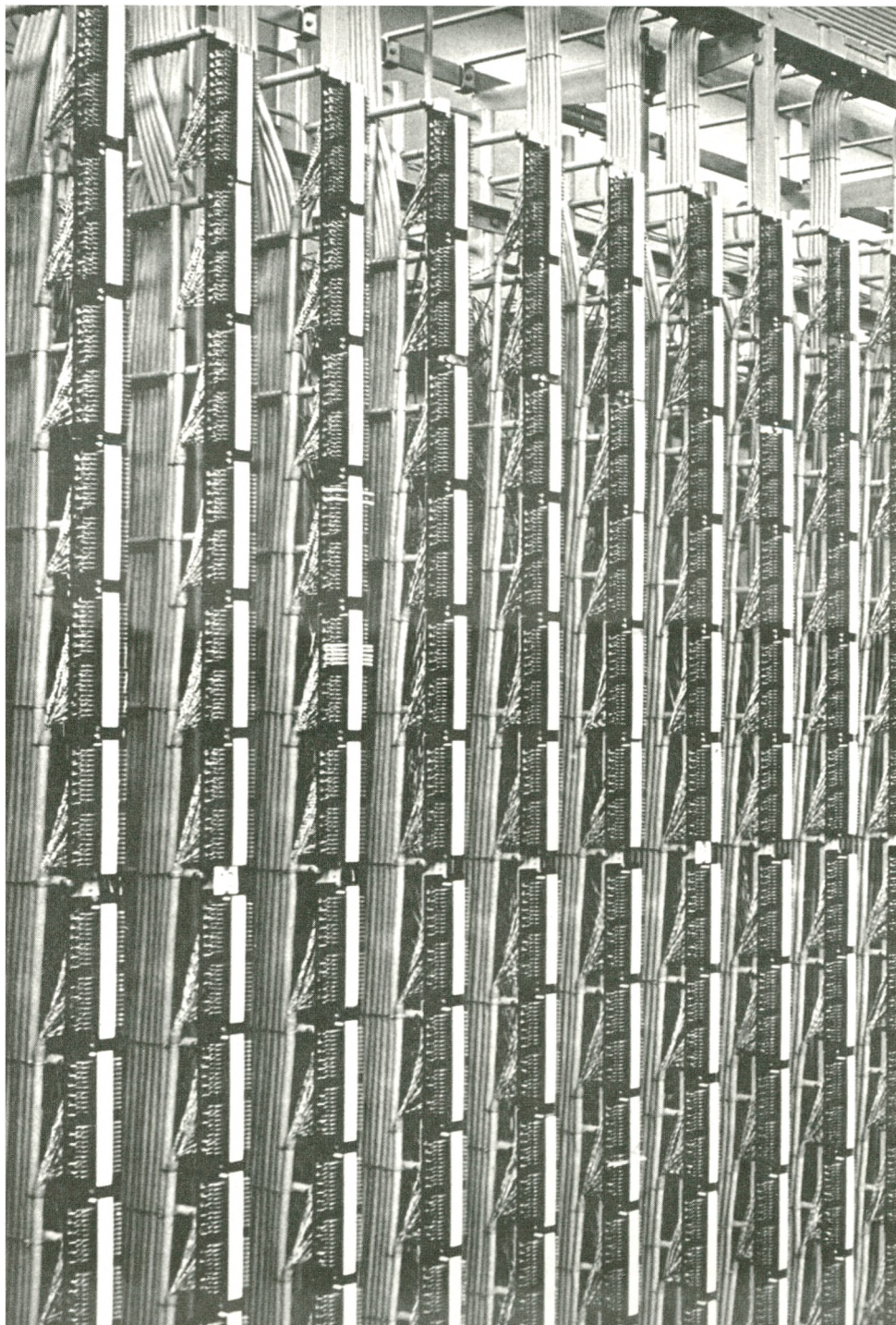
who regularly appear in clubs – in some cases with alternating DJs. One of the presentations will, therefore, feature in the Podewil four well-known VJs who will demonstrate how they operate and talk about their work. Things will not really begin to hum, though, until later on in the evening at the transmediale club, organised by Jan Rohlf, Marc Weiser and Remco Schuurbijs. This year's transmediale is another attempt to integrate these forms of media art into the festival.

Another fascinating swing is worthy of note this year, too. To date the transmediale and the Berlin International Film Festival have been separate events. Now, however, given the digitisation of film 'Big Sis' has had to make a move. The International Forum on Contemporary Film, which gave birth to the transmediale, has set up a lounge this year for young independents interested primarily in digital worlds. We are pleased to be able to return part way to the womb and to be among the first contributors to the programme in the Sony Building.

Between the lines, then, there are quite a few novelties after all. Berlin needs innovation, because its importance as a media location is increasing. It needs a flourishing festival scene in which individual segments of media culture are represented and co-operation can take place wherever interfaces make this possible.

Ever since it was founded, the transmediale team has succeeded in achieving the impossible. Although it only has a small budget, it stages a constantly expanding media art festival with the conviction that media art and culture need a living platform outside museum walls.

Our aspiration is to perform a delicate balancing act between underground and high culture. Whether we have succeeded in doing this year is up to our visitors to decide.





# VIRTUAL ART SPACE

TOM SPERLICH

JOURNALIST UND CONSULTANT

PRESENTATION 11.2., 12.00,  
12.2., 12.00 U. 16.00

„Kunst im virtuellen Raum“ - dieser Name für die kommenden Veranstaltungen hat sicher mehr Sex-Appeal als die eigentlich korrektere Bezeichnung für das dort diskutierte und demonstrierte Kunstgenre: Interaktive Medienkunst oder intermediale Kunst. Um eventuellen Mißverständnissen vorzubeugen: Obwohl viele Medienkunst-Arbeiten Techniken nutzen, die auch für Virtual Reality (VR) eingesetzt werden, ist eine Arbeit wegen der Nutzung eines Positionssensors oder von 3D-Software noch lange keine VR-Kunst.

Klären wir doch einmal den Begriff: Was ist überhaupt der „virtuelle Raum“? Virtuell heißt „der Möglichkeit nach vorhanden“. Danach ist, streng genommen, spannende Literatur oder ein Film bereits auch ein virtueller Raum. Virtueller ist heute jedoch zum Hypewort avanciert. Wird bald alles „virtuell“?

Eine der ursprünglichen Definitionen von VR implizierte, das der Nutzer vom virtuellen Raum komplett umgeben sei – auch Immersion genannt. Nur dann war es VR. Heute ist bereits VR was früher ein schlichtes Computerspiel war und ein simples Point-of-Sale-Terminal heißt heute „Virtueller Verkäufer“. Natürlich gibt es auch einiges an interessanter, tatsächlicher VR-Kunst. Die präsentiert sich heute gerne in der sogenannten CAVE, einem Projektionsraum, der nun (bei entsprechend bestückten Instituten) den selten gewordenen Datenhelm ablöst. In diesem Raum (ca. 2,40x2,40) wird das Werk an die Wände (meist auch an den Boden gelegentlich an alle Raumseiten) projiziert – der Betrachter befindet sich also wieder mitten darin und kann mit der Arbeit interagieren.

Interaktiv war (und ist) Medienkunst allerdings auch nicht immer. Drei grobe Stadien ihrer Entwicklung lassen sich ausmachen: Neben der „Netzkunst“, auf die wir später zurückkommen, ist dies die „analoge (elektronische) Kunst“: Hierunter gruppieren künstlerische Ausdrucksformen, die alle

ohne Computer auskommen. Sie heißen Mail Art oder nutzten technische Mittel wie Fax oder Telefon. Vor allem die Videokunst ist noch immer eine weit verbreitete mediale Kunstform, die sich aber auch mehr und mehr der digitalen Welt geöffnet hat.

„Interaktive Medienkunst“: Unter diesem Begriff werden im allgemeinen aufwändige Installationen geführt, die mit teurer Software erstellt und auf noch teureren Grafik-Workstations laufen. Dieser künstlerische Bereich konzentrierte sich vor allem in den späten 80-er und frühen 90-er Jahren. Ein paar bekannte Namen in diesem Bereich sind Künstler wie Jeffrey Shaw oder Christa Sommerer und Laurent Mignonneau, Char Davies oder Joachim Sauter von ART+COM. Leistungsfähige PC-Hardware ermöglicht heute allerdings auch interessante interaktive Installationen ohne große Spezialrechner, wie auf der transmediale wieder einmal zu sehen sein wird. Mit der wachsenden Verbreitung des PCs in den letzten Jahren ging bekanntlich eine Explosion der Internet-Nutzung einher und damit wanderte auch mehr und mehr Medienkunst in den virtuellen Raum der Computernetze, gerne auch Cyberspace genannt.

Das begann bereits in den 80-er Jahren mit dem Aufkommen von Mailbox-Systemen plus der zunehmenden Bekanntheit des Internets. Die Netze sahen eine neue Generation von Aktivisten, für die die Arbeit mit (Tele)Kommunikationsmedien auch ein wichtiges künstlerisches Ausdrucksmittel war (und ist). Eines der frühesten Kunstprojekte für die Netzgemeinde war das Art Com Electronic Network des Amerikaners Carl E. Loeffler, der sich später ganz der Entwick-

lung von VR-Applikationen widmete.

Diese Form der Kunstnetzwerke hat sich bis heute erhalten. Sie firmieren unter Labels wie The Thing oder Xcult und finden sich auch auf dem Usenet, wie Loefflers einstmals gegründete und immer noch existierende Newsgroup alt.artcom.

Natürlich betreiben viele Künstler auch ihre eigenen Sites für Netzkunst, die heute auch gerne als net.art bezeichnet wird. Sie ist mittlerweile sehr vielfältig und nutzt neben grafischen Formaten auch Audio und Video und widmet sich inhaltlich einer breiten künstlerischen und kulturellen Palette von Malerei bis Lyrik.

Wie im Spielebereich werden auch in der net.art gerne innovative technische Methoden getestet. Der automatische Re-Direct wurde erstmals von etoy bei „Digital Hijack“ auf breiter Basis eingeführt. Alexei Shulgin verwandelt mit „Cyberpunk-Band 386 DX“ gesprochene Texte in Sounds.

Net.art ist nicht immer sehr zugänglich: Gar manchem unvorbereiteten Betrachter der Site [www.jodi.org](http://www.jodi.org) mögen die Augen tränen, so wild zucken hier beliebige Zeichen über den Screen und selbst der Scroll-Balken spielt verrückt. Am Ende des vergangenen Jahres war jedoch auch bei Jodi eines wichtiger: die Solidarität mit den Netzkunst-Kollegen von etoy.

Automatisch wird ein Besucher der Jodi-Site auf die „Support-Site“ [www.toywar.com](http://www.toywar.com) gelinkt. Nicht nur die Kunstcommunity, auch viele andere Gruppen und Menschen aus der Netzgemeinde sind entrüstet über den amerikanischen E-Commerce-Riesen eToys, der die kleine Schweizer Künstlergruppe etoy förmlich versucht zu ruinieren. eToy, 1996 auf dem internationalen Medienkunstfestival Ars Electronica ausgezeichnet mit der Goldenen Nica für net.art, weigert sich (bei Redaktionsschluß) eisern, ihre Webadresse ([www.etoy.com](http://www.etoy.com)) an eToys zu verkaufen.





fen. Um eine momentan eskalierende Story kurz zu machen: eToys (www.etoys.com) paßt es nicht, das viele potentielle Kunden, die ein „s“ vergessen, auf der Website der kunterbunten etoy-Gruppe landen. Und obwohl etoy nachweislich Jahre länger ihren Domain Name nutzen als eToys, fand sich ein US-Richter, der gegen etoy eine Verfügung erließ, das diese ihren eigenen Namen nicht mehr als Webadresse nutzen dürfen. Strafandrohung: 10.000 \$ am Tag! Das war der Ausgangspunkt der sich zur Zeit dramatisch und täglich verändernden Lage,

denn „das Internet“ hat mobil gemacht und hilft, gegen den Goliath wieder einmal klar zu David. Reihenweise verkaufen Anleger ihre eToys-Aktien, die (US-) Medien steigen voll auf die Geschichte ein und Individuen und Kunstgruppen kopieren die unzugängliche etoy-Site oder üben zivilen Ungehorsam indem sie (automatisiert) möglichst häufig auf die eToys-Site klicken um den Online-Verkauf der Spielzeuge zu stören. Hier tobt ein Toywar, der überdeutlich macht, wo inzwischen die Gräben im WWW verlaufen: zwischen Anwendern, die die in-

härent partizipative Struktur des Netzes eher unkommerziell nutzen (etwa das meiste der Netzkunst) und dem zunehmenden Kommerz, der auf dem einstigen reinen Kommunikationsmedium das Big Business wittert oder bereits Millionenumsätze macht. Selbstverständlich ist auch die Kunst auf dem Netz nicht frei vom Profitstreben. Doch ist ein reger Kunsthandel wegen der leichten Kopierbarkeit der Arbeiten eher schwierig. Aber Grundstrukturen des Kunstbetriebs finden sich auch auf dem Internet: Web-Galerien machen virtuelle Vernissagen, in virtuellen Museen werden eigene Bestände sowie Cyber-Ausstellungen bekannter Online-Künstler präsentiert. Ob sich auch mit Cyber-Kunst im realen Raum einmal Big Business machen lässt, steht heute noch nicht fest.

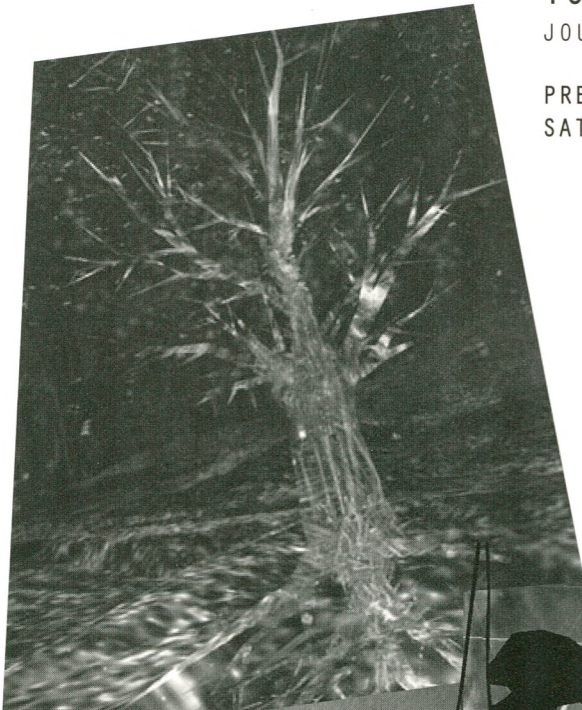


# VIRTUAL ART SPACE

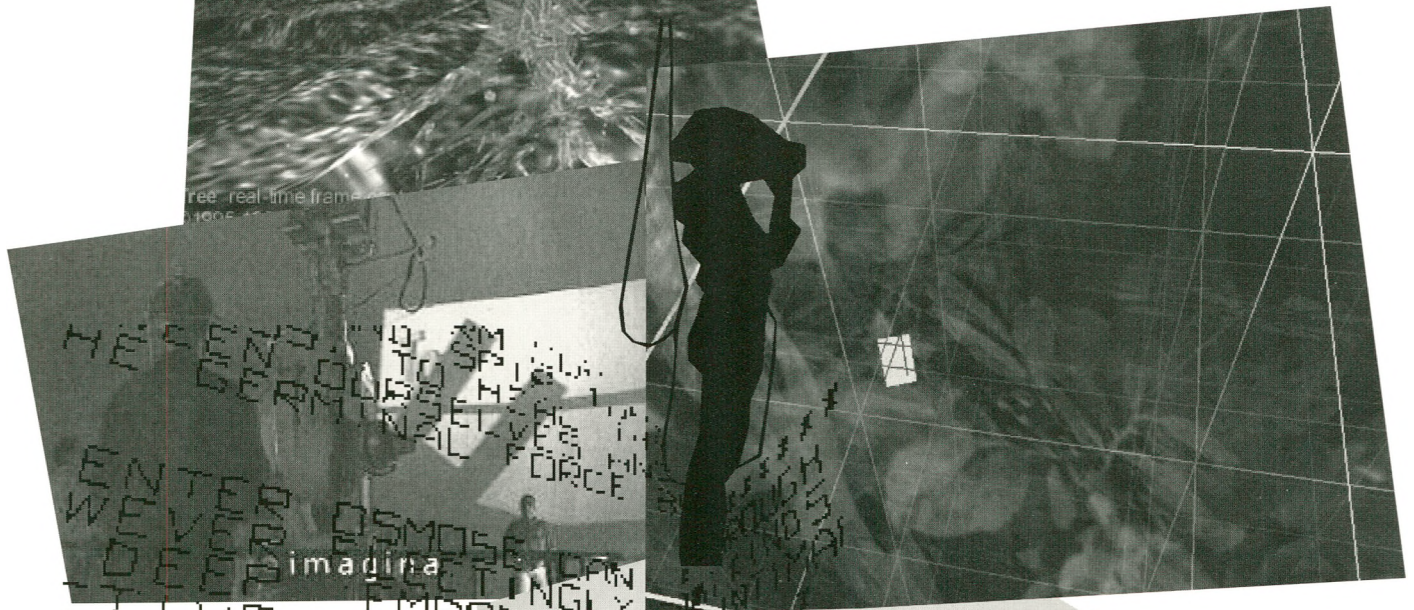
TOM SPERLICH

JOURNALIST UND CONSULTANT

PRESENTATION: FRIDAY 11, 12 NOON,  
SATURDAY 12, 12 NOON AND 4 P.M.



tree - real-time frame  
1995



imagina

HEAVENLY BODILY  
RELATIONSHIP WITH  
TO THE REAL WORLD  
VISITIVITY AND  
COSMOS  
INGLY  
SHIP IN-  
DEEPENS  
WITH AN  
SYSTEM  
OF SPACE



'Art in virtual space' - the title of the forthcoming events - certainly has more sex appeal when it comes to the genre of art to be demonstrated and discussed than the more accurate designation of interactive media art or intermedia art.

To avoid any possible misunderstandings, it should perhaps be pointed out here that, while many media art works involve the use of techniques which are also employed for virtual reality (VR), a work is by no means VR art just because it uses a position sensor or 3 D software.

Let's try and clarify first what is meant by the term 'virtual space'. Virtual means 'effectively in existence'. Strictly speaking, then, a thriller or a film both constitute a virtual space. Nowadays, virtual has taken on almost hype character. Will everything soon be 'virtual'? One of the original definitions of VR implied that the user space was completely surrounded by virtual space. This was called immersion. Only then was it possible to talk of VR. What used to be a straightforward computer game, however, has now become VR and a simple point-of-sale terminal is a 'virtual salesperson'.

Of course there is real VR art which is very interesting. A popular venue for its presentation today is a cave, a projection space which (assuming the institutes are appropriately equipped) has now replaced the data helmet. In the cave, the work is projected onto the walls (mostly onto the floor, too, and occasionally all sides of the space). The observer is, therefore, in the midst of the work and can interact with it.

Media art has not always been interactive, however. It has developed through three general stages. In addition to 'net art', which we shall come back to later, there is 'analog (electronic) art' covering art forms which do not require a computer. They are called mail art and use technical equipment such as a fax or telephone. Video art, in particular, is a widespread media art form which is increasingly opening up to the digital world.

'Interactive media art' is the term generally used to describe installations which are produced using expensive software and run on even more expensive graphics workstations. This field of art came to the fore in the late 80s and early 90s. Prominent among its representatives are such artists as Jeffrey

Shaw, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Char Davies and Joachim Sauter of ART+COM. Powerful PC hardware has now paved the way for interesting interactive installations which no longer require special computers, as visitors will be able to see for themselves at the transmediale. The growth in the dissemination of PCs in recent years has gone hand in hand with a massive increase in the use of the Internet. Hence, more and more media art has migrated to the virtual space of the computer networks, frequently referred to as cyberspace.

This began in the 1980s with the arrival of the mailbox system and a growing familiarity with the Internet. The networks attracted a new generation of activists for whom work with (tel)communications media was (and is) an important means of artistic expression. One of the earliest art projects for the network community was the Art Com Electronic Network of the American, Carl E. Loeffler, who later devoted his attention entirely to the development of VR applications.

Art networks of this kind have been maintained right up to the present day. They carry on business under such firm labels as The Thing or Xcult and like Loeffler's original Newsgroup alt.artcom, which is still around, they can be found on the Usenet.

Of course there are many artists who operate their own sites for net art, which is often referred to these days as net.art. Very varied in the meantime, it uses audio and video in addition to graphics formats and concerns itself with a broad range of cultural and artistic subjects from painting to poetry. As is the case with games, net.art is also popular as a testing ground for new technical methods. The automatic re-direct was first introduced on a broad basis by etoy in 'Digital Hijack'. Alexei Shulgin converts spoken texts into sounds using his 'Cyberpunk Band 386 DX'.

Net.art is not always easily accessible. Many an unprepared viewer may find his eyes beginning to smart when he visits the site at [www.jodi.org](http://www.jodi.org) and finds a jittery scroll bar and random characters twitching on the screen. However, by the end of last year Jodi, too, considered solidarity with its net art colleagues from etoy to be more important. Visitors to the jodi site are now automatically linked to the 'support site' at [www.toywar.com](http://www.toywar.com). Not only the art community, but also many other

groups and people in the network community are incensed at the activities of the American electronic commerce giant, eToys, which is trying very hard to ruin the Swiss artists' group, etoy. eToy, which was awarded the Golden Nica for net.art at the international media art festival, Ars Electronica, in 1996, was steadfastly refusing (when we went to print) to sell its web address ([www.etoys.com](http://www.etoys.com)) to eToys. To put a ballooning story in a nutshell, eToys ([www.etoys.com](http://www.etoys.com)) is upset at the fact that many potential customers who forget to add an 's' land up on the web site of the motley etoy group. Although etoy can prove that it has been using its domain name for many more years than eToys, a judge in the USA issued an order forbidding it to use its own name as a web address any more or pay \$10,000 a day by way of punishment.

This was the starting point for the present dramatic situation which is changing daily. 'The Internet' has mobilised its forces and is helping David in the struggle with Goliath. Scores of investors are selling their eToys shares, the (US) media are giving the story extensive coverage and individuals and art groups are copying the inaccessible etoy site or engaging in civil disobedience by clicking (automatically) onto the eToys site as often as they can in order to disrupt online sales of the toys. The toy war being waged here makes it abundantly clear where the battle lines are drawn in the Internet: between users, who wish to use the inherently participatory structure of the net for largely non-commercial purposes (most net art, for instance), and the expanding world of commerce, which can sense the big business potential on what used to be a purely communication medium or is already making millions. It goes without saying that Internet art is not free of the drive for profit either. However, a lively trade in art is difficult to get going in view of the ease with which works can be copied. Web galleries stage virtual opening days and there are also cyber exhibitions by artists of their own works and those of well-known online artists in virtual museums. Whether big money can be earned with cyber art in real space remains to be seen.



# LAST EXIT MATRIX?

## DIGITALE EFFEKTE: IHRE GESCHICHTE, IHRE MACHER, IHRE VERWENDUNG

### EIN INTERVIEW MIT CLAUDIA MEGLIN,

SENIOR ARTIST ARRI TV

GEFÜHRT VON SYLVIA DRABITS, TRANSMEDIALE

PRESENTATION: 13.2., 12.00 H

SD: Filme wie Jurassic Park, Titanic oder Matrix werben vornehmlich mit den verwendeten digitalen Effekten. Liegt der Erfolg dieser Effekte nun in ihren tatsächlichen Möglichkeiten der Umsetzung oder den perfekt inszenierten Marketingstrategien der Produktionsfirmen?

CM: Ich denke, daß sich special effect Filme mittlerweile zu einem eigenen Genre entwickelt haben. Der Grund für das ausgezeichnete Marketing liegt in den heute noch hohen Investitionen im Hard- und Softwarebereich und die müssen eben wieder eingespielt werden.

SD: Ist es denn überhaupt möglich, special effect durch making-of Einspielungen so zu dokumentieren, daß sie für den Laien nachvollziehbar werden?

CM: Amerikanische Filmproduktionen haben schon sehr früh die Herstellung von Filmen dokumentiert. Was neu ist, ist der Einsatz dieser „Making-of“ Produktionen als Verbreitungsmedium. Desweiteren darf man nicht vergessen, daß ein special effect die Summe aus vielen verschiedenen Techniken ist. Dem Zuschauer wird nur ein kurzer Einblick in die Komplexität geboten. Die dahinterstehenden Dimensionen können nicht transparent gemacht werden.

SD: Wie ist der Stand digitaler Effekte und wohin werden sie sich in den nächsten zehn Jahren entwickeln?

CM: Die Grundsätze der digitalen Techniken werden sich erstmal nicht mehr radikal verändern. Das Handwerk wird das gleichen bleiben und eine spezifische Variationsbandbreite entwickeln.

SD: Finden sich da nicht viele Parallelen aus den frühen Jahren der Filmgeschichte?

CM: Natürlich denn es liegt in der Natur der Sache, daß Neues breitgetreten wird und es sich dadurch auf eine gewisse Weise tot läuft - der Hype der Filme, in denen Spezialeffekte derart reißerisch eingesetzt werden, wie z.B. Godzilla ist mit Sicherheit vorbei.

SD: Digitale Effekte ja- aber bitte unauffällig und in neue Erzählstrukturen eingebettet?

CM: Jene digitalen Effekte, die nicht mehr zu erkennen sind, werden aus dem Tagesgeschäft nicht mehr wegzudenken sein. Retouchen aus Kostengründen werden in jedem Film eingesetzt werden - egal ob es sich um Statistenmengen oder locations handelt.

SD: Corel Draw wirbt: "Werfen Sie ihre Kamera weg, Bilder gibt es schon genug". Stellt sich da nicht die Frage ob im Zeitalter der digitalen Simulation die Kamera überhaupt ein Vorbild nötig hat ?

CM: In dem Moment, wo ich Natur künstlich generieren möchte, muß ich zuallererst Natur studieren. Das menschliche Auge reagiert sehr sensibel auf Bild- und Schattenproportionen ebenso wie auf simuliertes Licht; in puncto virtuelle Schauspieler bleibt zu sagen, daß das Auge auf ein uns vertrautes, digital erzeugtes Wesen weitaus sensibler reagiert, als auf einen Dinosaurier – und warum komplett generierte Bilder schaffen, wozu ein Abbild der Natur erzeugen, die ja da ist, als das Schönste und Wichtigste überhaupt? -

SD: Nichts desto trotz wird doch auch in Zukunft Geld die Produktionsästhetik des Films dominieren – warum also nicht vorhandenes digital dokumentiertes Material zu einem Original zusammenfügen, daß vielleicht noch perfekter und schöner als das uns schon bekannte erscheint?

CM: Selbstverständlich ist es auch heute

schon so, daß einzelne Szenen aus Archivmaterial zusammengesetzt und so Landschafts- und Raumsituationen geschaffen werden- vor allem von der Kostenseite her ein sehr wohl sinnvoller Einsatz.

SD: Unser Denken definiert die Grenzen neuer virtueller Welten. Ist es dann überhaupt möglich durch den Einsatz digitaler Effekte neue authentische Filmrealitäten zu schaffen?

CM: Film war immer Illusion und kommt von der Tradition der Zauberbühnen und dem Jahrmarkt. Die Frage nach der Realität ist für mich eine andere: Wir Menschen tendieren dazu, uns Realitäten aufzubauen. Neue Realitäten verbinden sich mit einer möglicherweise ebenso neuen Bildästhetik. In der Malerei gab es ähnliche Tendenzen. Zuerst war absolute realgetreue Abbildung das große Ziel. Als dies erreicht wurde, kam es zur großen Umkehr und der entscheidende Schritt zur Abstraktion. Wenn der Film sich vom Lichtbild löst, wäre eine ebensolche Abstraktion möglich.

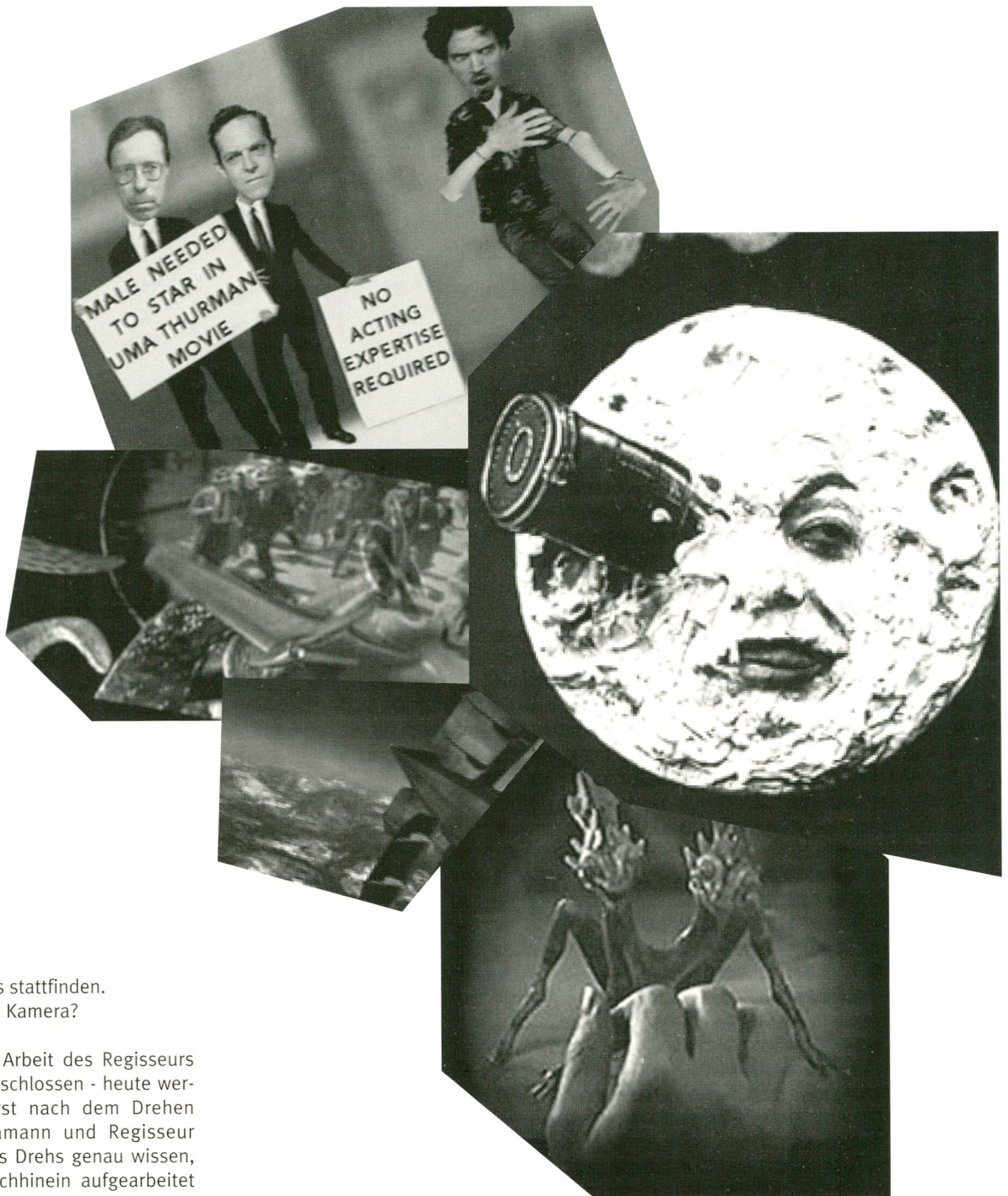
SD: Das könnte heißen, daß der komplett digital produzierte Film eine eigenständige Form entwickeln könnte.

CM: Ja. Zudem wir in spätesten 15 Jahren Zelluloid als Projektions- und Vertriebsmedium verschwunden sein. Das Kino das sich digitaler Speichermedien on demand bedient kann schneller agieren.

SD: Wie haben digitale Techniken den Produktionsprozeß verändert?

CM: Filmemachen war früher ein linearer Prozeß: Vorbereitung - Dreh - Nachbereitung. Mittlerweile hat sich die Linearität aufgelöst. Das bedeutet das viele Prozesse der Nachbearbeitung schon im voraus oder parallel





während des Drehens stattfinden.  
SD: ...und Regie und Kamera?

CM: Früher war die Arbeit des Regisseurs nach Drehende abgeschlossen - heute werden viele Bilder erst nach dem Drehen geschaffen. Kameramann und Regisseur müssen während des Drehs genau wissen, was und wie im nachhinein aufgearbeitet wird. Der Kameramann als Herrscher des Bildes hat sein alleiniges Stimmrecht verloren. Neu in diesem Spiel ist der Effekt Supervisor, dessen Kompetenz in Zusammenarbeit mit Kamera und Regie erst gefunden werden muß.

SD: Zu guter letzt: Die Digitalisierung von Bildern läßt ungeahnte Möglichkeiten der Manipulation zu - worin denken Sie, liegen die Grenzen dieser Manipulation ?

CM: Nun die Ideen selbst sind wohl die Grenzen.



# LAST EXIT MATRIX

## DIGITAL EFFECTS: THEIR HISTORY, THEIR MAKERS, THEIR USE

AN INTERVIEW WITH CLAUDIA MEGLIN,  
SENIOR ARTIST ARRI TV,  
CONDUCTED BY SYLVIA DRABITS, TRANSMEDIALE  
PRESENTATION: FEBRUARY 13, 12 NOON

*SD: The advertising for films like 'Jurassic Park', 'Titanic' and 'Matrix' focuses primarily on their digital effects. Is the success of these effects based on what they can actually achieve or on the perfect marketing strategies of the production companies?*

*CM: I think special effects films have now become a genre in their own right. The reason for the excellent marketing is that huge sums of money are poured into the hard and software these days and they have to be recouped at the box-office.*

*SD: Is it, in fact, possible to demonstrate how special effects are created in 'The Making of ...' productions in a way that the layman can understand them?*

*CM: American film productions began documenting how films are made at a very early stage. What is new is the use of 'The Making of ...' productions as a means of distribution. You have to bear in mind, too, that special effects are the product of many different techniques. The viewer only gets a brief glimpse of the complexity that's involved. It's impossible to throw light on everything behind them.*

*SD: Where do digital effects stand now and where will they be headed in the next ten years?*

*CM: First of all, there won't be any radical changes in the essentials of digital technology. The basic techniques will remain the same but there will be a variation in breadth.*

*SD: Can you see any parallels here with the early years of the cinema?*

*CM: Of course. It's only in the nature of things that what's new is flogged to death. We've already seen the last of the hype for films in which special effects are used in such a sensational fashion as in 'Godzilla', for instance.*

*SD: Digital effects, OK, but a little more discreet and dovetailed into new narrative forms?*

*CM: Digital effects you cannot recognise will form an indispensable part of the day-to-day film business. Retouches are used in every film to save money regardless of whether you're talking about the numbers of extras or locations.*

*SD: Corel Draw says in its ad: 'Throw your camera away. There's enough pictures already'. Doesn't that bring up the question as to whether the camera really needs a model to focus on in the age of digital simulation?*

*CM: If you want to generate nature artificially the first thing you have to do is to study nature. The human eye reacts very sensitively to the proportions of images and shadows in the same way as it does to simulated light. As regards virtual actors all I can say is that the eye responds much more sensitively to a familiar, digitally created creature than it does to a dinosaur. So why produce fully generated pictures? Why produce a copy of nature when it's there itself as the finest and most important thing we all have?*

*SD: Nevertheless, money will continue to dominate the aesthetic aspects of film production in the future. So why not put existing, digitally documented material together to form an original which may strike us as being better and more perfect than what we are already familiar with?*

*CM: It's already the case today that library material is used to make up individual scenes and produce landscape or outside shots. In terms of cost-saving that's a very sensible approach.*

*SD: The way we think places limits on new virtual worlds. Is it possible now to create new authentic film realities using digital effects?*

*CM: Film, which has its origins in performances by magicians and in fun-fairs, has always been an illusion. For me, the question about reality is a different one. We humans tend to create our own realities. New realities may well be bound*

*up with a new aesthetic of pictures. There are similar trends in painting. Initially the paramount objective was to depict things exactly as they were perceived in reality. After that goal had been achieved, there was a major shift and the way was paved for abstraction. If film were to say farewell to photographs, abstraction of a similar kind would be possible.*

*SD: Which might mean that completely digitally produced films could develop into a genre of their own?*

*CM: Yes. Particularly since celluloid as a projection and distribution medium will have disappeared in 15 years from now at the latest. Cinema which supplies digital storage media on demand can react faster.*

*SD: How have digital techniques changed the production process?*

*CM: Making films used to be a linear process. Preparation – shooting – post-production. In the meantime linearity has disappeared and many post-produced processes now take place in advance or while shooting is going on.*

*SD: ... and the director and the cameraman?*

*CM: The director's work used to be over when shooting was finished. Today many pictures are not created until after the shooting is over. The cameraman and the director must know while they are filming what is going to be post-produced and how it's going to be done. The cameraman as the king of the pictures has lost his sole right to vote. New to the game is the effects supervisor, whose role – in co-operation with the cameraman and the director – still has to be defined.*

*SD: Finally, the digitisation of images opens up undreamt-of opportunities for manipulation. Where do you see the limits of such manipulation?*

*CM: The ideas themselves form the limits.*



For the eighth time, the Broadcasting company Südwestrundfunk and the Center for Art and Media in Karlsruhe organize an award for the media arts (video, CD-ROM, Internet). The international media art award will be dedicated to a yearly changing theme – in 2000 this will be urbanism

award of 30 000 EURO

|||

Deadline for entries:  
1 March 2000



internationaler  
\\ medien\kunstpreis  
2000

international  
media\art award  
prix international  
d'art\média

For entry forms contact:  
Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe  
internationaler medien\kunstpreis  
Lorenzstr. 19  
76135 Karlsruhe  
Fax 0721-8100-1139  
medienkunstpreis@zkm.de  
www.medienkunstpreis.de

in co-operation with

Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe //





# THE DIGITAL CAMERA PROJECT

NILS RÖLLER  
MEDIENTHEORETIKER

PRESENTATION 14.2., 12.00

Digitales Video (DV) ist begeistert als der neue audiovisuelle Bleistift aufgenommen worden. Zeichnet man filmische Szenen mit DV auf, kann man die Hindernisse hinter sich lassen, die früher die Arbeit mit Video oder Super 8 mit sich gebracht haben, z.B. daß die Filmrolle ständig ausgewechselt werden muß oder daß mehrmaliges Kopieren die Qualität des Aufgezeichneten mindert. DV ist ein Industriestandard, auf den sich die größten Hersteller für Consumer-Video-Geräten geeinigt haben und es steht für eine neue Qualitätsstufe der Videokameras. Seit der Markteinführung weckt

es Hoffnungen bei Independent-Filmerinnen und -Filmern, unabhängig von den Standards der Kinoindustrie arbeiten zu können.

Denn die digitalen Kameras gestatten eine Bildbeständigkeit und Farbtreue, die bisher nur Filmformaten vorbehalten war. Zugleich reduzieren die Kameras die Kosten für Drehmaterial und Beleuchtung, so daß scheinbar der Damm gebrochen ist und jeder sich als Regisseur von Spielfilmen versuchen kann. Überraschend ist, daß die Möglichkeiten der Technik erst dann vom Gros der Cineasten wahrgenommen wurden, als ein hinderliches Regelwerk unter dem Namen „Dogma 95“ bekannt wurde.

Die Regeln sollen im benebelten Zustand an einem mit Flaschen bedeckten Tisch entstanden sein (die Legende schwankt hier und situiert den Tisch manchmal in einem Pariser Café, häufiger in einer Kopenhagener

Kneipe), jedenfalls scheinen sie die Anerkennung von DV-Filmen selbst in Cannes zu verbürgen. Es geht um ein Papier, das von Lars von Trier und Thomas Vinterberg zusammengeschrieben wurde und angesichts der neuen digitalen Möglichkeiten ein Keuschheitsgelübde (The Vow of Chastity) verlangt, das u.a. optische Filter, oberflächliche Handlungen wie Morde, Aufnahmen ohne Stativ, Ort- und Zeit-Veränderungen während des Drehs verbietet, aber Academy 35mm-Filmformat fordert. Trotz dieser Forderung nach dem klassischen Kinoformat verknüpft man Dogma' 95 mit digitalem Video. Dies ist kein Widerspruch, sondern Indiz für eine vorsichtige Reform des Filmsystems, wobei äußerlich der Rahmen gewahrt wird.





## Alles ist möglich.

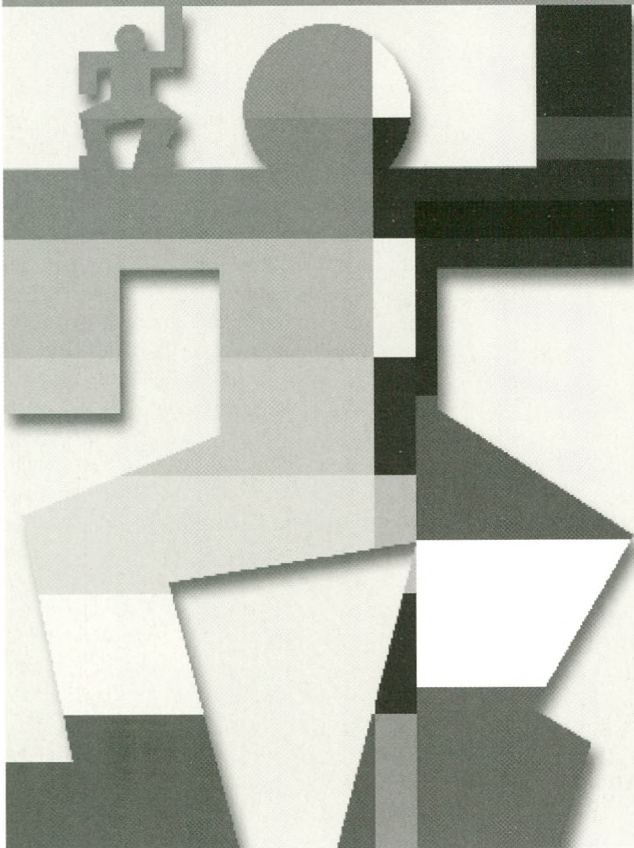
Benutzen Sie Tape, CD-ROM, DVD und das Internet. Oder fliegen Sie morgen zum Mond. Unsere Welt ist so herrlich spannend und so wunderbar bunt. Wir wollen, daß Sie frei und unabhängig bleiben. Und daß ganz allein Sie entscheiden, was Sie tun und was nicht. Daher entwickeln wir jetzt plattformübergreifende Systeme, mit denen Sie auch letzte Grenzen und Barrieren überwinden werden.

Moderne und leistungsstarke Systeme, die sich

dank der modularen Architektur ganz einfach zu einer integrierten Lösung ausbauen lassen. Denn wir haben die Vision von einer plattformübergreifenden Komplettlösung. Für Film-, und Video-Nachbearbeitung, für Effekt-, Audio- und Speichersysteme sowie für Networking.

**Work with Toys and play with Tools. Kreativ, effizient und mit viel Spaß in einem aufregenden Job. Teamworking for Teamplayers.**

# Play together.



Avid Technology GmbH  
Isar Office Park  
Am Söldnermoos 6  
85399 Hallbergmoos

Tel. 0811/55 20-0  
Fax 0811/55 20-999

**Avid**<sup>®</sup>

[www.avid.de](http://www.avid.de)



Vinterbergs Film „Festen“, von Triers „Idioten“ und Jean-Marc Barrs „Liebende“ sind mit DV-Kameras aufgenommen und dann kostspielig auf 35mm übertragen worden. Die drei Filme bekennen sich zur „Keuschheit“, sie unterscheiden sich jedoch in einer Hinsicht frappant: Vinterberg und von Trier täuschen nicht-professionelle Videoaufnahmen vor, um bei den Zuschauern die Illusion zu erzeugen, daß sie einen intimen Einblick in die bürgerliche Verlogenheiten des protestantischen Dänemark erhalten, während Jean Marc Barr eine Liebesgeschichte im katholischen Paris erzählt und offensichtliche Kameraschwenks vermeidet, weil sie die Intimität stören können. Arbeiten Vinterberg und von Trier mit einer spezifischen Videogeste, nämlich des Amateur-Dokumentaristen, so versucht Barr die Kamera als schlichtes aber treues Auge zu benutzen.

Der Vergleich zwischen den Filmen zeigt, daß Video nicht mehr eine notwendige Qualitätsminderung in der filmischen Aufnahme ist, sondern ein Stilmittel, das zum Aufbau von Spannungen benutzt werden kann. Die Keuschheits-Vorschriften von Dogma '95 wirken im Vergleich mit historischen Vorbildern (direct cinema - Factory) widersprüchlich und willkürlich. Ich deute sie als Ausdruck eines Manierismus, der sich durch einen rhetorisch eingesetzten Anspruch auf Wahrheit und konservative Feindschaft gegenüber digitaler Bildproduktion auszeichnet.

Der Erfolg des Dogma-Prädikats verstellte bisher den Blick auf andere Möglichkeiten und Vorteile des neuen Produktionsmittel DV. Auf der Hand liegen die Chancen für die Filmbildung und die Vorteile beim Drehen. Die Kamera gestattet es, unauffällig und mit kleiner Crew zu drehen, Genehmigungen und Kosten können dabei umgangen werden. Weniger offensichtlich sind die Vorteile der Postproduktion an privaten Computern und kaum besprochen sind die Chancen der digitalen Distribution über Satellit und über das Internet. Aus diesen technisch naheliegenden Vorteilen ergeben sich ästhetische Fragen. Sie tragen jenseits des akzeptierten Geschichtenerzählens zur Erforschung der exakten sinnlichen Phantasie bei, ein Prozeß, der zu fragil für die Mechanismen der Industrie und ihrer Festivals ist.

# THE DIGITAL CAMERA PROJECT

NILS RÖLLER  
MEDIA THEORIST

PRESENTATION  
FEBRUARY 14, 12 NOON

*Digital Video (DV) has been enthusiastically welcomed as the new audio-visual pencil. Recording film scenes on DV solves problems encountered in the past with the use of video or Super 8, such as the constant need to change reels and the loss in the quality after several copies of the recording had been made. DV is an industrial standard agreed on by the major manufacturers of consumer video equipment and it has given video cameras a new quality dimension. Its market launch has aroused hopes among independent film-makers that they will now be able to work independently of the standards in the film industry.*

*Digital cameras permit an image consistency and colour fidelity which was previously restricted to film formats alone. They also reduce the cost of shooting material and lighting. Hence the floodgates would appear to be open, enabling anybody to try their hand at directing feature films. What is surprising is that the potential of digital cameras was not recognised by the majority of film-makers until word got around about a restricting set of rules known as Dogma '95.*

*These rules are alleged to have been drawn up by fuzzy minds at a table littered with bottles (recollections vary at this point with the table occasionally being situated in a Paris café, but more frequently in a Copenhagen pub). Be that as it may, they appear to ensure the recognition of DV films even in Cannes. Dogma '95 is a paper drawn up by Lars von Trier and Thomas Vinterberg which calls for a vow of chastity in view of the new horizons opened up by digital video. This vow requires a ban on optical filters and the like, superficial plots such as murders, shots taken without a tripod, and changes in time and place during shooting, while insisting on an Academy 35mm format. Despite this insistence on the classical cinema format Dogma '95 is associated with digital video. This is not so much a contradiction as an indication of a cautious attempt to reform*





the film system while maintaining outward appearances.

Vinterberg's film 'Festen', von Trier's 'Idioten' and Jean-Marc Barr's 'Liebende' were recorded using DV cameras and later converted at considerable cost to 35 mm. While all three films accept the vow of chastity, they differ remarkably in one respect. Vinterberg and von Trier pretend that their video recordings are non-professional in order to create the illusion in the viewers' minds that they are being presented with an intimate look at the hypocrisy of petty bourgeois life in Protestant Denmark. Jean Marc Barr, on the other hand, tells a love story in Catholic Paris and avoids camera pans in public because they might disturb the film's intimacy. While Vinterberg and von Trier operate with a specific video gesture, i.e. that of

the amateur documentary film-maker, Barr tries to use the camera as a simple but faithful eye.

A comparison of the films shows that video no longer goes hand in hand with a reduction in the quality of the film recording. On the contrary, it is a stylistic device which can be used to build up tension. Compared with historical models (direct cinema – Factory) the chastity rules contained in Dogma '95 are contradictory and arbitrary. I interpret them as expressing a mannerism comprising a rhetorically employed aspiration to truth and a conservative opposition to digital image production.

The success of the Dogma rating to date has prevented a look being taken at other opportunities and advantages offered by DV as a new means of production. There can be

no overlooking the opportunities provided for film training and the advantages during shooting. The camera makes it possible to operate unobtrusively and with a small crew, thus circumventing the need for licences and reducing costs. Less obvious are the advantages of post-production using private computers, while the potential offered by digital distribution via satellite and the Internet has barely been discussed. These clearly recognisable technical advantages give rise to aesthetic issues which move beyond the accepted telling of stories and contribute to an investigation of exact sensory imagination - a process that is much too fragile for the mechanisms of the industry and its festivals.





SOCCER,  
SAMBA &  
TV

MARCELO TAS

SCHAUSPIELER, SCHRIFTSTELLER  
UND VIDEOKÜNSTLER

PRESENTATION: 15.2., 12.00





Woran denkt man, wenn man das Wort „Brasilien“ hört? Vielleicht an Fußball, Musik und den Amazonas. Oder vielleicht auch an Korruption, Gewalt und Craziness. Oder wahrscheinlich an Strände, nackte Frauen und den Karneval. Alle Stereotypen einer Kultur enthalten sowohl Fakten wie auch Einbildungen. Doch ein sehr „brasilianischer“ kultureller Bestandteil fehlt in dieser Liste von Stereotypen: Brasilianer können ohne Essen, ohne Wohnung oder die einfachsten sanitären Anlagen existieren (und tragischerweise müssen viele so leben). Aber niemand von uns kann ohne Fernsehen leben; ganz einfach weil brasilianisches Fernsehen sehr kreativ ist, eine hohen technischen Standard hat und für alle verfügbar ist.

Nach einer Anfang der neunziger Jahre landesweit durchgeführten Meinungsumfrage ist ein Fernsehapparat die erste Haushaltsanschaffung. Dies gilt für alle Schichten der brasilianischen Gesellschaft, sogar für jene, die unter den härtesten wirtschaftlichen Bedingungen leben: In den heute in aller Welt bekannten „Favelas“, einer städtischen, zusammengeballten Masse von primitiven Häusern, haben der Fernseher und eine Antenne Vorrang vor fließendem Wasser, dem Kühlschrank oder dem Herd. Und der Fernseher bleibt ständig angeschaltet.

In letzter Zeit sieht man immer mehr große Satellitenschüsseln auf den Dächern von relativ bescheidenen Häusern in den „Favelas“ der großen brasilianischen Städte wie Rio de Janeiro und Sao Paulo.

Im Gegensatz zu Europa begann und entwickelte sich die brasilianische Fernsehindustrie als privatwirtschaftliche Industrie. In den fünfziger Jahren machten einige der besten und risikofreudigen Unternehmen frühe Fernsehgeschichte. Sie luden populäre Künstler dazu ein, das Radio, die Musik und das Theater für das neue Medium zu verlassen. Nach dieser Zeit voller Aufbruchsstimmung, während der langen Militärdiktatur (von der Mitte der sechziger Jahre, durch die siebziger und frühen achtziger Jahre), hatte sich das Fernsehen technisch weit entwickelt. Damals glaubte die Militärregierung, daß das Fernsehen ein perfektes Mittel für einen ideologisch geprägten „nationalen Zusammenschluß“ gegen die Linksparteien sein könnte. Daher schufen sie ein sehr komplexes Netz an Satelliten- und Antennenstationen, um alle Regionen des gewaltigen Landes abzudecken. Ein nationaler Fernsehsender wurde gegründet, doch das Volk bevorzugte die Privatsender, deren Inhalte allerdings auch unter Zensur standen (ebenso die Musik, Theaterstücke und Zeitungen). Dank der effizienten technischen Struktur und der populären Inhalte wurde das Fernsehen rasch zum wichtigsten Kommunikationsmittel im Land.

In den demokratischen achtziger und neunziger Jahren – eine Phase, die glücklicherweise mit meinem Arbeitsleben zusammenfällt – haben wir eine eher kreative Phase erlebt. Zum Verständnis dieser fruchtbaren Zeit sind zwei Faktoren sehr wichtig: Zum einen waren wir gierig nach Meinungsfreiheit, zum anderen fiel das Aufkommen von tragbaren Videoausrüstungen in diese Jahre. Jeder, der etwas Geld hatte, konnte eine kleine Videokamera (legal oder illegal) importieren und seine eigenen Home Videos oder Fernsehprogramme produzieren.

Damals begann auch der bis heute anhaltende Prozeß der Umwandlung von „Regierungssendern“ in öffentlich-rechtliche Sender. Damit wird das Konzept eines öffentlich-rechtlichen anstelle eines von der Zentralregierung oder den Politikern einer Region kontrollierten Fernsehens in Brasilien erstmals erfolgreich umgesetzt.

Man sollte an dieser Stelle auf zwei wichtige Punkte einer Entwicklung hinweisen, die paradoxerweise dazu beigetragen haben, das brasilianische Fernsehen kreativer zu gestalten: Zum einen hat das Fernsehen seit

jeher aufgrund der wirtschaftlichen Dauerprobleme des Landes Künstler dazu animiert, sich auf kleinen Bildschirmen auszudrücken und nicht in den ursprünglichen, „besseren“ Medien (Kino, Literatur und Musik). Zum anderen waren brasilianische Künstler aufgrund der immer wiederkehrenden politischen Unruhen dazu gezwungen, eine Strategie zur Umgehung von Widerständen – eben der Zensur – fantasievoll zu entwickeln.

Die Kreativität löst auch ein anderes Paradox. Trotz seiner instabilen Wirtschaft hat Brasilien einen der stärksten und wettbewerbsfähigsten Fernsehmärkte der Welt. Wir haben einen der wichtigsten kommerziellen, westlichen Fernsehsender, TV Globo. Gleichzeitig verfügen wir jedoch auch über die qualitativ besten und erfolgreichsten Erfahrungen mit öffentlichen Sendern wie dem TV Cultura. Seit zehn Jahren erfreut sich dieser einstmals regierungstreue Kanal eines ungebrochenen, hohen Ansehens und ist international als einer der besten in seiner Kategorie ausgezeichnet worden.

Es ist interessant zu beobachten, wie eine „nicht-kommerzielle“, erfolgreiche Erfahrung wie mit TV Cultura in der selben Umgebung möglich ist wie die „kommerziell“ ausgerichteten Unternehmen wie TV Globo. Ich denke, daß diese Tatsache entscheidend ist, um den möglichen zusätzlichen Umfang kreativer Programminhalte im brasilianischen Fernsehen zu verstehen.

Man mag es begrüßen oder ablehnen: Jedenfalls gibt es in Brasilien sogar eine Vermischung zwischen den künstlerisch geprägten und den populären Sendern. Man kann sogar einige Sendungen, die man vielleicht als schlimmsten „Fernseh Müll“ bewerten würde, neben sehr kreativen und anspruchsvollen Sendungen finden. Manchmal sogar auf dem selben Kanal.

Das erinnert durchaus an den Fußball: Im Vergleich zu den europäischen Spielern fehlt es den brasilianischen Kickern an körperlicher Kraft. Auch im Fernsehgeschäft müssen die Brasilianer die Kunst des Dribbelns entwickeln – eine Kunst, die ein natürliches Talent für Überraschungen und unerwartet Neues jederzeit im „Spiel“ verlangt. Im Falle des brasilianischen Fernsehens und der brasilianischen Kultur ist das „Spiel“ Gott sei Dank noch in den ersten Spielminuten.





## SOCCER, SAMBA & TV

**MARCELO TAS**

ACTOR, WRITER  
AND VIDEO MAKER

PRESENTATION:  
FEBRUARY 15, 12 NOON

*What comes to your mind when you hear the word 'Brazil'? Perhaps: soccer, music and Amazon. Or maybe: corruption, violence and craziness. Or probably: beaches, naked women and carnival. Like all stereotyped visions of a culture, they are part of true facts and part of illusions. But there is a very 'Brazilian' cultural ingredient missing in the list of stereotypes above. Brazilians can survive without food, housing or basic sanitation (and tragically a lot do!). But none of us can survive without television. Simply because Brazilian TV is very creative, enjoys a high-technical standard and is made available to all.*

*According to a national poll made in the early 90's, the TV set is the first item in the*

*average domestic budget. This applies to all layers of the Brazilian society, even to those living in the worst economic conditions. In the world famous Brazilian slums called 'favelas' - a kind of urban compact mass of hand made houses- the TV set and its antenna is more important than the running water, the fridge or the stove. And it is always turned on.*

*More recently, it has become very common to see large satellite dishes on the top of very modest homes in the 'favelas' of the large cities of Brazil like Rio de Janeiro and São Paulo.*

*Unlike Europe, the television industry in Brazil has started and developed as a private*



enterprise. In the 1950's, venturesome elite entrepreneurs made its early history. They invited popular artists to leave the radio, music and theater to join the new medium. After these heroic times, during the long military dictatorship (mid 1960's, 1970's and early 1980's), TV had undergone a technical progress. At that time, the military leaders believed, that TV could become a perfect means for an ideological 'national integration' directed against the left wing parties. Therefore, they created a very complex structure of satellites and antennas to cover all regions of the huge Brazilian territory. A government oriented national network was created. But, the people prefer to watch the private channels, which went on creative control by censorship (likewise music songs, theater plays and newspapers). With an efficient technical structure and a popular content TV quickly became the country's most important means of communications.

In the democratic mid 1980's to the 1990's, which luckily coincide with my professional lifetime, we have experienced a rather creative period. Two factors are very important to understand this fertile phase. First, we were hungry for freedom of expression. And secondly, the advent of portable video equipment. Anyone with some money, of course, could import – legally or illegally – a small video camera and make his own

videos or TV programmes.

During that period to these days, the 'government networks' have also been transformed into public networks. This means, that, for the first time, instead of being controlled by the central government or regional political leaders, the concept of public TV is flourishing in Brazil.

It is interesting to remember at this point two tragic facts of this story that paradoxically have helped to make Brazilian TV more creative. First: since its beginning, due to the continuous economic difficulties, TV has attracted artists to express themselves on the small screen instead of in their original 'superior' media (cinema, literature, and music). Second: due to the seasonal political turmoils, Brazilian artists have been pushed to develop a way of getting rid of obstacles – meaning censorship – with creativity.

Creativity can also be the answer to another paradox. Even with its unstable economy, Brazil has one of the strongest and most competitive TV markets in the world. We have one of the most important commercial network in the western world, TV Globo. At the same, we also have one of the most qualitative and successful experiences of public channels, TV Cultura. In the recent decade, this former government-oriented channel

has been continuously recognized and awarded internationally as one of the best in its category.

It is interesting to observe how a 'non-commercial' successful experience like TV Cultura can happen in the same environment where 'commercial-' oriented enterprises like TV Globo work as well. I believe this fact is essential to understand the possible extra amount of creative programming in Brazilian television.

For better or worse, there is a mixing between the 'artistic' channels and the popular ones. You can even find some pieces of what may be considered the worst 'TV garbage' side by side with very creative and sophisticated shows. Sometimes, in the same channel.

In the soccer field, for example, we lack physical power, when compared to European players. Likewise, in the field of television, Brazilians have to master the art of dribbling – an art requiring a natural talent to create surprises and unexpected innovations at any moment of the 'game'. And in the case of Brazilian TV and Brazilian culture, thank God, the game is still at its beginning.

**IFN**  
**INDEPENDENT FILM NETWORK**  
 Eine Initiative des CIRCLES OF CONFUSION Festivals

**OPEN SCREENINGS**

öffentliche Sichtungen Eurer Tapes  
 im *Eschschloraque*  
 Rosenthaler Str. 39, 2. HH  
 16. Januar, 19. März,  
 21. Mai, 15. Oktober, 17. Dezember

**CIRCLES SCREENINGS**

permanent Festival mit themenorientierten  
 Filmen & Performances & Live Musik  
 im *Roten Salon* der Volksbühne  
 am Rosa-Luxemburg-Platz  
 20. Februar, 16. April  
 18. Juni, 17. September, 19. November

IFN fördert seit 1997 die Kommunikation unabhängiger Medienschaffender und verbindet Aktivitäten von Independent Filminitiativen in Berlin wie international. IFN organisiert monatlich Screenings. Sichtungstapes könnt Ihr uns jederzeit senden.

fon (030) 442 5237 , fax (030) 4405 0266 , ifn@gmx.de , www.foerderband.de/ifn  
 IFN > Corda , Heinrich-Roller-Strasse 25 , 10405 Berlin , Germany



# CROSSING THE BORDER

## DRINGLICHER UND KRITISCHER STAND DER DINGE

GILLES CHARALAMBOS

PRESENTATION: 16.2., 12.00

Gilles Charalambos, 1958 in Frankreich geboren, lebt seit den Siebzigern in Bogotá. Er studierte in der Schweiz und in Kolumbien u.a. Musik, Kommunikationswissenschaft und Kunstgeschichte. Seit mehr als 20 Jahren arbeitet er als Künstler in den Bereichen Musik, Performance, Radio-Art und Video. Er unterrichtet als Professor an der Fakultät für Bildende Kunst an der Universidad Nacional von Bogotá in den Fächern Videotechnologie, Videokunst und Experimentelles Erzählen. Darüber hinaus hat er eine Fülle von Medienkunstveranstaltungen kuratiert und war in internationalen Festival-Jurys tätig.

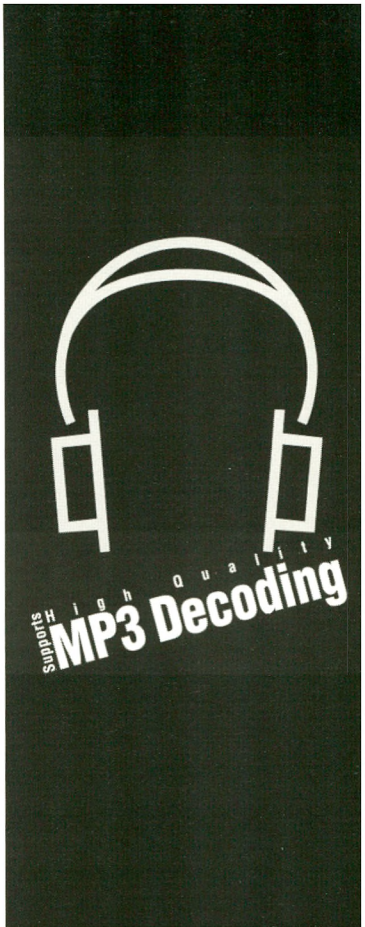


> (Medienkunst im Dringlichkeitszustand / durchschnittlicher kolumbianischer Kritiker) > (Medien-Universum (verglobalisiert) / unverzüglichende „Kolumbianität“-Nation) > (Polit(medien)-mittel-mäßigkeit / Mensch(medien)halb Unvollständigkeit) > (gesendete Technologien / empfangene Armut) > (technologische Innovation / gesellschaftliche Verarmung) > (Technokratie-Import / technologische Erfindung) > (Mangel an Techniken / menschliche Ressourcen und Neu-Suche) > (Unterproduktion / 'made in' Garage oder hausgemacht) > (kommerzielle Unproduktion / Finanzierung: staatlich-Stipendien) > (spärliche Haushaltsmittel / Mangel an Mitarbeitern) > (Hilfeleistung, Ermöglichung, Heilung unmöglich / unabhängige, isolierte und zufällige Prozesse) > (behinderte und gestörte Arbeit / verzerrte und unstete Lebenswege) > (Kunststaat Establishment / Kunstmensch Guerillero) > (vorherbestimmte und an die staatlichen Institutionen angepaßte Kunst / unabhängige und ausgegrenzte Kunst) > (vorprogrammierte Technik / förmliche und naive Kompositionen) > (Geschichts- und Traditionsvakuum / „stets am Anfang beginnen“) > (keine verlässliche Versorgung / keine Möglichkeit zur Revision der Werke) > (Konventionelles Ausstellen der Werke / Ent-Anpassung an neue Ausstellungsstrukturen) > (abwesende Kritik / unterentwickelte Ausarbeitung künstlerischer Selbstanalyse und -kritik) > (schwächliches Geschichtsbild / ungute Stil-Gewohnheiten) > (Gedankenflußquelle der Werke / Wiedergabe ohne zugehörige wirtschaftliche Werte) > (keine soziale Anerkennung / isolationistische introspektive Masturbationen) > (Verzerrung der Künstler-Apparatur-Beziehung / Ritualisierung der Techno-Mythifizierung zwischen Werk und Publikum) > (Vorurteils-Kolonialismus und Truismus / nicht-forschende experimentelle Spielkunst) > (computergestützter Leichtismus der formalen Umsetzung / mißachtete Schwerheit der kon-





*zeptuellen Schöpfung*) > technologisch auf die Höhe der Zeit bringen / *logische Veralterung von Ideen*) > (verschreckter und bequemer Konformismus / *schwächliche kompromißlose Schöpfungen*) > (Limbus ohne sich anzueignende Poetik oder Lehrmeister / *Hölle ohne zu überwindende Grundstruktur oder Konfrontationen*) > materialistisch-museographisches Etablissement der Installationen / *idealistisch-selbstaufgelegte Ent-Anpassung der Werke ohne materielle Unterstützung*) > (nationale Unkenntnis der internationalen Schöpfungen / *internationale Unkenntnis der nationalen Schöpfungen*) > (internationalistische künstlerische Information / *nationale künstlerische Desinformation*) > (Nicht-Kommunikation der öffentlichen Festivals / *abgebrochene Beziehungen zwischen Künstlern und Zwischen-Institutionen*) > (viele Arbeiten unausgegoren wie studentische Übungen / *wenige Kunst-Werke mit genügend Intentionalität oder Entwicklung*) > (aufgezwungene und bezugnehmende Mode / *sich entfaltende dekontextualisierte Arbeitsweise*) > (unsichtbare Kommunikationskunst / *künstlerische Kommunikation ohne Werke*) > (utopischer Idealismus der künstlerischen Hyperkommunikation / *defektistischer Realismus der artistoiden Überinformation*) > (natürlicher Dialog zwischen unterschiedlichen Kunstformen / *unversöhnlicher künstlicher Ostrazismus*) > (innerhalb der eigenen Grenzen: Selbstzufriedenheit / *im Verlangen nach Identität: Anspannung*) > (Fehlen des eigenen Kontexts / *ständige und bequeme Neudefinition*) > (multi-synthetische Ästhetiken / *tropisch-synkretistische Ethiken*) > (Vergessen und Unaufmerksamkeit / *Widerstand und Kampf*) > (seltsame technowissenschaftliche Systeme / *eigene empirische Methoden à la Meinungsforschung*) > („Umwelt und Klima“ unwirtlich / *Überleben und schwungverleihende Herausforderungen*)



# Mitkriegen.



**WinOnCD 3.7**  
Power Edition

DM 119,-  
u.a. im Media Markt

[www.cequadrat.com](http://www.cequadrat.com)  
CeQuadrat GmbH, Aachen

**CeQuadrat**



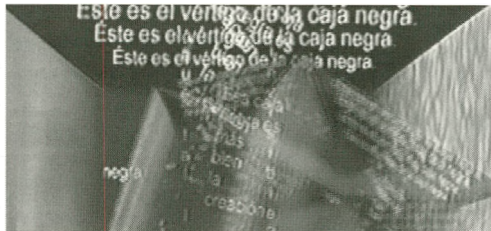
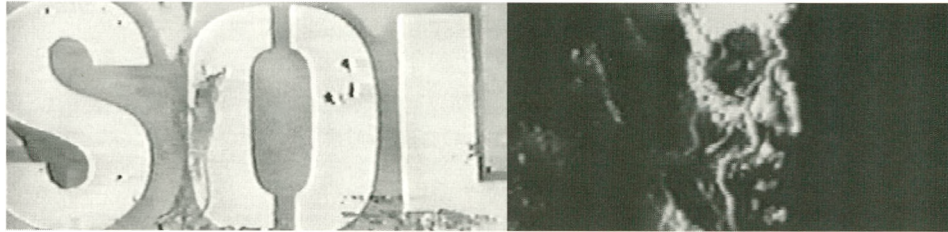
# CROSSING THE BORDER

## URGENT AND CRITICAL STATE OF THINGS

GILLES CHARALAMBOS

PRESENTATION: FEBRUARY 16, 12 NOON

Gilles Charalambos, 1958 born in France has lived in Bogotá since the 1970s. He studied music, communication studies and the history of art in Switzerland and Colombia. He has worked as an artist in the fields of music, performance, radio art and video for over 20 years now. Charalambos is a professor at the Bogotá National University where he teaches Video Technology, Video Art and Experimental Narrative in the Faculty of Art. He has also assumed the role of curator at countless media art events and has been a member of international festival juries.



> (Urgent critical state of media-art / hazardous colombian media conditions) > (mediatic (globalized) universe / immediatist 'colombianization') > (politico-media-crity / incomplete-personal-medium) > (transferred technologies / adopted poverties) (technological innovation / sociological pauperisation) > (technocratic importation / 'techno-illogical' discovery) > (scarce techniques / personal equiped re-search) > (subproductions / 'homemade or garage productions') > (commercial unproduction / public-grant maintained) > (low budgets / lower contributors) > (impossibility of assisted management, propitiated and curated / independent processes, isolated and accidental) > (impeded and benumbed work / careers truncated in dedication and progress) > (art-state besieged / personal-art guerrilla) > (art predestined and pre-adjusted to fit state's institutions / marginalized self governed art) > (pre-programmed technique / naive formal compositions) > (void of history and tradition / 'always return to start') > (no stable distribution / works review access denied) > (conventional exhibition of works / disability of new exhibition structures) > (absence of criticism / reduced self analytical artistic work) > (weakness of historical appreciation / bad stylistic habits) > (nature of immaterial flow of works / reproduction without aggregated economic values) > (lack of social acknowledgment/ isolated masturbatory introspections) > (distortion in the relationship between author and device / ritualization of the 'techno-mythification' between work and public) > (topical colonialism and truism / experimental non-exploring venture) > (ease of formal computer-assisted fulfillment / difficulties of unattended conceptual creation) > (up to date technology / logical obsolescence of ideas) > (frightened and accommodated conformism / uncompromised weak creations) > (limbo with no poetics or maestros to assimilate / hell with no studies or confrontations to overcome) > ('materialist-museographic' establishment of artistic installations / idealistic self-exposed disarrangement of works without material support) > (national ignorance of international realizations / international ignorance of national realizations) > (internationalist artistic information / national artistic disinformation) > (festival-public non-communication / disconnection in the relationship between authors and interinstitutions) > (many incipient works like academic exercises / few works by authors with sufficient development and intentionalism) > (imposed and referential fashion / emerging and decontextualised practice) > (invisible communicative art / artistic communications without works) > (utopian idealism of artistic hyper-communication / defeatist realism of artistic over-information) > (natural dialogue between various art forms / irreconcilable artificial ostracism) > (self-complacency in the given limits / tension in the need for identity) > (lack of a given context / permanent and uncomfortable redefinition) > (synthetic multi-aesthetics / syncretic tropical ethics) > (omission and neglect / resistance and struggle) > (strange techno-scientific systems / doxo-empirical methods) > (inhospitable 'medium-environment and climate' / survival and dynamizing challenges) >



postproduction services

*timeline*

editing

sound design

visual effects

***timeline***

Gesellschaft für digitale Film-  
und Videobearbeitung mbH  
Köthener Strasse 44  
10963 Berlin

tel 030 2540 2340  
fax 030 261 3385  
mail@timeline.de  
http://www.timeline.de



# MEDIA MANIACS

WHERE DO YOU WANT TO GO TOMORROW?

ANKE HOFFMANN

KULTURWISSENSCHAFTLERIN, KURATORIN TRANSMEDIALE

PRESENTATION: 17.2., 12.00

Betritt man den Ausstellungsraum wird man sofort von einer ganz eigenen Atmosphäre ergriffen. Sich verändernde Videoprojektionen füllen den ganzen Raum aus und tauchen die Besucher in eine warme Lichthülle. Elektronische Ambientmusik unterstreicht diese Stimmung. Aber dies ist nur der Anfang. Verschiedene interaktive Module ermöglichen eine individuelle Steuerung der audiovisuellen Darstellungen. So kann man über einen Touchscreen die Geschichte der Schrift auf der gegenüberliegenden Wand als Großprojektion erleben und je nach Interesse in verschiedenen zeitgeschichtlichen Abschnitten verweilen. Dazu erzählt eine Stimme, die aus dem Nirgendwo zu kommen scheint, was man normalerweise in Museen auf Tafeln liest. Andere Counter ermöglichen mehreren Besuchern gleichzeitig, sich mit einem Computerspiel an einer virtuellen Diskussion im Netz über Graffiti zu beteiligen. Die verschiedenen multimedialen Erlebnisinselfen werden so zu einer sinnlich erfahrbaren Erlebnisswelt, die in die Geheimnisse der Schrift einweihen ...

Die Konzeption, Entwicklung und Gestaltung solcher Erlebnisswelten liegt in den Händen der neuen Generation von Gestaltern, den Multimedia-Agenturen. Man nennt sie „Digital Artisans“ oder „Knowledge Worker“. Sie selbst geben sich Namen, die auf den Mix von Formensprache und Kreativbereichen anspielen und die sich in ihrer Arbeit als Hauptelement widerspiegeln. Für die Gestalter des 21. Jahrhunderts ist der Computer das Werkzeug, mit dem sich fast jede kreative Formensprache übersetzen läßt: Die Schnittstelle der Kreativbereiche ist heute die Digitalisierung. Ob Musik, Bild oder Film – fast alles kann mit dem Medium des Computers beschrieben werden. Deshalb ist das Produktprofil der jungen Media-Agenturen so vielfältig und gleichzeitig so universell. Sie gestalten Interfacedesigns

und Videoprojektionen, sie entwerfen Konzepte für audiovisuelle Präsentationen und multimediale Environments, sie performen als VJ und sie entwickeln neue interaktive Navigationssysteme, und so ernsthaft, wie sie bisweilen Symposien veranstalten, organisieren sie auch Parties. Kurzum: sie kreieren neue Formen der Informationsvermittlung und Unterhaltung, in 2D und 3D, ob als Screen Design oder als interaktives Environment.

Dabei verstehen sich die modernen Mediengestalter als Eventorganisatoren, Graphikdesigner, Werbeagenten, Künstler, Medienwissenschaftler und Programmierer zugleich. Ihre Gemeinsamkeit besteht im innovativ-kreativen Umgang mit neuen Medien und den avancierten Technologien unserer digi-

talen Epoche. Sie loten die Untiefen der technischen Potentiale und variablen Nutzungsmöglichkeiten mit ihren experimentellen und anspruchsvollen Ideen aus. Die neue Generation der Media-Agenturen beschränkt sich selten auf eine einzige Ausdrucksform. Kunst, Film, Werbung, Musik, Architektur und Design gehen eine Symbiose ein, die sich in Originalität und Ganzheitlichkeit der Konzepte ausdrückt. Diese Rekombination von Stilelementen entspricht dem modernen Zeitgefühl des Sampling und des Interdisziplinären. Die Einbeziehung von scheinbaren Gegensätzen führt zu einer Synthese, losgelöst von festen Gestaltungsschemata. Das auf den Inhalt abgestimmte Gestaltungskonzept impliziert eine neue



**gerade die digitalen medien machen deutlich, daß visuelle gestaltung nicht eine illustrative zusatzfähigkeit ist, sondern die hinter dem sichtbaren liegenden strukturen angeht.**  
gui bonsiepe



Betonung der Idee von form-follows-function. Positionierungsprobleme entstehen dabei selten. Im Gegenteil: die Offenheit gegenüber den Formen und Stilelementen setzt sich als Flexibilität gegenüber den Inhalten in ihren Projekten und

schen Aktionen auf der Bühne und im Clubkontext. Eine Kombination einerseits aus Auftragsarbeiten für Industrie und Wirtschaft und andererseits der freien Arbeit für selbstinitiierte Projekte zeichnet viele der Agenturen, vor allem in der

Projekte aus Eigeninitiative und Idealismus entwickelt. Viele der jungen Firmen sind aus solchen studentischen Projektgruppen, Clubaktionen oder freien Initiativen entstanden. Die jungen Neugierigen, die es nach Berlin gezogen hat, werden nun erwachsen und wagen sich in die Institutionalisierung. Networking wird dabei ganz groß geschrieben, wodurch sich Plattformen für die kreativen Kooperationen von Ideen ergeben. Wenn Projekte zu Firmen werden, bewegen sie sich im Bereich der alternativen Kultur und haben gleichzeitig genug Erfahrungen gesammelt, um sich an größeren Projekten zu versuchen. Der Umbruch in Berlin, der viele Unternehmen motiviert hat, sich in der Stadt niederzulassen, unterstützt zudem die junge kreative Szene in ihrem Etablierungsprozeß. Hohe Fachkompetenz und Flexibilität der kleinen bis mittleren Media-Agenturen bieten Unternehmen aus Nachbarbranchen, wie Medienproduktionen und Kommunikationsdienstleistern, die Qualität, die sie suchen. Gerade diese produktiven Kontakte beschleunigen den Strukturwandel in der Stadt.

Die ansässigen Funk- und Fernsehanstalten und die wiederentdeckte Attraktivität der Stadt für die internationale Filmbranche fördern ebenso das wachsende Renommee Berlins als Medienstandort. Im Multimediabereich gibt es bereits einige sehr erfolgreiche Pionieragenturen, wie Pixelpark und ART+COM. Sie investieren ihr Engagement für den Nachwuchs auch in Netzwerke, insbesondere in Kunst- und Medienschulen. Eine gute technische Infrastruktur ist bereits vorhanden, ebenso wie die nötigen Ausbildungsinstitutionen. Damit weiter aus dem einzigartigen Kreativpool der urbanen Kultur geschöpft und Innovation im Bereich Neue Medien gefördert werden kann, sind institutionelle Hilfestellungen gefragt, die Bedingungen für den Sprung in die Selbständigkeit erleichtern.

Aus der Verbindung eines hohen künstlerischen Anspruchs, dem Selbstverständnis mit neuen Technologien zu experimentieren, personellen Netzwerken und dem Freiraum für eigene Kreativität besteht die Avantgarde der Mediengestalter. So, where do you want to go tomorrow?

Konzepten fort. Diese Arbeitsweise läßt mehr Freiraum für eigene gestalterische Ideen und kontextuelle Symbiosen. Viele der jungen Media-Agenturen arbeiten im Spannungsfeld von Kultur und Kunst, Wirtschaft und Technologie. Die Produktpalette reicht von musealen Ausstellungen und Internetpräsentationen, über Messegestaltungen, medialen Konzeptionen für Konzerte und Parties bis hin zu eigenen künstlerischen

Stadt Berlin aus. Hier hat sich durch die enge Vernetzung mit Akteuren aus dem Kultur- und Kunstleben eine ganz eigene Form von jungen Unternehmenskonzepten entwickelt. Aus der urbanen, vornehmlich nichtkommerziellen Club- und Kunstszene, die als Kreativpool der Stadt gilt und die sich dank der günstigen Bedingungen Anfang der 90er Jahre ein ideales Umfeld schaffen konnte, haben sich viele





# MEDIA MANIACS

WHERE DO YOU WANT TO GO TOMORROW?

ANKE HOFFMANN

CULTURAL SCIENTIST, CURATOR OF TRANSMEDIALE

PRESENTATION: FEBRUARY 17, 12 NOON

Upon entering, the visitor is immediately seized by an atmosphere specific to the exhibition space. The entire room is apparently filled up by changing video projections that cloak the viewers in a silhouette of warm light. Ambient electronic music adds to the mood. And that is only the beginning. Various interactive modules allow the audiovisuals to be individually controlled. Via a touch-screen, for instance, visitors can call up the history of writing as a large-format projection on the opposite wall and surf through various periods of history in line with their particular area of interest. A voice, seemingly coming from nowhere, reads aloud the matter normally presented on information panels. Distributed around a number of other counters are computers that permit several visitors at once to take part in a computer game hosting a virtual on-line discussion on the topic of graffiti. Thanks to these various islands of multimedia experience, the room is transformed into a realm of direct sensory experience that reveals the secrets of writing ...

The task of devising, developing and designing such spaces for experience lies in the hands of the new designer generation, namely the multimedia agencies. People call these specialists 'digital artisans' or 'knowledge workers'. The names they give to their agencies allude to the mixture of languages of forms and creative fields accounting for the main component of their work. For the designers of the 21st century, the computer is the tool that can be used to translate almost any creative formal language; today, the digital is the interface of the creative branches. Whether music, image or film: just about anything can be described with the computer medium. That's what makes the product profile of the young media agencies so versatile, and at the same time so universal. They crea-



**the digital media make it particularly clear that visual design is not a supplementary illustrative activity but one that involves the structures concealed behind the visible.**  
gui bonsiepe

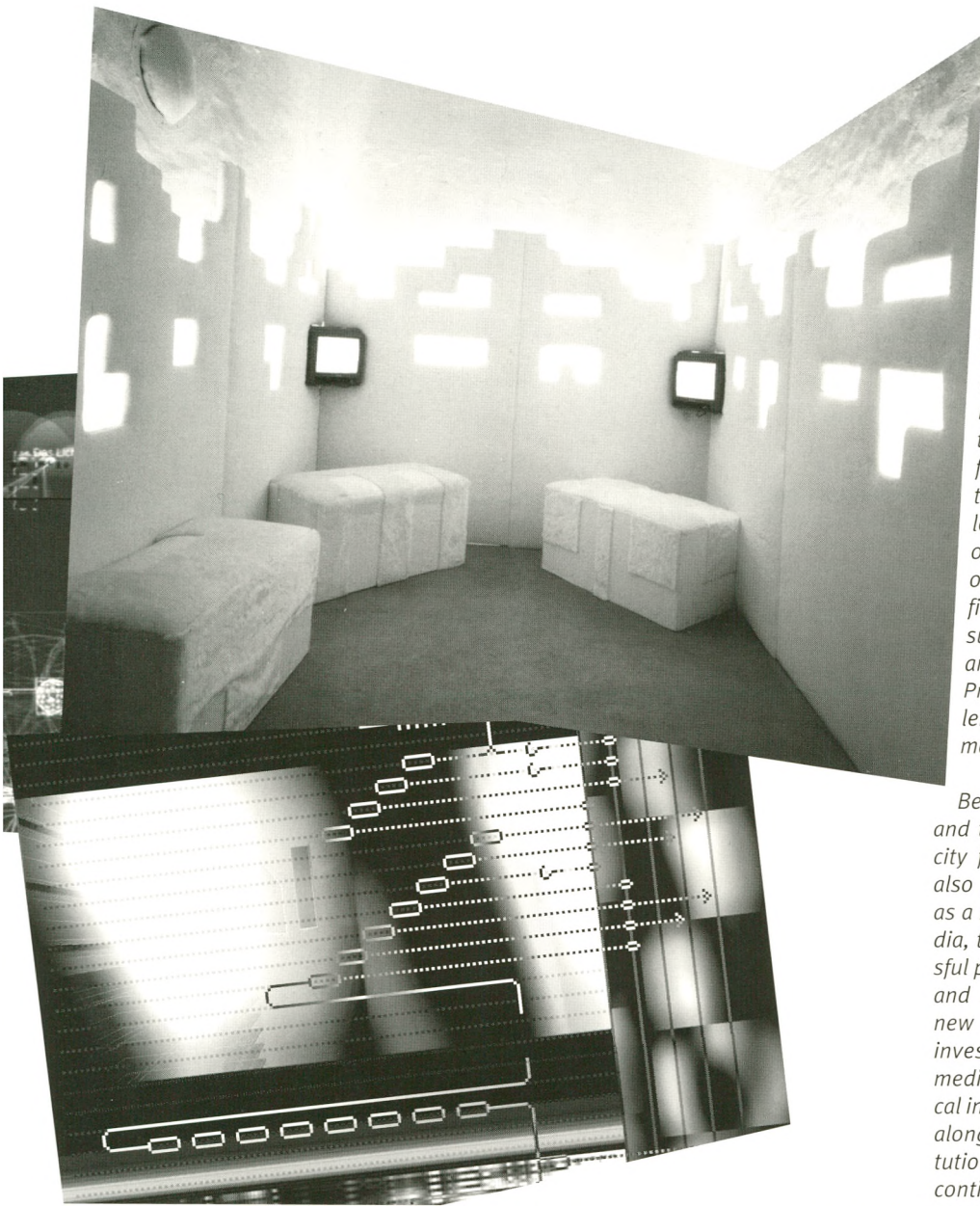
te interface designs and video projections, they draft concepts for audiovisual presentations and multimedia environments, they take to the floor as VJs, and develop new interactive navigation systems. And the same seriousness they apply to organizing the occasional symposium is also invested in the parties they stage. In short: they create new forms of information transmission and entertainment, in 2-D and 3-D, be it screen design or interactive environment.

The modern media designers see themselves as event organizers, graphic designers, ad agents, artists, media scientists and programmers – all at the same time. Common to them all is the creative and innovative attitude towards new media and the advanced technologies of our digital age. Their experimental

and ambitious ideas fathom the depths of technical potential and variable usage options. The new generation of media agencies seldom concentrates purely on any one expressive form. Instead, it creates a symbiosis of art, film, advertising, music, architecture and design that is expressed in the originality and completeness of the concepts. Their re-combination of stylistic elements corresponds to the modern spirit of sampling and interdisciplinary creativity. By integrating apparent opposites, they bring about syntheses that are freed from the shackles of inflexible design schemes. With design concepts that are tuned to the content, the implication is that a new emphasis is being placed on the idea that form follows function.

Problems of positioning rarely arise in the





actions or similar unaffiliated initiatives. The young people whose curiosity attracted them to Berlin are now growing up and taking on the risks involved in becoming institutionalized. Networking is a key motto in this process, and produces many platforms for creative co-operation among imaginations. When projects up-scale into companies, they are still moving in the alternative arts scene but have garnered enough experience to attempt more ambitious projects. The new departure in Berlin, which has persuaded many companies to base themselves in the city, is a further supporting factor for the young creative scene as it seeks to put firm ground under its feet. A high level of skills and flexibility on the part of the small-to-medium media agencies offer the desired standard of quality to firms operating in adjacent branches such as media production companies and communications services providers. Precisely these productive links are accelerating the pace of structural transformation in Berlin.

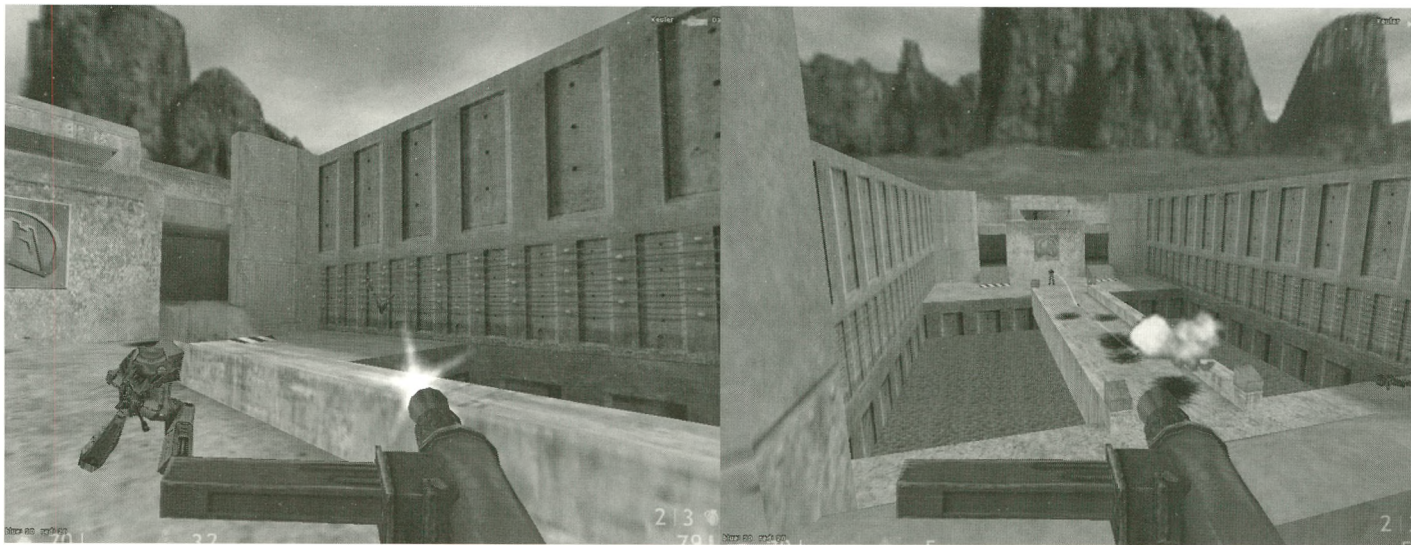
Berlin-based TV and radio broadcasters and the re-discovered attractiveness of the city for the international film industry are also promoting Berlin's growing reputation as a media location. In the field of multimedia, there already exist a number of successful pioneers such as the agencies Pixelpark and ART+COM. Their commitment to the new generation is also reflected by their investment in networks, and in art and media colleges in particular. A good technical infrastructure has already been installed, along with the necessary educational institutions. What is now needed to ensure the continuing exploitation of the unique creative resources offered by urban culture and to promote innovation in the new media is institutional assistance facilitating the step to becoming self-employed.

The avant-garde of media designers is created from the linkage of demanding artistic standards, the view of new technologies as tools that must be experimented with, networking of people with scope for personal creativity. So, where do you want to go tomorrow?

above process. On the contrary, with their flexibility towards content, the projects carry forward this openness to forms and stylistic elements. This mode of working leaves more scope for personal design ideas and contextual symbioses. Many of the young media agencies operate in the tension-ridden field of arts and culture combined with business and technology. The resultant product spectrum extends from museum exhibitions and Internet presentations to trade fairs, from media concepts for concerts and parties to self-staged art actions performed

in theatre venues and clubs. Distinctive to the work of many agencies is a combination of commissions for business clients and free-lance work for their own projects. This is particularly true of Berlin, where a special form of young company concepts has developed due to the close networking existing among people involved in the arts. The urban, primarily non-commercial club and art scene considered to be Berlin's pool of creativity and which was able to create an ideal environment thanks to the favourable conditions in the early 1990s, has given birth to a large number of projects based on self-initiative and idealism. Many new firms are the product of student workgroups, club





# NET GAMES

## MASSIVE MULTIPLAYER – DIE ROMANE DES 21. JAHRHUNDERTS?

**PROF. ULRICH WEINBERG**

SPEZIALIST FÜR COMPUTERANIMATION  
UND INTERAKTIVE MEDIEN

**THOMAS DLUGAICZYK**

MEDIENPÄDAGOGE UND GAMES-EXPERTE

PRESENTATION: 18.2., 12.00

Noch bemühen wir uns redlich, die Geheimnisse des elektronischen Spiels zu ergründen, bietet uns der Fortschritt bereits eine neue Form voller Überraschungen: Netzwerkspiele.

„Online“ zu sein ist seit den Titeln MERIDIAN 59 und ULTIMA Online (beide 1995) für Unterhaltungssoftware ein Muß. War es zunächst mutig als Hersteller Multiplayer-Funktionen in seine Produkte einzubauen, müssen heute schon gewichtige Gründe aufgeföhren werden, um genau dies zu unterlassen. Kurz gesagt: Fast alle aktuellen Produkte der E-Games-Branche verfügen über einen Mehrspielermodus. Revolution number nine?

Grundsätzlich keine neue „Erfindung“, spielten doch schon die Servicetechniker

der ersten Uni-Netzwerke in den USA Mitte der 60er Jahren nachts heimlich Textspiele – so zumindestens glaubt die New Yorker Kolumnistin Abigail Rifesnider zu wissen.

Aktuell begegnen uns zwei Netzwerk-Spielformen: Das Internetspiel und Games auf der Basis eines LAN. Das steht für Local Area Network und bezeichnet Datennetze, deren Nutzer sich – salopp gesagt – untereinander fußläufig erreichen können. Der Trend hier: Tagelange Multiplayer-Sessions mit hundert (!) von Teilnehmern. Half-Live™ oder Quake™ sind die Namen der Plattformen

moderner Gladiatorenkämpfe; geföhren wird in großen Hallen, zugigen Locations mit Schlafsack am meist privat mitgebrachten PC. Nach dem Match können die Kontrahenten gemütlich eine Brause blubbern.

Im Internet sieht das schon wieder völlig anders aus. Die Mitspieler im Match können in Mexiko, Schweden oder im Lummerland sitzen – der „Draht“ ist die einzige Verbindung. Hier gibt es den Vorteil der Anonymität; nur an den Spitznamen ist vielleicht die Herkunft der Gegenspieler zu erkennen. Ähnlich wie im Chat kommunizieren die Teil-



nehmer über ihre Handlungen oder kurze Wortfetzen – Identität formt sich aus Schnelligkeit, augenscheinlicher professioneller Strategie und dem Glorienschein der High-Scores; den „Orden“ der Netzspieler. Nothing is real.

Real hingegen ist die unglaubliche Anzahl von Spielern in einem Spiel. Wenn wie in Ultima™ Online zeitweise über zweitausend Enthusiasten in einem Level agieren, wird ein solches Match zu Recht als „Massive Multiplayer Game“ bezeichnet.

War doch bisher das Spielvergnügen im Kampf zwischen Mensch und Maschine zu sehen, sind jetzt Computer und Internet Plattform für weltweite Matches und Ligen.

Was macht den Reiz dieser Spielform aus? Auf der einen Seite bieten die Arenen ungeahnte Freiheitsgrade beim Erlebnis und der Gestaltung eigener Spielgeschichten. Im Netzwerkspiel taucht der Spieler in eine

neue Identität ein – als Held, Feldherr oder Mitglied einer Anti-Terror-Einheit und schreibt seine eigene Geschichte. Doch nicht nur der Einzelkämpfer kommt auf seine Kosten: Turniere und Kooperations-spiele machen das Agieren im Team notwendig.

Auf der anderen Seite bieten die Spielplattformen genug Raum für eigene Kreativität. Neue Level können erstellt, neue Figuren kreiert werden. Unerforschte Spielsituationen und Räume verleihen diesen Spielen dauerhaften Reiz.

Auf einer Konferenz in New York Ende 1999 wurden die Massive Multiplayer Games als die „Romane des 21. Jahrhunderts“ bezeichnet. Eine ebenso umstrittene wie spannende These. Grundsätzlich scheint der Bogen von einer erzählten zu einer selbst erlebten Geschichte nicht groß.

Ob auf die Dauer in diesen Welten nur das Schlachtgetöse von virtuellen Maschinengewehren hallen muß, ist fraglich. Neue Zielgruppen, die sich selbst nicht als männlich

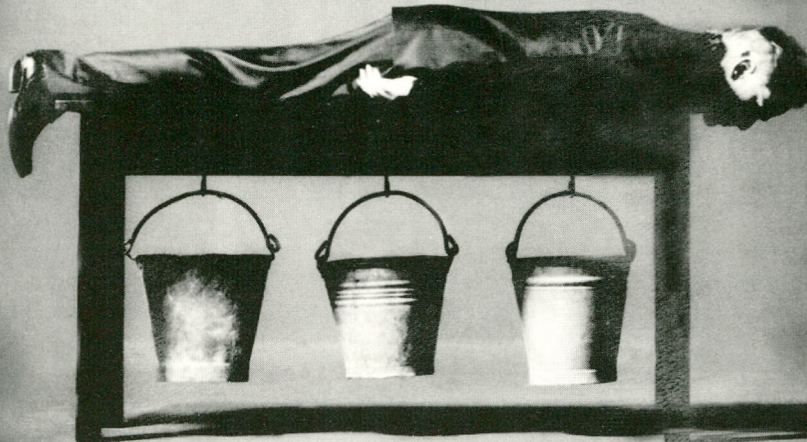
oder jugendlich bezeichnen, haben weniger Interesse an Omnipotenzgefühlen und erwarten von den Produzenten spannende und anspruchsvolle Spielgeschichten und –themen.

Die Massive Multiplayer Games haben das Interesse von Wissenschaftlern, Künstlern und Medienfachleuten in aller Welt geweckt. Eine Tür hat sich geöffnet. Lassen Sie uns gemeinsam sehen, was sich dahinter verbirgt.



## Medienkunst & Technikerservice

[www.235media.com](http://www.235media.com)



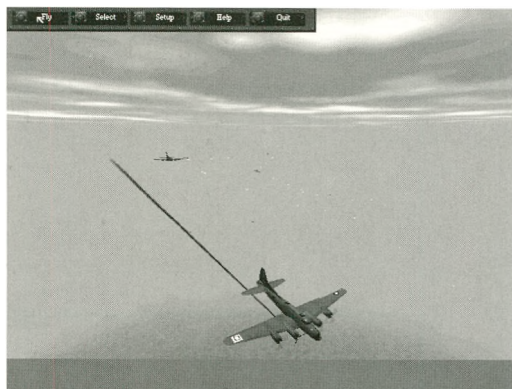
**Jürgen Klauke**  
Performance & Aktion

Limitierte Sonderausgabe: Leinenkassette: 35 x 45 x 4 cm · Fotoarbeit: 'Horizontale Einsicht', 35 x 45 cm handsigniert  
Curriculum Vitae, Begleittext · 4 Videos (Gesamtspieldauer etwa 2:22 Std.) · Auflage: 50 Exemplare · Preis 1.200,- DM  
Tel: 0221-95 211 91 · Fax: 0221-95 211 96 · e-mail: 235media@dom.de



# NET GAMES

## MASSIVE MULTIPLAYERS – THE NOVELS OF THE 21<sup>ST</sup> CENTURY?



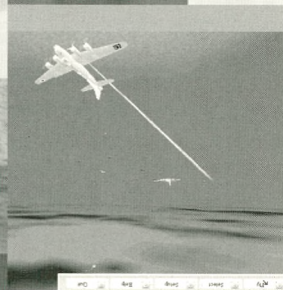
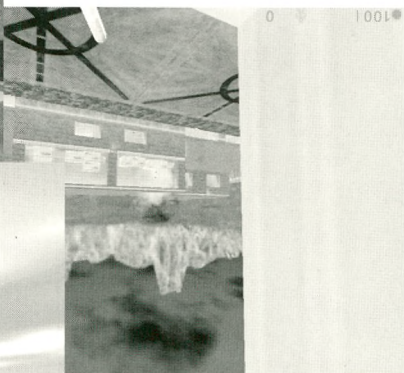
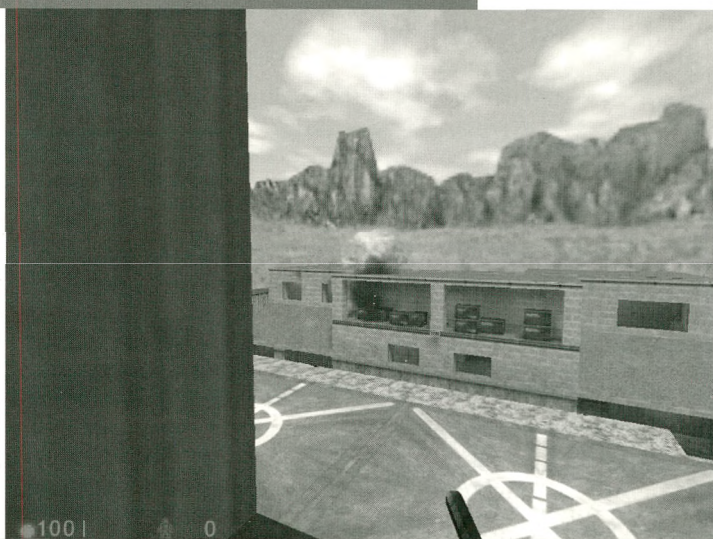
**PROF. ULRICH WEINBERG**

SPECIALIST FOR COMPUTERANIMATION  
AND INTERACTIVE THREE-DIMENSIONAL MEDIA

**THOMAS DLUGAICZYK**

MEDIA EDUCATOR AND GAMES EXPERT

PRESENTATION: FEBRUARY 18, 12 NOON





Just as we are doing our best to understand the mysteries of the electronic game, progress comes up with a new variant that is full of surprises – the Network Game. Since MERIDIAN 59 and ULTIMA Online were released (in 1995), 'online' status has been obligatory for entertainment software. If the first manufacturers to integrate multiplayer functions in their products were courageous, then today a producer would have a hard time finding excuses not to do so. In short: there is hardly an e-game product that doesn't offer multiplayer options. Is this revolution no. 9?

Strictly speaking, it is not an 'invention'. The New York-based columnist Abigail Rife-Snyder, for one, claims that back in the mid-1960s service technicians responsible for the first university networks in the USA spent their nights secretly playing text-based games.

There are two network-game forms observable at present: one is the Internet game, the other is LAN-based. LAN stands for Local Area Network and describes those networks linking up people you might say were already within walking distance of each other. The current LAN-game trend is towards multiplayer sessions lasting for days and involving hundreds (!) of players. These platforms for modern gladiator spectacles bear the names Half-Live™ or Quake™. Their arenas are huge halls – draughty locations to which participants take along their sleeping-bags and generally their own PC. When the match is over, the combatants settle down to a beer.

The Internet is a wholly different kettle of fish. Players might be in Mexico, in Sweden or Never-Never land – being 'wired' is their sole connection. Anonymity is the advantage they enjoy. Nicknames are the only potential clue to their origins. Participants communicate by way of their actions or brief statements – not unlike in a chat room. Identity is built up by speed, by the appearance of professional strategy, and the halo-like glow of high scores, those orders of Net-game merit. Nothing is real.

What is very real, by contrast, is the unbelievable number of people who take part in one game. When at times there are more than two thousand enthusiasts operating on one level, as in the case of Ultima™ Online,

then it's no exaggeration to describe the match as a 'Massive Multiplayer Game'.

It used to be the case that sporting pleasure derived from the duel of human and machine. Nowadays, computers and the Internet are platforms for worldwide matches and leagues.

What makes these kind of games so attractive?

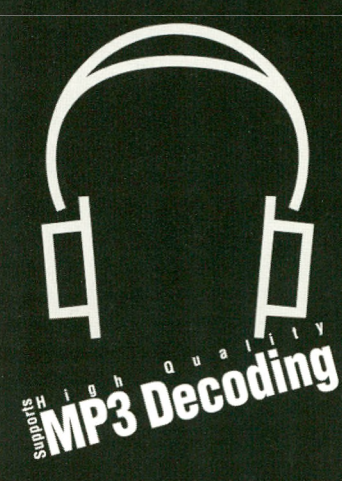
The arenas offer, on the one hand, undreamed of degrees of freedom of experience and of designing one's own game plots. In a networked game, the players immerse themselves in new identities. As heroes, generals or members of an anti-terrorist unit, they write a story of their own. Yet not only lone heroes are catered to, by any means – teamwork is necessary for tournaments and co-operative games.

The games platforms, on the other hand, offer enough leeway for personal creativity. Players can create new levels, new figures. Being confronted with unexplored situations and spheres lend these games lasting appeal.

At a conference held in New York at the end of 1999, massive-multiplayer games were dubbed the 'novels of the 21st century', a conjecture that is as controversial as it is enticing. Basically, it would seem, there is no vast gulf to be bridged between narrated story and self-experienced plot.

In the long-term, it is questionable whether the thundering of virtual machine guns has to remain the only noise to be heard in these worlds. New target groups unlikely to describe themselves as youthful or manly are less interested in delusions of omnipotence and expect manufacturers to deliver plots and themes that are both exciting and ambitious.

Massive-multiplayer games have roused the interest of scientists, artists and media professionals around the world. Now that a door has swung open, let's see what lies behind it.



# Mitkriegen.



**WinOnCD 3.7**  
Power Edition  
CD-Recording-Software

DM 119,-  
u.a. im Media Markt

[www.cequadrat.com](http://www.cequadrat.com)  
CeQuadrat GmbH, Aachen

## CeQuadrat



# STREAMING MEDIA

## FROM STREAMING VIDEO TO WEB TV

MICHAEL T. RIEMEL  
KULTURMANAGER

PRESENTATION: 19.2., 12.00

Die rasende Entwicklung im Netz der Netze der letzten Jahre ermöglicht es beinahe jedermann - PC und Zugang vorausgesetzt - eine eigene Quasi TV Sendung zu produzieren und „ausstrahlen“ - sie zu streamen. Internettelefonie - zeitgleiches Senden und Empfangen von digitalisierten Tönen - sowie Videoconferencing, die Bildtelefonie mit mehreren Partnern, sind die neuen Technologien, die die Kommunikation international verbessern.

Seit einigen Jahren ist das streamen von Videodaten möglich geworden. Dies bedeutet, man kann bereits während dem Download die Bilder auf seinem Rechner sehen, die live oder von der Festplatte angeboten werden. Kostenfreie Encoding- und Abspielsoftware, vor allem das Format Realaudio / -video, ermöglicht die Digitalisierung und zeitgleiche Ausstrahlung von Videodaten über einen Server, der weltweit erreichbar ist. Diese Server können temporär gemietet oder für Kulturzwecke kostenfrei genutzt werden. Kleinere Lizenzen können zum Teil als Testversionen installiert werden. Die Datenmengen, entscheidend für Anbindung und Kosten des Datentransfervolumens, wurden durch neue Kompressionsverfahren immer geringer.

Die Ausstattung der Haushalte mit leistungsstarken PCs, Modems oder ISDN Karten und Internetzugang hat sich drastisch verbessert. Die Zahl der Domains und Server ist exponentiell gewachsen und ebenso die zur Verfügung stehende Bandbreite der Backbones: Hauptleitungen, an denen Provider ihre Zugänge einkaufen. ADSL, Kabelmodem, Funkzugang, Wearable Computers und ATM sind nur einige der jetzt greifenden technischen Innovationen, die Zugang und Nutzung des Netzes erheblich vereinfachen werden. Gleichzeitig gibt es in Berlin die erste Flat Rate in einer Großstadt in Deutsch-

land, den kostengünstigen Zugang zum Netz: bei Berlikomm wird die Datenübertragung von einem Netzkunden zum anderen kostenfrei sein.

Als „größtes Multimedia-Ereignis der Geschichte“ wurde im Oktober 1999 das Spektakel NetAid angekündigt. Aus dem Wembley-Stadion in London, dem Palais des Nations in Genf und dem Giants-Stadion in New York übertragen Radiostationen und die Fernsehsender MTV, VH-1 das Ereignis live in den USA und BBC in Großbritannien. Auf der Website NetAid wurden über 40 Millionen Hits aus 160 Ländern registriert. NetAid war nicht nur die größte jemals realisierte Website gewesen, sondern wurde auch erstmals gleichzeitig über Rundfunk, Fernsehen und Internet übertragen.

Das Thema ist nicht ganz neu: Pionierprojekte wie Van Gogh TV (Documenta 9 - TV in Verbindung mit interaktiven Elementen wie Chats), 100 Tage / 100 Gäste (Documenta X, tägliche Live Internetübertragungen von 2-stündigen Vorträgen), WorldhausTV (Weimarer Projekt bei dem 99 Tage über Satellit, Kabel und Internet „Fernsehen“ produziert und gesendet wurde) haben die Möglichkeiten schon ausgetestet. Aber: In der Verbreitung und in der erwarteten Menge werden wir zum Beginn des neuen Jahrtausend mit einer weiteren Medienrevolution, oder eigentlich nur der letzten (?) Phase einer durch das World Wide Web eingeleiteten Entwicklung zu rechnen haben. Die vielzitierte Konvergenz der Medien wird eine Fülle neuer Formate, Inhalte und Kombinationen ermöglichen, die das klassische Sender- / Empfängerprinzip verändern. Streaming Video ist nach wie vor eine kleine

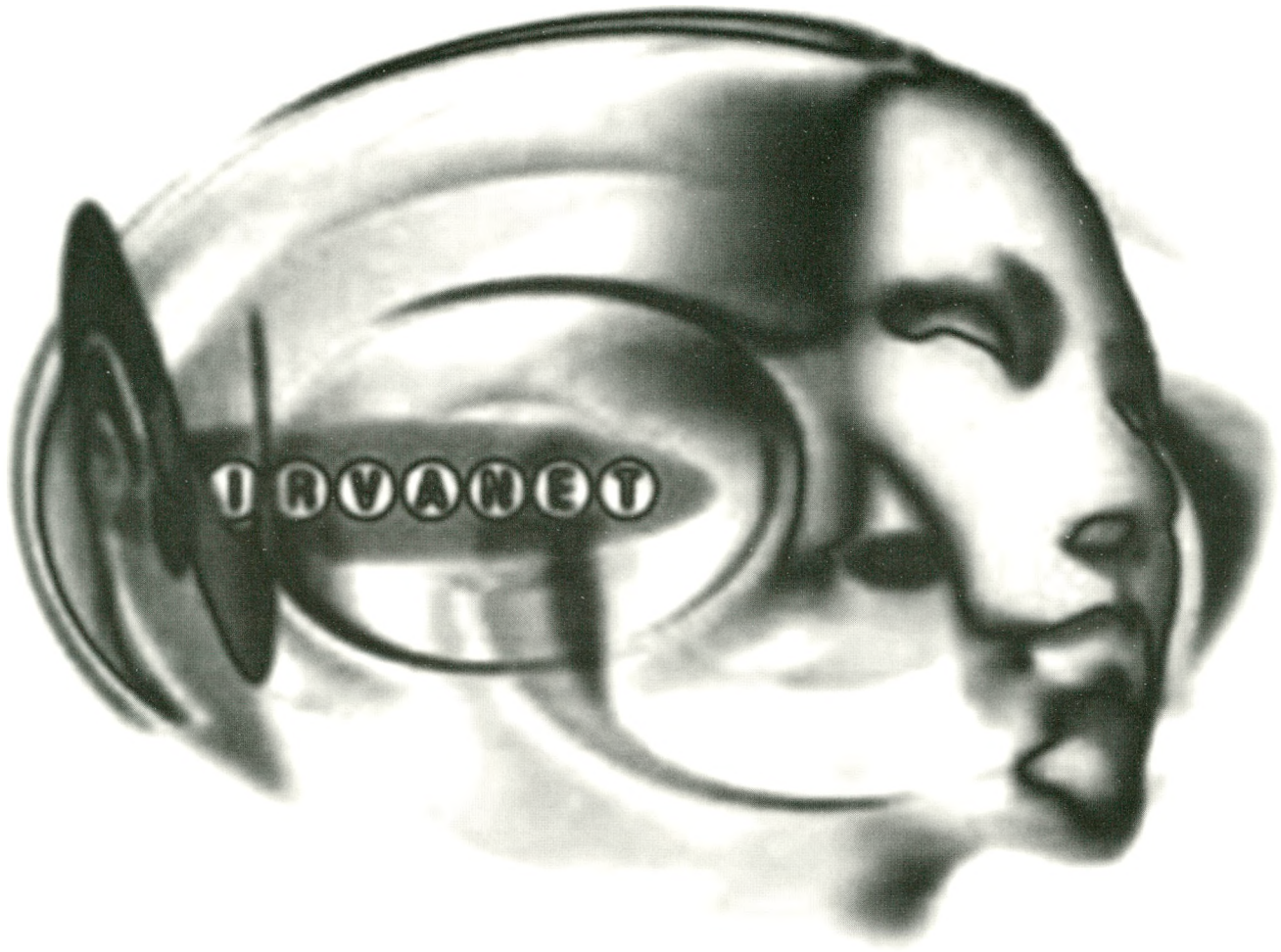
technische Herausforderung, instabil, qualitativ minderwertig - oder gar eine Kunstform à la „ein Wenders in Real Video G2“ -, teuer und für viele noch zu kompliziert. Die Formatfrage wird nach wie vor dominiert von Real Video und Quicktime. MPEG 4 oder andere Kompressionsmethoden können hier aber noch für einige Verwirrung und Überraschung bezüglich ihrer Verbreitung und ihrer Möglichkeiten sorgen. Einige Anbieter ermöglichen den Abruf aller oder der gängigsten Datenformate.

Bill Gates hat streaming Technologien zur Chefsache gemacht und der Konkurrenzkampf der Formate geht in eine neue Runde. Real als am stärksten verbreiteter Standard, Quicktime als am stärksten wachsender Standard und MS Audio/Video als neuester Standard liefern sich Schlachten um ihre Benutzer. Freie Softwarestandards wie das Betriebssystem Linux werden für streaming Technologien immer stärker gefordert.

Eine Vielzahl von Webprojekten und Medienfirmen versucht jetzt ein weiteres Mal Claims abzustecken. Es geht dabei um einen Markt mit neuen Inhalten, Regeln und Spielern, die sich gerade suchen und finden. Die Musikkonzerne EMI und SONY zum Beispiel, beginnen mit der Veröffentlichung ihrer Videoclips im Netz und ziehen sich langsam aus herkömmlichen Sendern (wie Viva) zurück. Content is king - heißt, daß die Inhalte über den Erfolg eines Webangebots entscheiden werden.

Filmfestivals, Regisseure, Galeristen und Künstler beginnen über den „Einstieg“





nachzudenken. Auch die großen TV Stationen, privat und öffentlich, haben nach der langsamen Einführung von digitalem Fernsehen die Wichtigkeit des Internets begriffen und reagieren demnächst mit riesigen Internet Angeboten (ähnlich wie NBCs Giga). Offene Archive (wie ova.zkm.de) und Community Server (wie Kulturserver) stehen kommerziellen Projekten (wie EventsToday von Grundig) gegenüber. Nachrichten werden schon seit langem im Internet übertragen. Langsam ziehen Unterhaltungsangebote nach.

Amerikanische Streamer wie die Distributionsfirmen iFilm und atom films sowie funktionierende Sender wie Pseudo konkurrieren um das interessanteste Programm und entwickeln neue Business Modelle, die die Strategien des Mediensponsoring und Productplacement verändern.

In den Soziotopen der Städte entstehen im-

mer mehr Grüppchen und Projekte, die mit den neuen Möglichkeiten arbeiten, experimentieren und spielerisch bis professionell ihre Visionen im Umgang erproben. Berlin hat hier eine Vielfalt aktiver Gruppen, die sich an dieser Entwicklung beteiligen und ihre eigenen Methoden und Umgangsformen mit den neuen technischen Optionen hervorbringen.

Wenn es diese Vielfalt an Mikroprogrammen geben wird, stellen sich diverse Fragen der Vermarktung und Organisation. Wo liegen die Unterschiede an dem inhaltlichen Anspruch im Vergleich zu den „alten Medien“ ? Live, interaktiv, on-demand: alles ist möglich. Wie vernetzen sich die einzelnen Anbieter? Portal-sites (Broadcast.com, Transcast.com), Mailinglisten (z.B. X-change, webcasters) und Messen (streamcast) entstehen und loten Business, Technology und

Nutzungsbeispiele aus. Internationale Vernetzung scheint ein wesentlicher Aspekt dieser neuen Plattformen.

Wie geht man mit der Frage der Rechte um ? Was tun mit GEMA, GVL, Bildrechten und deren Funktion, kreative Arbeit der Hersteller, Autoren und Künstler zu schützen. Welche Ausstrahlungs- und Archivierungsrechte gilt es wie zu behandeln?

Eine Klärung aller auftretenden Themenkomplexe und neu entstehenden Fragen ist noch nicht zu erwarten, befinden wir uns doch erst am Anfang der revolution in progress - buffering... world wide work in progress.



# STREAMING MEDIA

## FROM STREAMING VIDEO TO WEB TV

MICHAEL T. RIEMEL

CULTURE MANAGER

PRESENTATION: FEBRUARY 19, 12 NOON

*The rapid development of the Internet over the past few years has made it possible for virtually anyone with a PC and the requisite access to produce and 'broadcast', i.e. stream, their own quasi TV programme-. Internet telephony - the simultaneous transmitting and receiving of digitised sounds - and videoconferencing, the video telephony with several partners, are the new technologies which are improving international communication.*

*Video data streaming has been possible for several years now. This enables you to see the images live on your computer screen or from the hard disk as they are being downloaded. Free encoding and playing software, above all the real audio/video format, makes it possible to digitise and simultaneously transmit video data via a worldwide accessible server. These servers can be hired on a temporary basis or used free of charge for cultural purposes. Small-scale licences can in some cases be installed as test versions. Compression procedures have steadily decreased data volumes, which are crucial for the connection and transfer costs.*

*There has been a huge increase in powerful household PCs with modems or ISDN cards and Internet access. The number of domains and servers has grown exponentially, as has the available bandwidth of the backbones, the main lines where providers purchase their access. ADSL, cable modems, radio*

*access, wearable computers and ATM are just a few of the technical innovations now taking effect which make access to and use of the Internet very much easier. Berlin is now the first city in Germany to have a flat rate, i.e. low-price access to the Internet. Berlikomm is prepared to transfer data from one Internet customer to another free of charge.*

*The NetAid spectacle in October 1999 was billed as the 'greatest multimedia event in history'. It was broadcast live from Wembley Stadium in London, the Palais des Nations in Geneva and the Giants Stadium in New York by the TV stations, MTV and VH-1, and radio stations in the USA and by the BBC in Britain. Over 40 million hits from 160 countries were recorded on the NetAid web site. NetAid was not only the biggest web site ever set up, it was also the first to be used for simultaneous radio, television and Internet transmission.*

*Broadcasting of this kind is not that new. Its potential has been tested in the past by such pioneering projects as Van Gogh TV (Documenta 9, TV in conjunction with interactive elements such as chats), 100 Days / 100 Guests (Documenta X, live daily Internet*

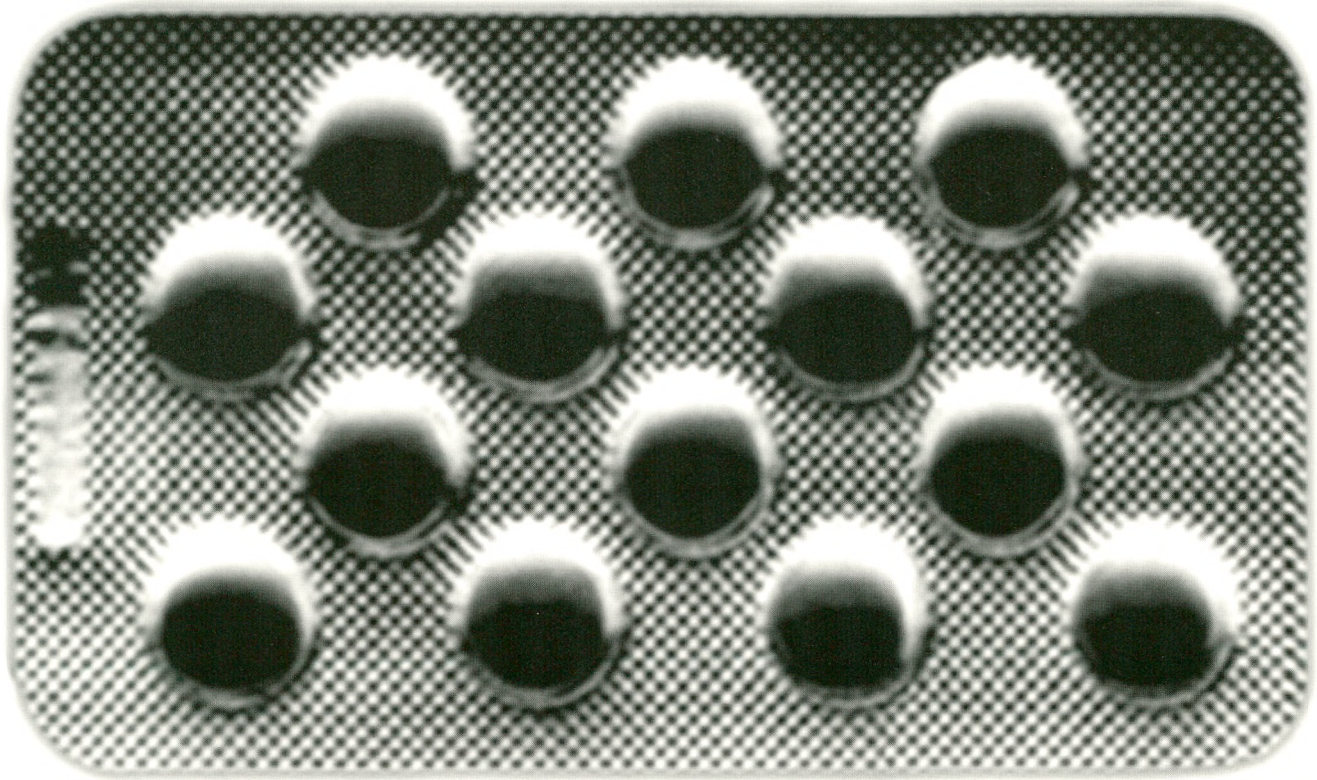
*broadcasts of two-hour presentations), Worldhaus TV (Weimar project, during which 'television programmes' were produced and broadcast via satellite, cable and the Internet for a period of 99 days).*

*However, as regards distribution and the expected volume, we shall have to reckon at the start of the new millennium with a further media revolution or, more correctly, the last (?) phase of the development triggered by the World Wide Web. The much-quoted convergence of the media will pave the way for a wealth of new formats, contents and combinations which will change the classical transmitter / receiver principle.*

*Video streaming remains a technical challenge. It is unstable, of poor quality - or even an art form à la 'Wenders in Real Video G2' - expensive and, for many, still too complicated. Formats are still dominated by Real Video and Quicktime. MPEG 4 and other compression methods may yet cause confusion and surprises as regards their coverage and potential. Some providers make it possible to call up all or the most common data formats.*







*Bill Gates has made streaming technologies a matter for decision at the top level and the battle for formats is entering a new round. Real as the most widespread standard, Quicktime as the fastest growing standard and MS Audio/Video as the newest standard are waging a fierce struggle for users. Free software standards, such as the Linux operating system, are increasingly being demanded for streaming technologies.*

*A large number of web projects and media companies are now trying to stake their claims once again. The market they are concerned with is one with new contents, rules and players, who are now in the process of seeking and finding each other. The music companies, EMI and SONY, for instance, are starting to publish their video clips on the Internet and are gradually reducing their involvement with traditional broadcasters (such as Viva). Content is king, i.e. content will decide on the success or otherwise of a web offer.*

*Film festivals, directors, gallery owners and artists are beginning to think about 'getting involved'. The major TV stations, both public and commercial, have now also grasped the*

*importance of the Internet following the gradual introduction of digital television and will be soon coming up with major Internet offers (similar to NBC's Giga). Open archives (such as ova.zkm.de) and community servers (such as cultural servers) face commercial projects (such as Grundig's Events Today). News has long been broadcast on the Internet. Entertainment is beginning to catch up.*

*American streamers, such as the distribution companies, iFilm and atom films, and functioning broadcasters like Pseudo are competing for the most interesting programme and are devising new business models which will change media sponsoring and product placement strategies.*

*In the urban sociotopes more and more little groups and projects are emerging which are exploiting the new opportunities, experimenting, and putting their visions into practice in a sometimes playful, sometimes professional manner. Berlin has a great variety of active groups involved in this development which are devising their own methods and ways of dealing with the new technical options.*

*Once this variety of micro-programmes*

*exists, a number of questions will arise affecting marketing and organisation. Where will the differences be compared with the 'old media' when it comes to the quality of the content? Live, interactive, on-demand – everything will be possible. How are the individual providers going to network? Portal sites (Broadcast.com, Transcast.com), mailing lists (e.g. X-change, webcasters) and trade fairs (streamcast) are emerging and sounding out business, technology and practical applications. International networking would appear to be a crucial aspect of these new platforms.*

*What about the question of rights? What's going to happen to GEMA, GVL, picture rights and the role they play in protecting the creative work of manufacturers, authors and artists? Which broadcasting and archiving rights need to be processed and how?*

*Clarification of all the matters arising and answers to the new questions being put cannot be expected bearing in mind that we are just at the start of a revolution in progress – buffering... world wide work in progress.*



# STEINA VASULKA PERSONALITY SHOW

## MEINE LIEBESBEZIEHUNG MIT DER KUNST: VIDEO - UND INSTALLATIONSARBEITEN.

STEINA VASULKA

VIDEOKÜNSTLERIN

PRESENTATION: 20.2., 12.00

### Auszüge

Meine Liebesaffäre mit der Kunst verzehrte mich völlig seit meinem achten oder neunten Lebensjahr bis zu meinen späten Teenager-Jahren. Ich lebte von ihr, ich besuchte jedes Konzert, jedes Theaterstück, jede Oper oder Galerieausstellung. Nichts anderes in meinem Leben ergab für mich einen Sinn. Ich wollte nie Künstlerin werden; ich wußte nur, daß ich nicht in einer Bank oder als Kellnerin arbeiten würde. Ich spielte gerne Geige, als ich kurz davor stand, eine professionelle Musikerin zu werden, erkannte ich allerdings, daß ich einen furchtbaren Fehler gemacht hatte. Mitte der Sechziger lebte ich nun in New York, hatte einen Auftritt nach dem anderen und fragte mich, ob es im Leben noch mehr außer schwarze Abendkleider und bescheidene Gagen geben würde.

### Die Entdeckung des Videos

Ich hatte Woody Vasulka in den frühen Sechzigern in Prag getroffen, wo ich damals Musik studierte. Mitte der Sechziger waren wir nach New York gezogen. Woody war ein Filmemacher, und durch seine Arbeit beim Film lernte er 1969 auch Video kennen. Dadurch veränderten sich unser beider Leben für immer: Woody führte mich in seine neue Entdeckung ein – wie schnell das alles ging! Es war, als ob man sich verliebte; ich schaute nie mehr zurück. Sobald ich eine Videokamera in meiner Hand hielt, sobald ich diesen einzigartigen Zeitfluss unter meiner Kontrolle hatte, wußte ich, daß ich mein Medium gefunden hatte.

Wir besaßen bereits ein zweiseitiges Tonbandgerät, das Bildverzögerungen und Geschwindigkeitsänderungen erlaubte. Wir gingen sogleich einen Schritt weiter und begannen mit dem Bearbeiten und Manipulieren von Videobändern; ganz so, wie wir es mit Tonbändern getan hatten. Zur selben Zeit nahmen wir die tragbare Videoausrü-

stung zu den kulturellen Experimentier-Orten von New York mit: La Mama, Automation House, das Village Vanguard, Fillmore East, Blue Doom, Kansas City Steakhouse usw.

Nach diesen Ausflügen kamen alle in unserem Loft zusammen, um das gerade Aufgenommene anzusehen – damals war diese Erfahrung für die meisten etwas völlig Neues. Sogar das Wort „Video“ war eine brandneue Vokabel. 1971 ging es so turbulent in unserem Loft zu, daß wir dem Vorschlag eines Freundes folgten, einen großen Raum in einer nicht mehr benutzten Küche des alten Broadway Central Hotels in Beschlag zu nehmen. Der Raum sollte den Künstlern dienen, nicht dem Publikum. Wir nannten ihn daher das Kitchen-LATL (Live Audience Test Laboratory),

### Environments

In den ersten Tagen des Videos war alles eine Installation oder ein „Environment“, wie wir es gewöhnlich nannten. Bei der ersten Generation von 1/2 Zoll-Rollen-Videos gab es keine Vorrichtung zum Bearbeiten und Schneiden. Die Lösung: Man schnitt und klebte genau wie bei Audiobändern. Unsere Environments entstanden daher entweder aus „Live“-Kameras oder dem „Live“-Auswechseln von Bändern. Woody und ich verwendeten lieber mehrere Bildschirme, normalerweise einen ganzen

Stapel an Monitoren und mehreren Videokordern. Eine unserer ersten Installationen bestand aus dem horizontalen Treiben von Bildern von einem Monitor zum nächsten. Nachdem wir mit der „Kitchen“ begonnen hatten, eröffneten sich für die Environments und Live-Video-Performances viele Möglichkeiten. Später, als das elektronische Bearbeiten technisch möglich wurde, war jeder in das Schneiden vernarrt, und die Installationsarbeit verschwand für eine Weile – um dann später von der Kunstwelt neu erfunden zu werden.

### Themen

Was mir am Entstehungsprozess am meisten gefällt, ist die erste Aufnahme. Ob Schneeregen oder Schnee oder prasselnder Regen: Ich mag diesen Teil, vor allem wenn ich alleine in der Natur bin. In New Mexiko, wo ich lebe, sind die Flüsse, Berge und Arroyos mein Bildmaterial. Als ich jedoch in der Metropole Tokio war, bestand mein Material aus Menschen. Die Japaner haben ein gesellschaftliches Protokoll, das für sie tägliche Routine ist, aber auf jemanden aus dem Westen wie hervorragendes Theater wirkt: Die Art, wie sie sich verbeugen oder bestimmte Signale geben. Wenn die Japaner beispielsweise rasch durch eine Menge gehen wollen, legen sie ihre Hände in einer Art zerschneidenden Geste zusammen und plötzlich öffnet sich ein Gang im Meer der menschlichen Menge. Sie haben Handgesten für „Ja“ und „Vielleicht“ (obwohl das „Vielleicht“ normalerweise ein unausgesprochenes „Nein“ bedeutet). Sie scheinen einen unsichtbaren Panzer zu tragen, eine Art „Niemandland“ rund um ihre Körper. Fahrstuhlführerinnen in einer Dauervorstellung, Zugführer, Taxifahrer mit ihren weißen Handschuhen, und die Shinto-Priester, die ihre ganz eigenen, rituellen Baumbeschneidungen vornehmen.

Zwischen der Aufnahme und der Bearbei-





tung liegt gewöhnlich ein weiterer Schritt, in dem ich die Bilder verändere und mische, die Farbe bearbeite oder Motive auf dem Kopf oder rückwärts laufen lasse: Das ist die besondere Einzigartigkeit der Arbeit mit elektronischen Bildern. Es ähnelt vielleicht den Techniken der Fotoentwicklung in einer Dunkelkammer. Mich erinnert es allerdings eher daran, ein Musikinstrument zu spielen. Ich ändere den Stil, das Timbre, die Dynamik und den Notenschlüssel mit Improvisation und Spontaneität.

#### Musiktechniken

In meinen Mehrkanal-Videokompositionen stelle ich oft ein Grundbild mit einer bestimmten Dauer her, das ich dann für Band Nr. 2, Nr. 3 usw. kopiere. Ich schneide dann andere, aber ergänzende Bilder in die Kopien, so daß ein der Musikkomposition ähnlicher Effekt eintritt: Ich beginne mit einer Melodie oder einem Thema, füge harmonische Linien hinzu und entdecke, daß die Melodie

eigentlich weniger interessant ist als der Kontrapunkt. Manchmal gibt es eine entstehende melodiose Struktur, die sich durch und zwischen den Instrumenten – in meinem Fall: durch die Videomonitor – bildet.

#### Kreativität und Kommunikation

Die Motivation Kunst zu schaffen hat seinen Ursprung in dem tiefen Wunsch nach Kommunikation. Bei einigen Künstlern drückt sich dies mit dem Verlangen nach Kommuni-

kation im großen Stil aus – das interessiert mich nicht besonders. Ich sehe keinen qualitativen Unterschied zwischen „vielen Leuten“ und nur „einer Person“ wenn ich kommuniziere. Unsere ganze Existenz scheint sich doch um die Kommunikation zu drehen. Sie zieht sich quer durch alle Kulturen, Sprachen und Kontinente, auch durch die Zeit. Wir verbringen so viel Zeit mit Menschen, die wir gar nicht getroffen haben; sehr oft mit Menschen, die lange tot sind. Doch die stärkste Motivation jeder Kunst ist der Wunsch, mit sich selbst zu kommunizieren. Das ist ein spiritueller Gedanke. Es ist das traurige Los vieler Künstler gewesen, nur mit einem zukünftigen Publikum zu kommunizieren, allerdings haben sich Künstler und Publikum durch glückliche Zufälle manchmal am selben Ort und in der selben Zeit gefunden. Das Paris der Zwanziger gehört dazu. Für uns war es das New York der Sechziger. Es war etwas Besonderes.



# STEINA VASULKA PERSONALITY SHOW

## MY LOVE AFFAIR WITH ART: VIDEO AND INSTALLATION WORK

STEINA VASULKA

VIDEOARTIST

PRESENTATION:

FEBRUARY 20, 12 NOON

*exerpts*

*My love affair with art was all-consuming from the time I was 8 or 9 years old until my late teens. I lived by it. I went to every concert, play, opera and gallery show I could. Nothing else in life made any sense to me. I never chose to be an artist, I just knew I would not work in a bank or wait on tables. I loved playing my violin, but when faced with the prospect of being a professional musician, I realized I had made a dreadful mistake. I found myself in New York in the mid-1960s going from gig to gig, wondering if there was not more to life than black dress and meager fees.*

*Discovering video*

*I had met Woody Vasulka in the early 1960s in Prague, where I was studying music at the time, and by the mid-1960s we had moved to New York. Woody was a filmmaker, and through his film contacts he came across video in 1969. Both of our lives were changed forever. Woody introduced me to his new discovery - what a rush! It was like falling in love; I never looked back. As soon as I had a video camera in my hand - as soon as I had that majestic flow of time in my control - I knew I had my medium.*

*We already owned a two-track audiotape recorder, which allowed delays and speed changes. We immediately proceeded to process and manipulate videotape along the same principles we had applied to audiotape. During the same period, we were taking the portable video equipment to New York's cultural playgrounds: La Mama, Automation House, the Village Vanguard, Fillmore East, Blue Dom, Kansas City Steakhouse, etc. After those outings, everyone would gather in our loft to look at the instant playback -*

*something that most people at that time had never experienced before. Even the word 'video' was a brand-new addition to the vocabulary. By 1971, there was so much traffic in our loft that, when a friend told us he had found a large space in an abandoned kitchen in the old Broadway Central Hotel, we were ready. The space was intended to serve the artists, not the audience. We therefore named it the Kitchen-LATL (Live Audience Test Laboratory).*

*Environments*

*In the early days of video, everything was an installation or an 'environment,' as we used to call it. In the first generation of 1/2-inch reel-to-reel video there was no provision for editing. The solution was to cut and glue, as was done with audiotape. Our environments, therefore, consisted of either 'live' camera or 'live' switching of tapes. Woody and I preferred to use multiple screens - typically, a stack of monitors and several players. One of our first installations involved the horizontal drifting of images from one monitor to the next. After we started the Kitchen, we had plenty of opportunities to do environments and live video performances. Later, when electronic editing became tech-*

*nically feasible, everyone became infatuated with editing, and installation work disappeared for a while - to be reinvented later by the art world.*

*Subjects*

*The aspect of the process of creation I like most is the initial recording. Sleet or snow or howling rain, I love that part, especially if I am alone out in nature. In New Mexico, where I live, my images are rivers, mountains and arroyos, but when I found myself in the metropolis of Tokyo, my material became the people. The Japanese have a social protocol that, for them, is a daily routine, but to a Westerner looks like fabulous theater - the way they bow, the way they make certain signals. For example, when the Japanese want to cut through a crowd in a hurry, they put their hands forward in a chopping gesture and a magical corridor appears in the ocean of humanity. They have hand signals for 'yes' and 'maybe' (although 'maybe' usually means the unutterable 'no'). They seem to wear an invisible armor, a 'no man's land' around their bodies. Elevator girls in a perpetual state of performance, train conductors, taxi drivers in their white gloves and Shinto priests ritualistically pruning their arenas.*

*Between taping and editing, there is usually an intermediary step during which I alter and mix the images, change color or run things upside down or backwards. This is where the particular uniqueness of working with the electronic image comes into play. It is somewhat akin to photographic darkroom techniques, but it really reminds me of playing an instrument. I change style, timbre, dynamics and key in an improvisational and spontaneous way.*





*Musical techniques*

*In my multichannel video compositions, I often make a ground image of a certain duration, which I then duplicate as tape #2, tape #3, etc. I then drop different but complementary images into the copies, and a phenomenon similar to musical composition starts occurring. Starting with a melody or theme, I add harmonic lines and discover that the melody is far less interesting than the counterpoint. Sometimes there is an emergent melodic structure that interweaves through the instruments or (in my case) the*

*video screens.*

*Creativity and communication*

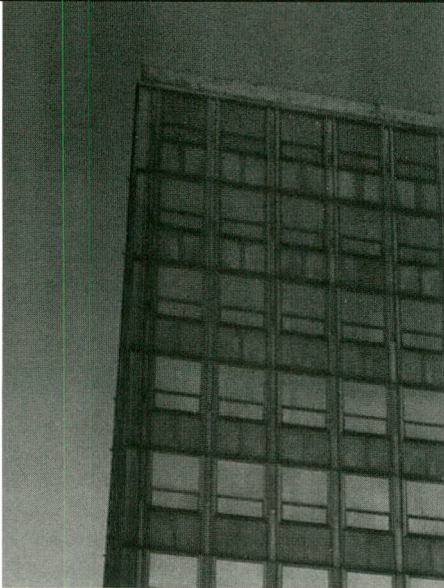
*The motivation to make art seems to come from a deep desire to communicate; for some artists, it comes from a desire to communicate on a massive scale - something that does not particularly interest me. I see no qualitative difference in more people versus one person if I am communicating. Our whole existence seems to be about communication. It cuts through cultures, languages and continents. It also cuts through time. We spend so much time with people we*

*have never met - often, with people who are long dead. But the primary motivation for all art is the desire to communicate with oneself. This is a spiritual idea. It has been the sad lot of many artists to communicate only to future audiences, but, through lucky coincidences, artists and their audiences have sometimes found each other in the same place at the same time. Paris in the 1920s was like that. New York in the late 1960s was like that for us. It was luxury.*



# CLUB TRANSMEDIALE 2000

## GET PERSONAL



Der Club ist ein atmosphärisches Phänomen, eine Blase mit einer eigenen Zeit und eigenen Gesetzen, ein Raumschiff, das innerhalb eines vorhandenen Raumes um sich greift, dessen Hülle durchbricht und abhebt. Eingeatmet durch eine osmotische Membran, die den Club vom Stadtraum trennt, findet man sich wieder in einer Architektur der Stimmungen, in der Alltag und Umgebung ausgeblendet werden. Im Spektakel aus Leuchten, Neonröhren, Projektionen und Videobildern wird der spezifische Ort überstrahlt und fällt ins Dunkel. Die Atmosphäre bekommt etwas Künstliches, der architektonische Raum wird elektrisch entmaterialisiert und zu einem virtuellen Raum gewandelt. Er wird zu einem anschließfähigen, universell verständlichen Zeichen. Überall auf der Welt sind Clubs auf das emphatische Erleben ausgerichtet, die Grenzen des Produktformats, die Grenzen der persönlichen Zeitreserven, die Grenzen der rationalen Kontrolle, die Grenzen des Körpers und des Raumes überhaupt sollen überschritten werden. Dabei entspricht der äußeren Entgrenzung eine Entgrenzung nach Innen im selbstvergessenen Abtauchen in Klang und Bilder.

Indem der Club sich auf seine spezifische Atmosphäre beruft, verweist er allerdings gleichzeitig auf eine entgegengesetzte Bewegung, die - gegenüber telekommunikativer

IDEE, KONZEPTION UND REALISIERUNG

**JAN ROHLF, MARC WEISER, REMCO SCHUURBIERS**

NET STREAMING:

**JÜRGEN SCHEPER, ULF SCHLETH**

TÄGLICH AB 21.00 IM HAUS DES LEHRERS

Ubiquität - Lokalität und leibliche Präsenz zur Geltung bringt. Eine Atmosphäre ist nicht einfach anwesend, sie entsteht erst in der Wahrnehmung des Einzelnen, der affektiv von ihr betroffen ist - und dafür werden tendenziell alle Körpersinne benötigt. Jeder kann als Sender und Empfänger von Empfindungsimpulsen zum Mitproduzenten einer Atmosphäre werden. Diese ist niemals etwas Fertiges, sie wird beständig durch alle Anwesenden modifiziert. Nicht zuletzt deswegen entwickelt sich der Club in einem umfassenden Geflecht persönlicher Beziehungen, er ist ein System aus pausenlosen Feed-Backs und weitgefächerten Kontakten.

Im Spannungsfeld dieser grundlegenden Ambivalenz suchen im Club Konfigurationen aus Licht, Video, Sound und Bewegung, haptischen und architektonischen Elementen, nach einer Balance in der immer wieder experimentellen Ausgestaltung kommunikativer Prozesse. Diese multilogische Struktur funktioniert umso besser, je mehr Eingriffs- und Zugriffsmöglichkeiten der Einzelne besitzt und je gleichberechtigter sich die unterschiedlichen Medien in das Geschehen einbringen können. Gefragt sind daher Produktionsmittel, die Improvisation und Interaktion erlauben. Insbesondere Video ist derzeit dabei, sich in seiner technischen Entwicklung diese Möglichkeiten zu erarbeiten und vollzieht damit eine Entwicklung nach, die im Bereich der elektronischen Musik längst stattgefunden hat. Der VJ wird zunehmend wichtiger, je näher er in seinen Fähigkeiten dem DJ rückt, umso spannender

wird das Verhältnis von Bildern und Musik.

Der club transmediale definiert sich so als multimediales Ganzes und gibt den im Clubkontext geleisteten visuellen und akustischen Experimenten ein Forum innerhalb des Medienkunstfestivals. Tragende Idee ist ein verändertes Konzept des Clubs der Post-Techno-Ära: das Visuelle zieht in Präsenz und Produktionsmitteln mit den Möglichkeiten des Akustischen nach. Der Club entwickelt dazu eine neue Infrastruktur mit erweitertem technischem Equipment. Alle Bestandteile einer Atmosphäre und ihrer Produktion werden mit den gleichen Ressourcen und der gleichen Aufmerksamkeit bedacht.

Das eigentliche Wesen des Clubs vollzieht sich immer erst auf der Ebene des unmittelbaren persönlichen Austauschs im Umfeld kleiner sich entwickelnder Netzwerke. So ist auch in diesem Jahr der Club transmediale eine Plattform, für die nächtliche Vertiefung der Beziehungen, für das direkte Gespräch, für die Vermischung der Identitätskonstrukte von Künstlern, Publikum und Presse auf der uns einzig gemeinen Basis basaler körperlicher Präsenz. - get personal.



# CLUB TRANSMEDIALE 2000

## GET PERSONAL



*This club is an atmospheric phenomenon, it is a warp with its own time and laws, a spaceship that is extending itself into the existent space, whose cover is penetrating before taking off. One will be breathed in through an osmotic membrane which is separating the club from the urban space. Once inside, you will find yourself amidst an architecture of moods that are fading in daily life and the everyday environment. An event of lights, neon tubes, projections and video images is glowing stronger than the club's actual location which is falling into darkness. This atmosphere evolves as something artificial, the architecturally defined space will be electrically dematerialised and transformed into a virtual space. It becomes a universally conceivable sign one can relate and connect to. All over the world, clubs are being designed to focus on the emphatic experience: The defining limits of a product, the limits of an individual's available time, the frontiers of rational control, and, in general, the limitations of the body and of the space must be crossed. The outward-directed crossing of limits corresponds with an inward crossing of limits when being lost in the dive into sounds and images.*

IDEA, CONCEPT AND REALISATION

**JAN ROHLF, MARC WEISER, REMCO SCHUURBIERS**

NET STREAMING:

**JÜRGEN SCHEPER, ULF SCHLETH**

DAILY AT 9 P.M. AT HAUS DES LEHRERS

*In relying on its specific atmosphere, the club also refers to an opposite movement: It stands in juxtaposition to the telecommunicative ubiquity because it recognises the club's very location and physical presence. An atmosphere is not simply present, it is generated through the perception of an individual who is emotionally affected by it, a process that demands a person's full physical senses. Anybody can thus become a co-producer of the mood by serving as a sender or recipient of impulses of perception. The atmosphere itself is never completed, but constantly modified by those who are present. This is one of the reasons why the club evolves in an extensive network of social relationships. It is a system of continuous feedbacks and a wide variety of contacts.*

*The tension of this fundamental ambivalence serves as background for the club. Employing installations of light, video, sound and movement, architectural and touchable elements, the club is searching for the balance in the ever experimental interpretation of processes of communication. This multilogical structure functions increasingly better the more opportunities of intervention and access everybody has, and the more equally the different media can be applied in the event. Subsequently, the means of production should allow for improvisation and interaction. Currently, video in particular, in its technological development, is on the verge of seizing these opportunities and repeating a development*

*the electronic music has already experienced. The VJ is gaining significance. And the closer the VJ and his capabilities will be to those of the DJ, the more stunning the relationship between images and music will become.*

*The club transmediale defines itself as a multimedia entity. As a club, it will offer a forum for the visual and acoustic experiments in the framework of the media art festival. The leitmotif is a different, post-techno perception of a club: Images, in their presence and in their means of production, are adopting the opportunities of acoustics. The club will develop a new infrastructure with an extended technical equipment. All elements of the atmosphere and its generating process will receive the same amount of resources and equal attention.*

*But the very nature of the club will only be created on the level of the direct, individual interaction in and around small developing networks. Once again, the club transmediale offers a platform to intensify relationships at night, to get into direct conversation, and for the mixing of identity constructions of artists, audience and the press on the only common basis we have – our physical manifestation: Get personal.*



# PROGRAMME CLUB TRANSMEDIALE



## Brief descriptions

### FR 11.02. GRAND OPENING

Opening with the machine performance, "sophisticated building by blind bulldozing" by BEOBACHTER DER BEDIENER VON MEDIEN (BBM, Hanover) together with sound and visuals by RECHENZENTRUM (Lillevän Pobjoy and Marc Weiser, Berlin). Followed by projects from around the Berlin label, Kitty-Yo - Tarwater, Raz Ohara and Jesse Belle, the author (of I-D, amongst other things) and musician from London; videos by Hendrik Dorgathen from Mülheim a. d. Ruhr and Lillevän, who has worked with Zbigniew Karkowski and Christine Hill, amongst others, and produced various clips for Elektronauten, Contriva, Tritop, Rope, Tarwater, Quarks and others. Tarwater, Quarks. - [www.kitty-yo.de](http://www.kitty-yo.de)

### SAT 12. 02. MURDER CAPITAL I

The musician, DJ and operator of the labels, I-F Hotmix, Vie-wlexx and Murder Capital – together with Bunker Records the crystallisation point of the electronic scene in The Hague and Rotterdam – meets the Canadian video artist and VJ, Yan Breu-leux. Supporting them during the evening will be Patrick Harz from Berlin and the Viennese multimedia duo, Station Rose (Gary Danner + Elisa Rose), who have been around for several years now with their live audio-visual shows, net streamings, CD-ROMs and exhibitions. - [www.stationrose.de](http://www.stationrose.de); [www.hot-mix.net](http://www.hot-mix.net)

### SUN 13. 02. MURDER CAPITAL II - the Sequel

An evening with Electronica projects from Rotterdam and The Hague. Videos and animations by Tappo.Kontakt and Marcel Kaars, Sound by Phako, who will also be presenting an audio installation, and EOG, who recently appeared together at the Steim Studios in Amsterdam, plus Gloribel Hernandez and Sca-letti. Scaletti and Tappo.Kontakt make up the video/sound project, ?Syntax Error.

### MON 14. 02. ELEKTRO MUSIC DEPARTMENT

The Berlin Elektro Label is a product of the legendary Elektro Club, which existed from 1992 to 1994. The co-operation between Daniel Pflumm, Kotai, Mo and Guillermo later gave us Panasonic (1995- 1997) and more recently Init as well as their excellent sound, which can be heard on countless publications. Characteristic features are Daniel Pflumm's graphics and video works, which make use of graphic samples from company

logos and advertising aesthetics and ironically treat music as a commodity.

### THE WONDERFUL WORLD OF RON AND SAFY

Ron Katsir, a video artist and university lecturer from Tel Aviv, and Safy Etiel (SNIPER, Berlin) compose their live audio-visual show from their archive of looped found footage material. Four samples played simultaneously stack the raw material into a breathless collage of reality as it is reflected in the media – a manipulation of manipulated perception.

### TUE 15. 02. RASTER-NOTON LABELNIGHT

A product of the merger between noton.archiv für ton und nichtton and Rastermusic from Chemnitz, the Raster-Noton label has been in existence since 1999. In its publications and editions the label treads new paths between art and sound and between sound research and theoretical approaches. Raster-Noton projects also represent an attempt to establish a correspondence between the mode of production and the degree of abstraction in the music contained in the visuals produced using the label's own software. Representing Raster-Noton at the transmediale club will be Frank Bretschneider aka Komet, Signal, Beyetone, Ivan Pavlov aka COH plus Noto, the project launched by the co-founder of the label, Carsten Nicolai, who will be responsible together with Olaf Bender for most of the visuals during the evening. [www.raster-noton.de](http://www.raster-noton.de)

### WED 16. 02. RESET ALL CONTROLLERS

Zeitblom from Berlin, a founding member of Sov´etskoe Foto, electrical engineer, sound fitter and composer for the theatre, new radio plays and acoustic music, who has worked together with John Zorn, Fred Frith, Jim Thirlwell and others, will provide the backing for the visuals presented by the multimedia group, pReview (Berlin), at the transmediale club. Huib Emmer, a composer of contemporary music from The Hague, will be presenting his latest composition for live electronics and video. Appearing together with Tappo.Kontakt. U.M.A. (urbano mistica amplitude) will be Gato Leiras (Buenos Aires) and Michael Renkel (Berlin). They regard their music as being a non-hierarchical, inexact echo and reflex, as an interpretation of the objet trouvé. They have been working together for some time now with the video artist, Ginseng aka Sonja Bender, whose colla-



# PROGRAMME CLUB TRANSMEDIALE



ges of pictures generated live via Midi consist of a spontaneous combination and overlapping of ever new pictorial mutations from a limited picture library.

## THU 17. 02. THE METHODS TO SURVIVE NETWORK

A network which, ever since it was set up, has engaged in permanent self-reflection and feedback - fished from the environment of the audio/video experimenters of Column One, the commendable magazine, Artefakt, and its monthly sound lounge, Garten der Verschlungenen Pfade, and the Tochnit Aleph and Rendezvous Radikal labels. Also appearing will be Sudden Infant aka performance and installation artist/sound researcher, Joke Lanz from Zürich - a collective defined by its undefined music. - [www.monochrom.at/artefakt/](http://www.monochrom.at/artefakt/) - [www.staalplaat.com](http://www.staalplaat.com)

## FRI 18. 02. VANISH RGB meets SHITKATAPULT

For years now, Till Vanish and Eve Hurford aka Vanish RGB have been producing video and slide projections in Berlin's clubs and at events from May Day to Dokumenta X. Their very graphical images from all kinds of digitally processed samples and text animations meet the sound of the Shitkatapult label. This is a label with a cross of different styles from the Rhein-Neckar delta in a network which stretches as far as Berlin. Attempts are made both live and in the studio to make the minimalist running amok audible - far away from dance floor fillers and constantly on the lookout for different sound structures in electronic fields. [www.shitkatapult.de](http://www.shitkatapult.de)

## SAT 19. 02. THE REVENGE OF THE NERDS

Visomat Inc. have been concerned for years now with the sound-controlled visualisation of electronic music, for which they use software they have developed themselves plus manipulated hardware components. In 1997 they set up their first permanent VJ venue in Berlin's newly-opened WMF. Currently up and running there is the Berlin Club Video series initiated by Visomat, which provides a forum for the video-visual scene in Berlin. A large part of the video system in the transmediale club has been provided by Visomat. The label of the Berliner, Stefan Bethke aka Pole, will be guesting at the transmediale club with Kit Clayton from San Francisco and Barbara Preisinger.

- [www.visomat.com](http://www.visomat.com), [www.imbalance.de](http://www.imbalance.de)

## SUN 20. 02. AWARD PARTY

Monitor.automatique aus operate in the multifunctional field of surveillance technology and the production of requested visuals. For the past two years now, Timm Ringewaldt and Sven Gareis have been creating and doubling the digital self-finding promises of virtual realities in the Berlin club scene using polished technology and software which they have in part developed themselves. During the evening they will be working to the sounds of the Berlin

DJ duo, Le Hammond Inferno. - [www.snafu.de/lhi/bungalow](http://www.snafu.de/lhi/bungalow)

## INSTALLATIONS

MONICA PREISCHL - part of environment: raumbasis:[www.mp.berlin.de](http://www.mp.berlin.de)  
The concept of space as an object of distance. A plea for occupiability in both spatial and emotional terms. Created for the founding of an action group, meeting and starting point for new spaces in every dimension.

MAVERICK (Berlin)

Video installation

JP VAN DER WENDEN - Blauwe Man

Sound and video artist from The Hague.

SENSOR (Berlin)

A product of what used to be one of the most experimental clubs in the city - sound installation and visual, real-time urban space on the 5th floor of the Haus des Lehrers.

LUKAS KÜHNE and INGO FRÖHLICH (Berlin)

Light installation

JAN ROHLF - Excerpts from the hardware series.

A-AROMA

Installation



STUDIO SYSTEME

SCHELL

# Avid® Softimage | DS 3.0

Feuer und Flamme  
in High-End Finishing Qualität!

Jetzt: post-production all inclusive

- auflösungsunabhängiges Arbeiten
- 3D - Raum mit Displacement-Mapping
- Warping und Morphing
- process tree
- selektive Farbkorrektur
- Marquee-Titling integriert
- unbegrenzte Compositing-Layer
- unkomprimiert mit Echtzeiteffekten

Avid Premier  
Reseller

STUDIO | SYSTEME | SCHELL

Digital Media Solutions

Vereinbaren Sie einen  
individuellen Demotermin-  
rufen Sie uns an!

Germaniastraße 18-20

D-12099 Berlin

Telefon 030/75 08 28-00

Telefax 030/75 08 28-99

Maastrichter Straße 23

D-50672 Köln

Telefon 0221/95 14 28-0

Telefax 0221/95 14 28-99



# MEDIENKUNSTINSTALLATIONEN MEDIA ART INSTALLATIONS

AXEL BOHSE  
KURATOR/CURATOR

Gerade erst eine magische Schwelle überschreitend, erweitert sich unser Blick mit Spannung auf ein neues Jahrtausend. Niemand weiß, welche philosophische Strömungen und politische Einflüsse, soziale Umwälzungen und Katastrophen die Zukunft prägen werden. Nur eines scheint jetzt bereits klar zu sein: es wird mehr denn je eine Zeit der technologischen Superlativen und der medialen Hochrüstung. In zunehmender Geschwindigkeit werden die Entwicklungen aus Forschungslabors und Hightechschmieden mit der Verknüpfung unterschiedlichster Bereiche und Funktionen neue Möglichkeiten des Überlebens erschließen. Gleichzeitig werden in grenzenlosen Schöpfungs-szenarien auch die Entkopplung physischer und geistiger Existenz immer greifbarer. An diesem eigentlich gewöhnlichen und doch markanten Zeitpunkt ist die Kunst und vielleicht gerade die Medienkunst als Reflektor gefordert. Die ausgewählten Installationen stellen einen Ausschnitt aktueller, künstlerischer Positionen dar und spannen einen Bogen zwischen neuen inhaltlichen Akzenten, Materialität und technisch Möglichem.

Fast wie ein Gesellschaftsspiel mutet die interaktive Installation „Boundary Functions“ von Scott Sona Snibbe an. Obwohl dieses System aus fragilen Lichtlinien tatsächlich ein gruppendynamisches Phänomen darstellt, steht das individuelle Wechselspiel von Annäherung und Abgrenzung im Mittelpunkt der Interaktion. Herman Maat greift mit seiner interaktiven Installation „The Paranoid Panopticum“ auf die klassische Geschichte von Narzissus und der Erkenntnis mit dem Spiegelbild.

Vermutlich haben die langen Strände Neuseelands Saorise Higgins, Ian Gwilt und Fion Higgins inspiriert, flüchtig in den Sand gravierte Formen und Zeichen als Brücken zwischen Wirklichkeit und Imagination zu bauen. Ihre interaktive Installation „Streaming“ eröffnet eine neue Qualität eines der ältesten Speichermedien der Welt.

Urgesteine in verschiedensten Formen und Größen dienen Yeoh Guan Hong und Yulius

als Ausgangspunkt ihrer interaktiven Installation „The H.E.A.R.T. of Stone“. In die Waagschale gelegt, verknüpfen sie das Gewicht dieser Welt mit assoziativen Bildern und Klängen.

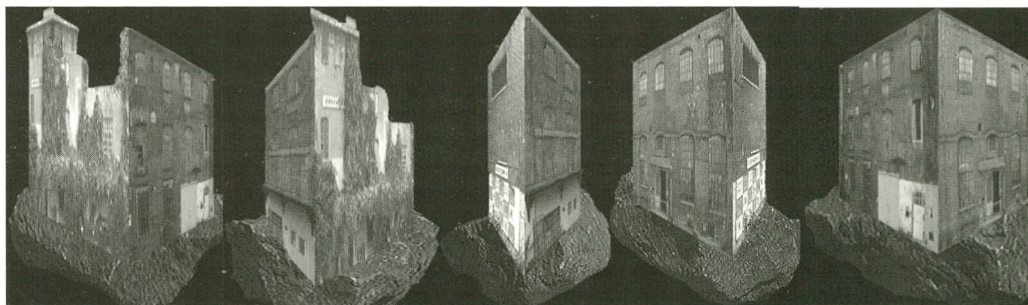
Robert Cahen zählt zu den bekanntesten europäischen Videokünstlern. In einer für ihn typischen Bildsprache hat er erstmals eine Reihe von Video Installationen entwickelt, aus der die Arbeit „Tombe“ zu sehen ist.

*Having just crossed a magical threshold, we look forward with excitement to what the new millennium holds in store. Nobody knows what philosophical trends, political*

*Scott Sona Snibbe's interactive installation, "Boundary Functions", appears almost like a party game. Although this system of fragile lines of light actually represents a group-dynamic phenomenon, it is the individual interplay of convergence and dissociation which is at the heart of the interaction.*

*Herman Maat's interactive installation, "The Paranoid Panopticum", takes up the ancient Greek story of Narcissus and looks at what reflections tell us.*

*Saorise Higgins and Ian Gwilt were presumably inspired by New Zealand's endless beaches to construct shapes and signs fleetingly etched in the sand as bridges between reality and imagination. Their interac-*



*influences, social upheavals and catastrophes lie in wait for us. Only one thing seems to be clear. More than ever before the period ahead will be one of technological superlatives and a media explosion. The latest developments from the research laboratories and high-tech forges will be linked with all sorts of fields and functions at an ever greater speed and open up new opportunities for survival. At the same time, the detachment of physical and intellectual existence will become more and more tangible in boundless creative scenarios. At this customary and yet remarkable point in time, art - and perhaps media art, in particular - needs to be held up as a mirror. The installations that have been selected represent a cross-section of current artistic positions ranging from a new stress on content via materiality to the technically feasible.*

*tive installation, "Streaming", lends a new quality to one of the oldest storage media in the world.*

*Prehistoric rocks in various shapes and sizes provide Yeoh Guan Hong and Yulius with the point of departure for their interactive installation, "The H.E.A.R.T. of Stone". They literally link the weight of this world with associative sounds and pictures. Robert Cahen is one of the best-known European video artists. Using the pictorial language for which he is famous, Cahen has produced his first series of video installations, from which the work "Tombe" is taken.*



## BOUNDARY FUNCTIONS



### Interaktive Installation 1998 von Scott Sona Snibbe (USA)

Im Zentrum des Raumes lädt ein quadratisches, sich nur um ein paar Zentimeter vom Boden abhebendes Podest zum Betreten ein. Es ist hell erleuchtet, fast unmerklich unterlegt mit der Pixelstruktur eines Videoprojektionsbildes. Betreten nun zwei oder mehrere Personen gleichzeitig diese Fläche, wird sie durch von oben projizierten Linien strukturiert. Form und Verlauf dieser Linien sind variabel und einer ständigen Veränderung unterworfen. Gleichzeitig vom Verhalten und den Bewegungen der Besucher abhängig, wird dabei die Aufteilung und Größe der den Protagonisten zugeordneten Kernzellen moduliert. Zweifellos geht es in dieser interaktiven Installation um das Verhältnis Individuum versus Gruppe/Gemeinschaft oder genauer Gesellschaft. Jede dieser Lichtlinien konstituiert einen persönlichen Bereich, der im alltäglichen Umgang unsichtbar und dennoch massiv beeinflussend unsere Verhaltens- und Kommunikationsmuster dirigiert. Als simples sprachliches Beispiel steht die Bemerkung: jemandem zu nahe treten, bzw. auf den Zwirn / Geist gehen, welche anzeigt, hier ist eine Grenze auf physische oder psychologische Art und Weise überschritten worden. Darüber hinaus stehen die sogenannten Voronoischen Diagramme als Metapher für die Dualität verschiedenster Verhältnisparameter in allen bedeutsamen Bereichen, wie z.B. in der Biologie, das Dominanzmuster von Tieren und Pflanzen, in der Chemie, die Zuordnung von Atomen in kristalline Strukturen, die geologischen Auswirkungen von Gravitationskräften im All, aber ebenso intelligente Steuerungen für roboterbetriebene Produktionsstrassen und verkaufspsychologische Supermarktstrategien.

**Scott Sona Snibbe** 1969 in New York City geboren. 1987-94 Studien der Freien Kunst, Experimentalfilm und Computerwissenschaften. Seit 1990 Filmpräsentationen. Diverse Ausstellungen und Publikationen. Besondere Forschungsbereiche Interface Entwicklung, Roboting, 3D Modeling. Lebt und arbeitet in San Francisco.

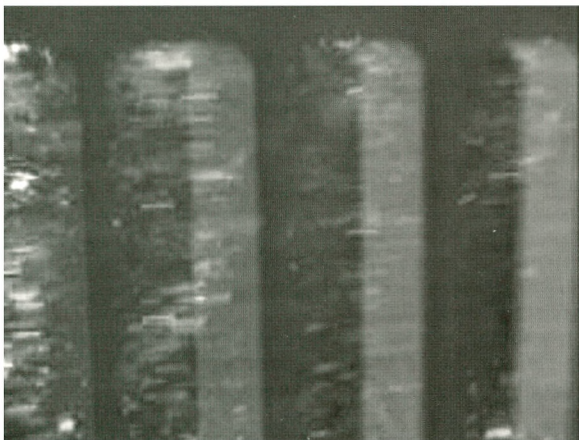
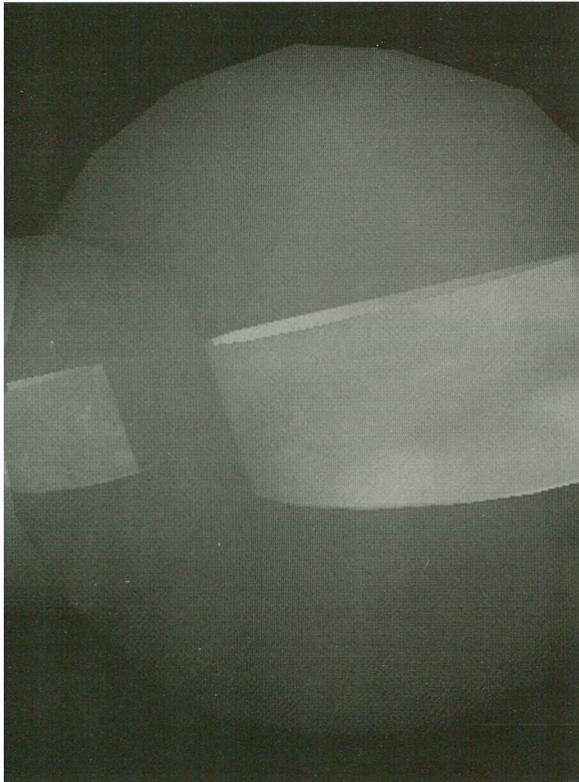
### Interactive Installation 1998 by Scott Sona Snibbe (USA)

*In the centre of the room there is a square platform raised just a few centimetres from the ground which beckons visitors to enter. The platform is brightly lit and almost imperceptibly lined with the pixel structure of a video projection image. If two or more people enter this area at one and the same time a structure is created by lines projected from above. The shape and path of these lines vary and change constantly. The division and size of the core cells allotted to the protagonists alter depending on the conduct and movements of the visitors. What this interactive installation clearly attempts to demonstrate is the relationship between the individual and the group/community or, to be more precise, society. Each of the lines of light constitutes a personal area, which is invisible in our daily round of activities and yet has a massive influence on the way we behave and communicate. A simple linguistic example is provided by the phrase: to get too close to somebody, to get on their nerves, which indicates that somebody has gone too far in physical or psychological terms. Then there are the so-called Voronoic diagrams as a metaphor for the duality of a wide variety of relationship parameters in all major fields, e.g. in biology the dominance pattern of flora and fauna, in chemistry the attribution of atoms to crystalline structures, the geological impact of the forces of gravity in space, intelligent control mechanisms for robot-operated production lines and psychological sales strategies in supermarkets.*

**Scott Sona Snibbe** born in New York City in 1967. Studied free art, experimental film and informatics from 1987 to 1994. Film presentations since 1990. Various exhibitions and publications. Research into interface development, roboting, 3-D modelling. Lives and works in San Francisco.



## STREAMING



### **Interaktive Installation 1998 von Saoirse Higgins, Ian Gwilt und Fion Higgins (NZ)**

Beim Betreten des abgedunkelten Ausstellungsraumes steuert man direkt auf ein im schwachen Lichtkegel eines Scheinwerfers gelegenes Podest zu. Die sandbedeckte Oberfläche verlockt den Besucher, mit den Fingern darin zu spielen. Schon bei der ersten Berührung verändern sich die Bilder der wandgroßen Videoprojektion, Bilder wie in einer virtuellen Welt. Ein Klangteppich aus Tönen und Geräuschen verstärkt die konzentrierte Ruhe des Raumes. Streaming setzt den Besucher in den Mittelpunkt der Aktion, er bestimmt die Verkettung von sensorischen, optischen und akustischen Signalen. Konfrontiert mit einem der ursprünglichsten Speichermedien der Menschheit - die ersten bildhaften Zeichen waren im Sand gravierte Formen - vertieft sich der Besucher in den Duktus der eigenen Zeichen-Setzung. Jede Überzeichnung, jede neue Linie nach dem Löschen vorangegangener Gravuren im Sandbett generieren andere Bilder, Klänge und Geräusche und bildet assoziative Strukturen in einer nicht greifbaren, immateriellen Welt. Sand, oft Übergangsbereich zwischen Land und Wasser, wird hier zum Interface zwischen realer und virtueller Umgebung. So ist Quarzsand gerade im Computerzeitalter als Grundstoff zur Herstellung von Speicherchips unverzichtbarer Bestandteil.

**Saoirse Higgins**, umfangreiche Grundlagenforschung in 3D Design. MAIMM-European Masters Interactive Multimedia (UIB/RCA). Tätig als Produktdesignerin in den Bereichen Neue Medien und VRML. Ihre besonderen Schwerpunkte liegen in der Auseinandersetzung mit interaktiven Systemen und virtuellen Umgebungen. Verschiedene Lehraufträge. Sie lebt und arbeitet in Whanganui, NZ und Dublin.

**Ian Gwilt**, Ausbildung im Bereich für Print-, Museums-, und Ausstellungsdesign. B.A. Hons, Communication, Arts and Design. MAIMM-European Masters Interactive Multimedia (UIB/RCA). Verschiedene Lehraufträge. Arbeitet hauptsächlich künstlerisch an der Entwicklung von Medienkunstinstallationen. Zahlreiche internationale Ausstellungsbeiträge und Einzelpräsentationen. Erhielt seit 1995 verschiedene Stipendien und Preise. Lebt und arbeitet in Whanganui, NZ und Dublin.

### **Interactive Installation 1998 by Saoirse Higgins, Ian Gwilt und Fion Higgins (NZ)**

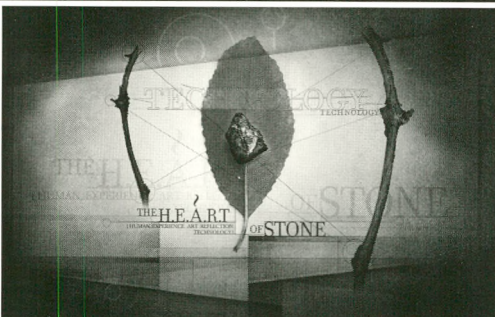
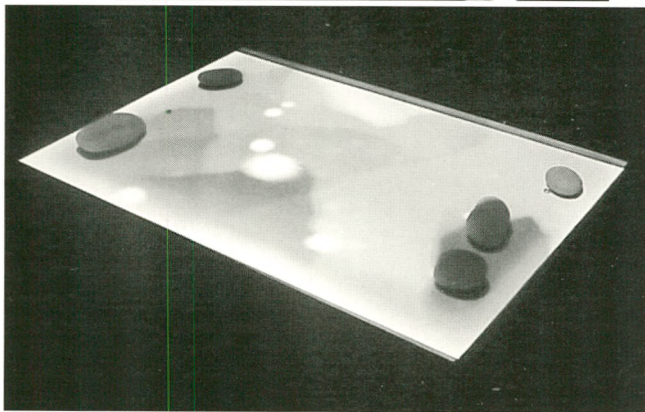
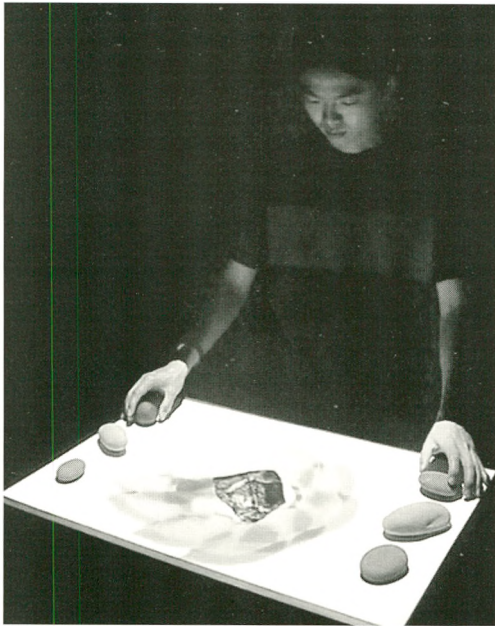
*Having entered the darkened exhibition room, you move straight towards a platform illuminated by the thin beam of a spotlight. The sand-covered surface is an invitation to your fingers to play. The moment you touch the sand, the images in the ceiling-high video projection change like pictures from a virtual world. A carpet of sounds and noises reinforces the intense quiet of the room. Streaming puts you at the heart of the action and determines the chain of sensory, optical and acoustic signals. Confronted by one of mankind's earliest storage media – the first pictorial signs were shapes engraved in the sand – you become absorbed by the characteristics of your own signs. Each new drawing and new line, which appear after the previous engravings in the sand bed have been wiped away, generate new images, sounds and noises and form associative structures in an intangible, immaterial world. Sand, which is often a transition area between land and water, acts as an interface here between a real and a virtual environment. Glass sand, for instance, is used in the computer age as a basic material and indispensable component in the manufacture of memory chips.*

**Saoirse Higgins**, extensive research into 3-D design. MAIMM – European Masters Interactive Multimedia (UIB/RCA). Works as a product designer for the new media and VRML and is specialised in interactive systems and virtual environments. Various teaching appointments. Lives and works in Whanganui, NZ, and Dublin.

**Ian Gwilt** was trained in print, museum and exhibition design and has an honours degree in communication, arts and design. MAIMM - European Masters Interactive Multimedia (UIB/RCA). Various teaching appointments. Artistic efforts concentrated on media art installations. Individual presentations and participation in various international exhibitions. Awarded several prizes and scholarships since 1995. Lives and works in Whanganui, NZ, and Dublin.



THE H.E.A.R.T.  
OF STONE  
H.E.A.R.T:  
HUMAN EXPERIENCE  
ART REFLECTION  
TECHNOLOGY



**Interaktive Installation 1998**  
von Yeoh Guan Hong und Yulius (NZ)

Wie ein Monolith, steht ein erleuchtetes Pult im abgedunkelten Raum. Auf der Oberfläche entdeckt man Bilder einer Videoprojektion, eingefasst von unterschiedlichen Natursteinen. Legt man einen oder mehrere dieser Steine auf die Fläche, verändern sich die Bilder. Kinder haben eigene Vorstellungen von ihrer Umwelt, nehmen alles in sich auf und sammeln viele Sachen, wie z.B. Steine. Sie regen Spekulationen über das Geheimnis, das sie wohl in sich tragen, besonders an. Mit dem Erwachsenwerden verliert sich die Mystik, aber es bleibt eine Erinnerung der Kindheit.

Obwohl sich der moderne Mensch immer weiter von der Natur entfernt, ertappt man sich auf dem Spaziergang beim Bücken nach besonderen Steinen. Und der Blick wird wie früher versuchen, durch die Schichten hindurch endlich den Kern zu erreichen, das Herz dieser Göttertränen zu entdecken.

Hong und Yulius verstehen The H.E.A.R.T. of Stone als Untersuchung von Stein als Beispiel für die Einflüsse der Natur auf die menschliche Entwicklung in Kunst und Kultur. Als Ergebnis ihrer Analyse unterstreichen sie ein Ungleichgewicht zwischen technologischer Entwicklung und der Einbeziehung natürlicher Orientierungen. Mit der Gewichtsmessung von Natursteinen entwickeln sie ein sehr sensibles und ursprüngliches Interface, das sowohl gesellschaftliche Wahrnehmungsstrukturen als auch individuellen Bild- und Klangassoziationen Raum bietet.

**Yeoh Guan Hong**, 1972 in Indonesien geboren. 1991-94 Studium Graphik Design an der Malaysian Institute of Art, Kuala Lumpur. Seit 1998 an der Whanganui Polytechnic School of Design; verschiedene Forschungs- und Lehraufträge im Bereich 3D Modeling und Computer Grafik Design; mehrere Auszeichnungen. Lebt und arbeitet in Whanganui, NZ; seit 1997 gemeinsame Kunstprojekte mit.

**Yulius Syamsudin**, 1972 in Indonesien geboren. 1991-95 Ingenieurstudium für Mechanik an der Petra Christian Universität Surabaya, Indonesien. Seit 98 an der Whanganui Polytechnic School of Design; verschiedene Forschungs- und Lehraufträge. Lebt und arbeitet in Whanganui, NZ

**Interactive Installation 1998**  
by Yeoh Guan Hong und Yulius (NZ)

*Stood like a monolith in the middle of the darkened room is an illuminated desk. Its surface is covered by pictures from a video projection framed by a surrounding hollow in which many different kinds of natural stones lie. If one or more of these stones are placed on the surface, the pictures change.*

*Children have their own ideas about their environment. They like to collect things which are important to them, such as stones. Stones make them think about the secret they encapsulate. As children grow up, the mystery evaporates. However, they retain a childhood memory of them.*

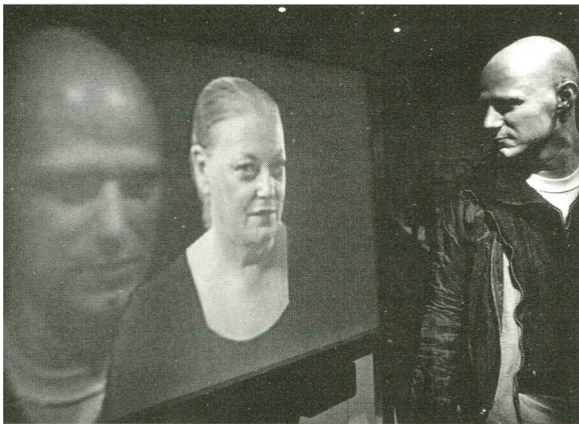
*Although modern man is moving further and further away from nature, people still find themselves bending down to pick up special stones when they are out for a walk. And just like in their childhood days they try to penetrate the various layers to reach the middle and uncover the heart of these tears wept by the gods. Hong and Yulius treat The H.E.A.R.T of Stone as a study of stone, considering it to be an illustration both of the influence of nature on human development in art and culture. Following their investigation they emphasise the imbalance between technological development and the incorporation of natural orientations. By measuring the weight of natural stones they develop a very sensitive and original interface which offers scope for social perception structures and individual pictorial and sound associations.*

**Yeoh Guan Hong**, born in Indonesia in 1972. Studied graphical design at the Malaysian Institute of Art, Kuala Lumpur from 1991 to 1994. Employed at the Whanganui Polytechnic School of Design since 1998; various research and teaching posts in 3-D modelling and computer graphical design; several awards. Lives and works in Whanganui, NZ; since 1997 joint art projects with Yulius Syamsudin, born 1972 in Indonesia.

**Yulius Syamsudin** studied mechanical engineering at the Petra Christian University, Surabaya, Indonesia from 1991 to 1995. Employed by the Whanganui Polytechnic School of Design since 1998; various research and teaching posts. Lives and works in Whanganui, NZ.



## THE PARANOID PANOPTICUM



### Interaktive Installation 1999 von Hermen Maat (NL)

Der Besucher betritt einen schmalen Gang zwischen einer Projektionswand und einer matten Spiegelfläche. Projiziert wird zunächst das leere Umfeld des Ausstellungsraumes, doch dann entwickeln sich eigenartige Szenarien. Livebilder aus der Installation vermischen sich mit aufgezeichneten Spielszenen, kurze Filmclips werden eingeblendet. Aktivierung, Geschwindigkeit und Verlauf dieser Überlagerungen sind vom Verhalten des Besuchers abhängig: Kontrolle als Selbstzweck, in einer auf Kontrolle ausgerichteten Gesellschaft. In übersteigter Form wird sie zur eigenen Bedrohung und evoziert gleichzeitig Angst bei deren Verlust. Hermen Maats Panopticum setzt sich mit diesem Paradoxon auseinander. In Anlehnung an ein Theaterstück, welches das Schicksal von Narziß und der Nymphe Echo aufgreift, schickt er den Besucher in ein Labyrinth aus Zuständen und Befindlichkeiten. Der Besucher als Beobachter und Beobachteter zugleich, rückt als Vexierbild zwischen die sich scheinbar verselbständigenden Szenarien auf der Projektion und seinem eigenen Antlitz. Doch was sich in dieser Situation noch entwickeln könnte, bleibt Spekulation. Sobald der Spiegel ein klares Bild zurückwirft, präsentiert sich abrupt das Ende als unausweichliches Sterben nach dem selbstverliebten Blick ins eigene Spiegelbild.

Darstellerin im Video: Vivianne de Muynck

Textzitate aus „An Echo Play“ von Alfred Kreijemborg, 1923

#### Hermen Maat

Software: Aadjan van der Helm, Carlo Prelz.

Gefördert durch The Netherlands Foundation for Visual Arts, Architecture and Design, Amsterdam Fund for the Arts und Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe Produktion V2\_Lab, Rotterdam 1985 – 91 Studien an der Gerrit Rietveld Academy, Amsterdam und Jan van Eyck Academy, Maastricht. Seit 1991 eigene künstlerische Arbeiten und Ausstellungsbeteiligungen. Ab 1993 diverse Lehraufträge und Vorlesungen. Teilnahme an öffentlichen Kunstprojekten und Mitarbeit an Kabelnetzprojekten in Amsterdam. Lebt und arbeitet in Amsterdam.

### Interactive Installation 1999 by Hermen Maat (NL)

*The visitor enters a small corridor between a projection screen and a dull mirror surface. The initial projection is of the empty environment of the exhibition room, but then strange scenarios begin to develop. Live images from the installation are mixed with recordings of enacted scenes and short film clips are faded in. The activation, speed and sequence of these overlapping elements depend on how the visitor behaves. Control is an end in itself in a society geared to control. If it is pushed to extremes it becomes a threat and at the same time its loss engenders fear. Hermen Maat's panopticum addresses this paradox. Like in a play for the theatre which takes up the fate of Narcissus and the nymph, Echo, he sends the visitor into a labyrinth of conditions and states of mind. The visitor, who is observer and under observation at one and the same time, moves like a picture puzzle between the projected scenes, which apparently take on an independent existence, and his own countenance. What might develop in this situation, however, is a matter for speculation. As soon as the mirror reflects a clear image, the abrupt end is like inevitable death after you have looked in narcissistic fashion at your own image.*

Video actress: Viviane de Muynck

Text quotations from 'An Echo Play' by Alfred Kreijemborg, 1923.

#### Hermen Maat

Software: Aadjan van der Helm, Carlo Prelz.

Funded by the Netherlands Foundation for Visual Arts, Architecture and Design, the Amsterdam Fund for the Arts and the Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe Production V2\_Lab, Rotterdam. Studied from 1985 to 1991 at the Gerrit Rietveld Academy, Amsterdam and Jan van Eyck Academy, Maastricht. Since 1991 artistic compositions and participation in exhibitions. Various teaching appointments and lectures from 1993 onwards. Involvement in public art projects and cable network projects in Amsterdam. Lives and works in Amsterdam.



## T O M B E



### Videoinstallation 1997 von Robert Cahen (F)

Die Längsseite des verdunkelten Raumes ist von einer Projektionswand eingenommen, umfaßt von einem großen, hochformatigen Bilderrahmen, etwa wie ein Gemälde. Auf diese Leinwand werden Videobilder projiziert. Nach langen Pausen blauen Rauschens erscheinen immer wieder unterschiedliche Objekte oben im Bildausschnitt. Es mögen gut zwei Dutzend sein, die sowohl in ihrer Auswahl überraschen, als auch in ungewohnten Perspektiven erscheinen. Es sind Alltagsgegenstände wie Spielzeug, Küchenutensilien, Kleidungsstücke. Allesamt ihrer ursprünglichen Funktion enthoben, sinken sie unaufhaltsam vorüber und entgleiten in eine unbekannte Tiefe. Das kühle, scheinbar grobkörnige Blau der Projektion dominiert die Stimmung des gesamten Raumes. Tombe aus dem Französischen übersetzt bedeutet Grab, zugleich ist es aber auch die 3. Person singular des Verbes tomber-fallen. So wirkt der Bildausschnitt wie ein Fenster, ein Ausblick in eine Außenzone, die jedoch weder räumliche Weite noch menschliche Geborgenheit suggeriert. Es kann ein Kanal sein oder ein Schacht, der nur eine Strömungsrichtung erlaubt, den mal verhaltenen, mal bedingungslosen Sog in die Tiefe. Man möchte hineingreifen in die Wassersäule, die Gegenstände vor dem endgültigen, lautlosen Verschwinden noch einmal berühren, vielleicht vor dem Zerschellen bewahren. Doch sind alle Bemühungen umsonst, denn wie in Tombe, so durchziehen Robert Cahens Werke gleichbleibend aktuell die Auseinandersetzung mit Übergangsstadien, Bereichen zwischen Leben und Tod, mit dem Fließen von Zeit, mit Abwesenheit und Erinnerung und dokumentieren gleichzeitig seine charakteristische Bildsprache.

**Robert Cahen** 1945 in Valence, Frankreich geboren. 1971 Diplome des Conservatoire National Supérieur de Musique de Paris, Klasse Pierre Schaeffer. Umfangreiche Mitarbeit beim ORTF im Bereich Musikrecherche und bei INA im Bereich Vidéo Expérimentale. Seit 1973 mit zahlreichen Video- und Filmproduktionen auf internationalen Foren vertreten. Verschiedene Preise und Anerkennungen. Lebt und arbeitet in Mulhouse und Paris.

### Video Installation 1997 by Robert Cahen (F)

*The long side of the darkened room is taken up by a projection screen, which is surrounded by a large, vertical-format picture frame like a painting. Video images are projected onto this screen. After long breaks of blue noise, different objects repeatedly appear in the top part of the screen. There may be two dozen of them all told. Their selection and the unusual perspectives they offer are surprising. They consist of everyday items such as toys, kitchen utensils and items of clothing and are all deprived of their original function. They glide inexorably past and slip out of sight into unknown depths. The cool and seemingly coarse-grained blue of the projection dominates the mood in the room. 'Tombe' in French means grave and is also the 3rd person singular of the verb 'tomber', to fall. The picture area looks like a window offering a view of an exterior zone which suggests neither spatial distance nor human security. It could be a canal or a shaft which allows the current to flow in one direction only - the sometimes restrained, sometimes irresistible tug of the deep. You feel like putting your hand in the column of water, touching things one last time before their final, silent disappearance and perhaps saving them from being dashed to pieces. But all such efforts are in vain. Tombe, like all Robert Cahen's works, is pervaded by the ever topical attempt to address transitional stages, the areas between life and death, the flow of time, absence and recollection and is expressed in his characteristic pictorial language.*

**Robert Cahen** born in Valence, France, in 1945. Diploma in Pierre Schaeffer's class at the Conservatoire National Supérieur de Musique de Paris in 1971. Extensive collaboration with ORTF in music research and with INA in experimental video. Countless video and film productions at all levels of international forums since 1973. Various prizes and awards. Lives and works in Mulhouse and Paris.



Prominente Sprecher aus Design, Architektur, Kunst  
Drei Bühnen, Ausstellungen, Messe, Buffet  
Inspiration, Kontakte, Unterhaltung, Spaß

**TYPO2000  
BERLIN**

Jetzt online anmelden:  
[www.typo-berlin.de](http://www.typo-berlin.de)

## 5. Internationale Designkonferenz: TYPO BERLIN 2000 13.–15. April 2000 im Haus der Kulturen der Welt

# style

<<< nur noch **wenige Karten**  
Designprofis: DM 1200,-

FontShop

FontShop Berlin, Bergmannstraße 102, 10961 Berlin, Infotelefon (030) 695 96-0

© 2/2000 FontShop. Gestaltung: stereobloc, Berlin. Schriften: Eurostile, FF Profile, FF Typestar. Alle Preise inkl. 16% MwSt.

### Ed Benguiat

Typografisches Urgestein, New York, Schriftentwerfer: ITC Bookman, ITC Tiffany, ITC Souvenir

### Irma Boom

eine der einflussreichsten holländischen Designerinnen, international ausgezeichnete Buchtypografie

### Prof. Bazon Brock

der Wuppertaler Ästhetikprofessor: Stil als Kampfprinzip in der Kommunikation

### Neville Brody

Seit zwei Jahrzehnten das gute Gewissen der visuellen Kommunikation

### Anne Burdick und Walter Pamminger

Kalifornische Typografie trifft Österreichische Linguistik: das Karl-Kraus-Wörterbuch

**Neu**

### Elliott Peter Earls

Typo- und Sound-Performance: The Apollo Program, Schriftentwerfer für Emigre

### Manuel Funk/Jeremy Abbett

Fork Unstable Media, Hamburg: explosives Web-Design

### Mario Garcia

Bedeutendster Zeitungsgestalter, Buenos Aires: Neue Designkonzepte für alte Medien

### Günter Gerhard Lange

Typolust im Stil von GGL

### April Greiman

Wegbereiterin der ›California New Wave‹, untersucht die Nahtstelle von Grafik-Design und Technologie

**Neu**

### Moritz Hunzinger

Hunzinger Information AG, Frankfurt: bringt Stil ins internationale politische Parkett

### Ralf Meier/Reinhard Marscha

Eye4U, München: flash as flash can

### Prof. Wolf D. Prix

Mitbegründer von Coop Himmelblau, Wien: warum Architektur brennen muss

### Jim Rakete

Starfotograf und Ex-Musikmanager, Hamburg: stilprägende Portraits in Schwarzweiß

### Stefan Sagmeister

New York, CD-Cover-Papst und Künstler-Corporate-Design; TYPO-Ausstellung

### Carlos Segura

Sein neuestes Projekt: 37 Signals? Weniger ist mehr Stil

### Towa Tei und Yuichi Miyashi

Musiker und Schriftentwerfer (German Bold Italic) mit dem Mitbegründer von Tycoon Graphics, Tokyo

### Timm Ulrichs

Der Künstler aus Münster war Höhepunkt des Forum Typografie in Leipzig

**Neu**

### Herbert Winkler

Wallpaper, London: das Kampfblatt der Style-Generation

wird fortgesetzt

Moderation:

**Heide Hackenberg  
Joachim Peters  
Erik Spiekermann**



# HIT - VERDÄCHTIGE PROSABÄNDCHEN SLIM VOLUMES OF PROSE WITH HIT POTENTIAL

SUSANNE JASCHKO

KUNSTHISTORIKERIN UND KURATORIN, TRANSMEDIALE  
ART HISTORIAN AND CURATOR, TRANSMEDIALE

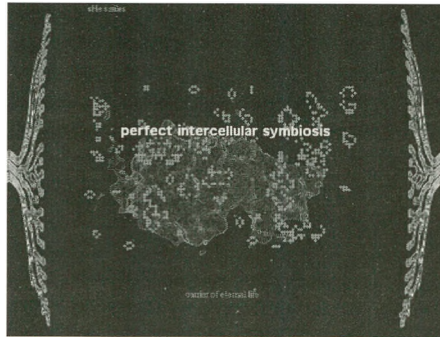
Natürlich könnte man einfach die besten kommerziellen Websites des Jahres 1999 zeigen. Zweifellos wird eine erfreuliche Menge von kommerziellen Unternehmensauftritten im Internet dem Medium zunehmend gerecht, denn die verantwortlichen Multimediaagenturen haben in den vergangenen Jahren der Orientierung wichtige „do's“ und „don'ts“ entwickelt, an denen sich die Branche ausgerichtet hat.

Doch über die Pflicht hinaus, den Markt im Internet und die zweifelsohne immer professionelleren und ansprechenderen Unternehmensauftritte zu beobachten, ist die Suche nach den ungewöhnlichen, Eigeninitiative und Medienkompetenz kombinierenden, eher künstlerischen Internetprojekten Aufgabe einer Institution wie der transmediale. An die Oberfläche zu holen und die Aufmerksamkeit auf diejenigen URLs zu lenken, die sonst im Universum des WWW unbeachtet und unbesucht bleiben. Noch (zu) oft erinnern diese – soll man wirklich noch „künstlerisch“ dazu sagen? – jedenfalls nicht-kommerziellen Internetprojekte an kleine Prosabändchen, die im Buchladen neben Bestsellern wie „1000 Steuertips“ oder eines Romans von Stephen King angeboten werden: Schön, daß es sie gibt, aber der Gebrauchs- und Suchtfaktor tendiert gen Null und so richtig Zeit und Muße mögen sich nur die wenigsten dafür nehmen.

Und doch ist der kulturelle Wert solcher Websites ersichtlich: Denn obwohl es immer noch frisch gelaunchte Websites gibt, die von ungebrochener medialer Naivität und künstlerischer Egomanie strotzen, besitzen viele der sogenannten nicht-kommerziellen Sites unbestritten einen gestalterischen und inhaltlichen Mehrwert.

Sei es die Umsetzung von neuen Interaktionsparadigmen wie bei „electrica“ – [www.electrica.de](http://www.electrica.de) - oder die Ausformung einer ästhetischen und gedanklichen Individualität, siehe das Projekt „carrier“ – [www.subtle.net/exhibit.html](http://www.subtle.net/exhibit.html). Und wenn sich der User in Jodis „Wolfenstein“, in eine labyrinthisch anmutende Grafikmuster-Welt begibt, dann stellt er sich hoffentlich eher die Frage: „Genießen oder Schießen?“ als die Frage: „Ist das Kunst?“

Zwischen Internet und dem Speichermedium CD-ROM heben sich die einstmaligen starren Grenzen nach und nach auf, verursacht durch die verbes-



serten Distributionsmöglichkeiten des Internets. Das Internet wird zunehmend als öffentlicher und kollektiver Datenspeicher verstanden, und die ökonomische Umdeutung des Mediums kommt Usern wie auch Medienproduzenten zugute. Projekte wie „electrica“ oder „fließstext“ – [www.mur.at/fließstext.html](http://www.mur.at/fließstext.html) würden sich genau so gut als single-user CD-ROM konservieren lassen, doch die Zugänglichkeit der Medienarbeiten übers Internet entspricht der Auffassung vom Internet als kollaboratives Medium. Zwar spielt sich die Kollaboration nicht direkt zwischen den Usern ab, doch bedeutet das Ausstellen und zur Verfügung Stellen von Projekten eine Kollaboration auf einer höheren Ebene: die Sammlung von im besten Falle qualitativ vollen Medienproduktionen und ihrer eben nicht kommerziellen, sondern ideellen Distribution.

Obviously, one could simply show the best commercial Website of 1999. It is certainly true that a gratifying number of commercial Internet presentations are doing increasing justice to the medium they appear in, due to the fact that the multimedia agencies responsible for them have drawn up, in the course of several years of orientation, important „do's“ and „don'ts“ that the branch complies with.

Yet beyond the obligation to observe the market situation on the Internet and the indubitably evermore professional and appealing corporate presentations, the task of an institution like the transmediale is to search for Internet projects that are unusual, combine initiative with media skills, are more art-oriented than business-focused. It is a question of bringing these projects to the surface,

of drawing attention to the URLs that otherwise remain invisible and unvisited in the universe of the WWW.

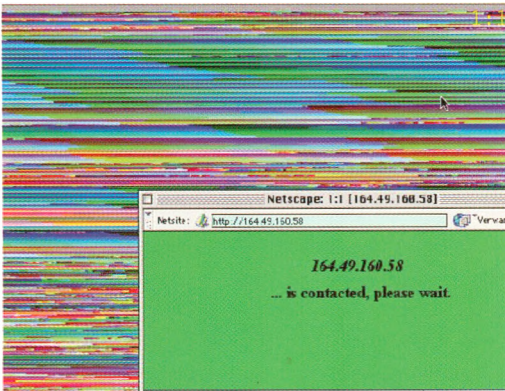
(Too) often still, these in all events non-commercial (is 'artistic' still really the apt term?) projects are reminiscent of slim volumes of prose bookstores placed alongside bestsellers like '1,000 Ways to Save Tax' or the latest Stephen King thriller. Everybody appreciates their existence, but the utility or addiction factor is well-nigh zero, and hardly anybody is willing to spare their time or leisure in getting to grips with them.

All the same: the cultural value of such a Website is obvious. Although there are still plenty of freshly launched sites that are bursting with boundless naivete in regard to the media and with surplus artistic egomania, there are many non-commercial sites offering added value in terms of their design and content. This can manifest itself in the way new paradigms of interaction are implemented, like in 'electrica' - [www.electrica.de](http://www.electrica.de) -, or in the formation of aesthetic and intellectual individuality, as in the 'carrier' project - [www.subtle.net/exhibit.html](http://www.subtle.net/exhibit.html). And in Jodis 'Wolfenstein', when the user is entering a labyrinth-like graphics world, he or she will hopefully rather ask him- or herself: 'To enjoy or to shoot?' – and not 'Is this art?'

The once rigid dividing lines between the Internet and the CD-ROM storage medium are gradually dissolving due to the improved distribution possibilities the Net offers. People are coming to view the Internet more and more as a public and collective data memory, and this economic re-interpretation of the medium is to the benefit of users and media producers alike. Although projects like 'electrica' or 'fließstext' - [www.mur.at/fließstext.html](http://www.mur.at/fließstext.html) - could be conserved equally well in the form of single-user CD-ROMs, to make media projects accessible over the Internet is consistent with the notion that the Net is a collaborative medium. Even if collaboration does not take place directly among users, to exhibit and make available projects signifies collaboration at a higher level, consisting in the collection of, at best, high-quality media productions and their distribution via channels which are indeed not commercial but in fact idealistic.



# CD ROM > INTERNET A-Z



## 1:1

<http://c5corp.com/1to1>  
USA, 1999  
Lisa Jevbratt, San Jose

„1:1“ erlaubt einen Blick unter die Oberfläche des WorldWideWeb: die Arbeit von Lisa Jevbratt benutzt die I.P.-Nummer, die Internetserver als Ausgangspunkt für konzeptuelle Experimente bezeichnen, und unterzieht sie einer grafischen Neuinterpretation.

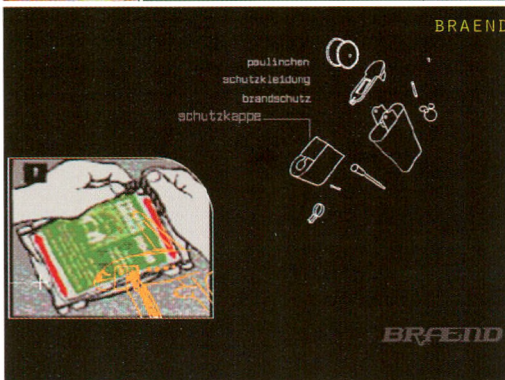
*‘1:1’ allows a view beneath the surface of the World Wide Web: The work of Lisa Jevbratt uses the I.P. number that identifies the internet server as a starting point for conceptual experiments and modifies them in a new, graphic art interpretation.*

## braend

<http://www.L-4.de/test/md97>  
D, 1999  
Katharina Gormanns, Corinna Hinke, Ellen Jürgensen, Ulrike Rösch  
L4 – Institut für Neue Medien, Berlin

Diese Site hat viele coole Gimmicks. Im Ernst: eigentlich geht es um ein Feuerzeug (das Feuerzeug an sich?) Wir bekommen die Einzelteile zu sehen und an jedem hängen Geschichten, die zum größten Teil wirklich komisch sind. Wer die üblichen „witzigen“ Internetseiten kennt, wird diese Seite sehr zu schätzen wissen.

*This site has many cool gimmicks. Seriously: The site is revolving around a lighter (the lighter as such?). We are to see its individual parts, and each part has its own story which are mostly hilarious. Those who know the usual ‘funny’ websites will definitely value this site.*

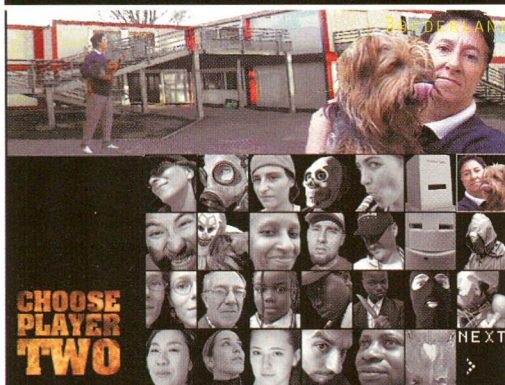


## Borderland

Julien Alma, Laurent Hart  
hybrid, F, 1998  
Julien Alma, Laurent Hart, Paris

Multilingual ist diese CD-ROM nicht ohne Grund, sondern mit Konzept. In „Borderland“ begegnet man der kulturellen Menschenvielfalt der städtischen Randbezirke, wie man sie auch von Paris kennt. Angelehnt an Video- Kampfspiele präsentieren die beiden Autoren 55 Akteure, vom Pappmann bis zur Hundeträgerin, die gesteuert von Spielern, miteinander kämpfen sollen: Witzig, politisch unkorrekt und einfach gut gemacht.

*This CD-ROM is multilingual – not without a reason, but with an underlying concept. In ‘Borderland’ you will face the cultural diversity of people living in the urban border districts that are, for example, well-known for Paris. Referring to video arcade games, the two authors present 55 characters, from the loser to the dog carrier, who fight each other and are controlled by the player. This is funny, politically incorrect and simply well produced.*

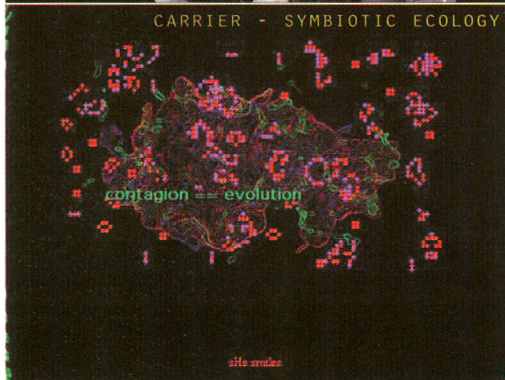


## carrier - symbiotic ecology

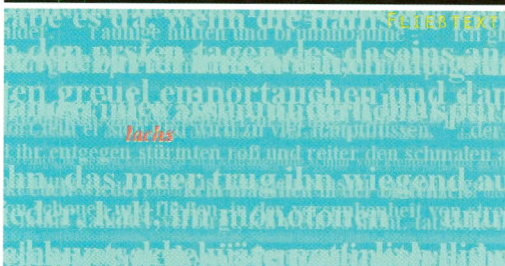
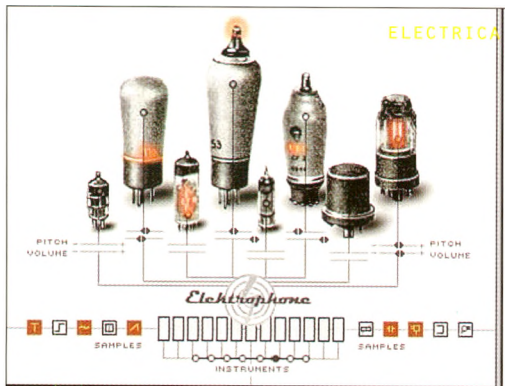
[www.subtle.net/carrier](http://www.subtle.net/carrier)  
AUS, 1999  
Melinda Rackham, Surry Hills

Das Projekt untersucht Symbiosen von Viren in der Biologie und in der virtuellen Welt, insbesondere die Hepatitis C-Seuche. „carrier“ interpretiert die Vireninfektion neu und sieht sie als ein positives, biologisches Verschmelzen mit dem Fleisch: Dabei erzählt „carrier“ dies als eine Liebesgeschichte mit einem anderen intelligenten Wesen und verzichtet auf die medizinische Sichtweise von Krankheiten, die den Körper als abgetrennten Kampfplatz ansieht. Melinda Rackham arbeitet seit 1995 online in ihrer Domain [www.subtle.net](http://www.subtle.net).

*The project investigates viral symbiosis in the biological and virtual domains, specifically the hepatitis C epidemic. ‘carrier’ repositions viral infection as positive biological merging with the flesh - weaving a love story with another intelligent being, rather than taking a defensive medical response to illness which sites the body as a detached battleground. Rackham has been working online in her domain [www.subtle.net](http://www.subtle.net) since 1995.*







mit die fischlein nicht trübsinnig v



**electrica**

www.electrica.de  
D, 1999  
Gundula Markeffski, Peter Mühlfriedel, Leonard Schaumann, Berlin

Eine 5-Etappen-Reise in den elektrischen Sound: Eingetaucht in „electrophone“, ist „amient industrial groove“ audiovisuell zu erfahren. Der „transformer“ bietet ein Spiel mit Sound-Bildern, und innerhalb des „resonators“ kann man sich einen Grundsound zusammenstellen und diesen modulieren. Der „theremator“ fordert zur Komposition mit elektrischen Tönen und „Netzbrummen“ zum Anhörschauen gif-animierter Sounds heraus.

*This is a journey with five stages leading through electronic sound: Diving into 'electrophone' means to experience an 'amient industrial groove' both in sound and images. The 'transformer' offers a game with sound-images. In the 'resonator' you can compose your own basic sound and modulate it. The 'theremator' encourages you to compose with electric sounds. Finally, 'Netzbrummen' ('net buzz') invites you to see and listen to gif-animated sounds.*

**esfore – entropy**

Visieu Lac, Stefan Wölwer, Mark Wu  
Mac, GB, 1998  
Centre for electronic arts, Middlesex University, London

Es geht um die Erprobung neuer Interfacestrukturen durch die Konstruktion von dreidimensionalen Räumen und "organischen" Bewegungen. Die Experimente sind durchaus als Bausteine für praktische Anwendungen gedacht und werden durch ein gemeinsames Konzept miteinander verbunden: die Dichotomie des Ganzen und seiner Teile, von Ordnung und Unordnung - Entropie.

*This deals with the testing of new interface structures by constructing three-dimensional spaces and "organic" movements. The experiments are perfectly intended to serve as elements for practical applications. They are linked by a common concept: the dichotomy of the whole entity and its parts, of order and chaos – entropy.*

**Fließtext**

www.mur.at/fliesstext/fliesstext.html  
A, 1999  
Ute Angeringer and Wolfgang Reinisch, Graz

Der Titel darf wörtlich genommen werden: wie ein langer, langsamer Fluss ziehen literarische Fragmente zu Wasser und Gewässern wie ein digitaler Strom am Betrachter vorbei.

*The title can be understood literally – just like a long and slowly flowing river, fragments of literature are streaming into the water and other stretches of water. Like a digital stream they are flowing in front of the viewer's eye.*

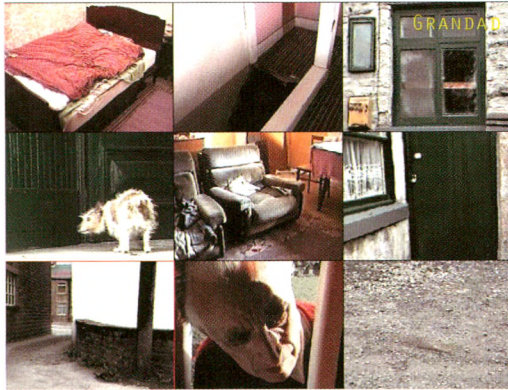
**Get rich with art**

Florian Thalhofer, Anja Lutz, Jim Avignon  
hybrid, D, 1999  
Florian Thalhofer, Anja Lutz, Jim Avignon, Berlin

Im Auftrag der Berliner Kunstinitiative „Shift“ wurde diese Hybride zwischen Brettspiel und Computerspiel entwickelt. Der Anteil des klassischen Brettspiels, man denke zum Beispiel an „Monopoli“, ist dabei groß, die CD-ROM dient der Erstellung und Dokumentation von Spielständen. Inhaltlich gewitzt, weil es den Kunstmarkt und seine absurden Regeln aufs Korn nimmt und formal eine Herausforderung unserer Spielgewohnheiten.

*This mixture of board and computer game was developed for the Berlin art initiative 'Shift'. To a large extent, this game is based on traditional board games like 'Monopoly'. The CD-ROM serves to create and document saved game levels. Its contents are funny because it ridicules the art market and its absurd rules. It also questions our familiar habits when playing a game*





### Grandad

Chris Hales  
Mac, GB, 1999  
Chris Hales, London

Das neueste Werk des Briten ist wiederum ein „multi stream interactive movie“. Hales, der sich seit Jahren dem interaktiven Film widmet, hat mit „Grandad“ eine auf Videoaufnahmen basierende interaktive Geschichte produziert. Über eine neunteilige asynchrone Splitscreen sind die einzelnen Orte der Story zu erfahren, und durch Anklicken der einzelnen Screens ist die Geschichte von Grandad und seinem Hund Jack zu steuern.

*Once again, the latest work of the British artist is a 'multi stream interactive movie'. With 'Grandad', Hales, who has been focusing on interactive films for years now, has produced an interactive story based on video shots. The different venues of the story can be explored on an unsynchronised split screen consisting of nine elements. By clicking on a specific screen you can control the story of Grandad and his dog Jack.*

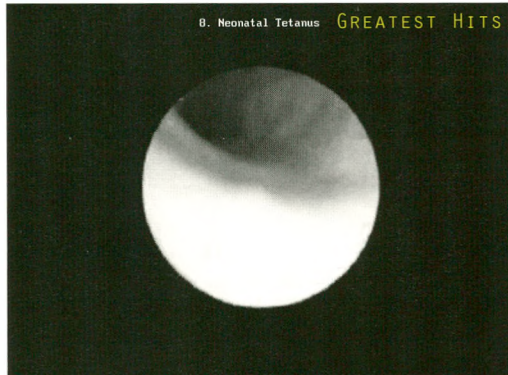


### GrafficJam

<http://bbs2.thing.net/jam/>  
USA, 1999  
Andy Deck und Mark Napier

„GrafficJam“ ist ein interaktives Malspiel, bei dem bis zu 10 Surfer gleichzeitig an einem digitalen Bild mitarbeiten können. Es ist weniger Malerei im klassischen Sinne, eher eine Improvisation unter Jazzmusikern - eben ein „Jam“.

*"Graffic Jam" is an interactive painting game where a number of up to ten web surfers can work on a digital painting at the same time. It is not painting in a traditional sense but rather a musical improvisation of jazz musicians – a jam session.*



### The Greatest Hits

Apsolutno  
PC, YU, 1999  
Apsolutno, Novi Sad

Die „Greatest Hits“ der jugoslawischen Künstlergruppe „Apsolutno“ treffen uns da, wo es am effektivsten ist: es geht um Viren, die den Körper oder den Computer befallen, aber auch die CD-Rom selbst ist ein Virus: einmal ausgelöst, kann sie nur durch Neustart des Computer gestoppt werden.

*The 'Greatest Hits' of the Yugoslav art group 'Apsolutno' are hitting us where it is most effective. They work with viruses which attack the body or the computer. The CD Rom itself is a virus – once started, it can only be stopped by rebooting the computer.*



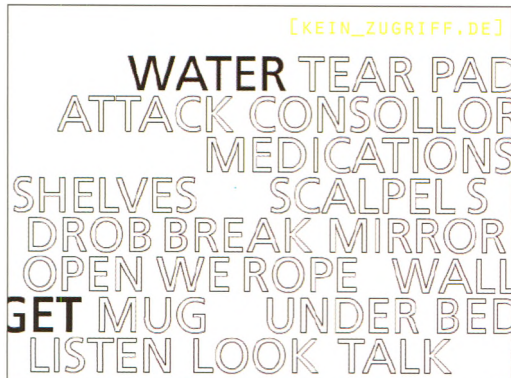
### Improvisation Technologies - A Tool for the Analytical Dance Eye

William Forsythe  
hybrid, D, 1999  
ZKM, Karlsruhe

„Improvisation Technologies“ ist eine interaktive Tanzschule, entwickelt von dem Choreograph William Forsythe vom Ballett Frankfurt und dem ZKM Karlsruhe. Forsythe erklärt die von ihm entwickelten Techniken der Improvisation und tanzt sie vor. Die äußerst umfangreiche Sammlung komplexer Bewegungssprache ist sehr gut strukturiert und auch für Tanz-Unkundige geeignet. Forsythe setzt die Vorstudien zu dieser CD-ROM seit 1994 zur Ausbildung seiner Tänzer ein.

*'Improvisation Technologies' is an interactive dancing school developed by the choreographer, William Forsythe, from the Frankfurt Ballet and the ZKM in Karlsruhe. Forsythe explains the improvisation techniques he has developed and demonstrates the steps. The extensive collection of the complex language of movement is very well structured and suitable for those unacquainted with dance. Forsythe has been using the preliminary studies for this CD-ROM since 1994 to train his dancers.*





**[kein\_zugriff.de]**

http://www.alexander-buecken.de  
 D, 1999  
 Alexander Bücken, Fachhochschule Aachen

Alexander Bückens „kein Zugriff“ ignoriert jene für das Medium Internet üblichen Forderungen nach Interaktivität oder Hyper-textualität. Es geht um die (Nicht-)Wahrnehmung von Signalen, die Information sein könnten. Eine sinnfreie Eruption von Worten, Bildern, Symbolen und Klängen bricht über den Rezipienten herein, der keinerlei Kontrolle hat über diese Flut von Zeichen ohne Zeichenwert: „Nicht wahrgenommene Informationen können von externen Datenträgern abgerufen werden.“

*Alexander Bücken's 'kein Zugriff' ('No access') ignores the demands for interactivity or hyper-textuality that are usually assigned to the internet. This work deals with the (non)-perception of signals that could be information. A meaningless eruption of words, images, symbols and sounds overwhelms the recipient who has no control whatsoever over this wave of meaningless signs: 'Unnoticed Information can be accessed from external data carriers.'*



**Linker**

Mongrel  
 hybrid, GB, 1999  
 Mongrel, London

„Linker“ ist weniger CD-ROM als ein experimentelles Design-Programm, das die Grenzen zwischen Kunst und Software verwischt. Der „Linker“ wird von der britischen Künstlergruppe Mongrel zur Herstellung von interaktiven Medienproduktionen bei Workshops und Seminaren eingesetzt.

*'Linker' is not a CD ROM but rather an experiential design programme that crosses the boundaries between art and software. The 'Linker' is used by the British art group Mongrel for developing interactive media productions in workshops and seminars.*

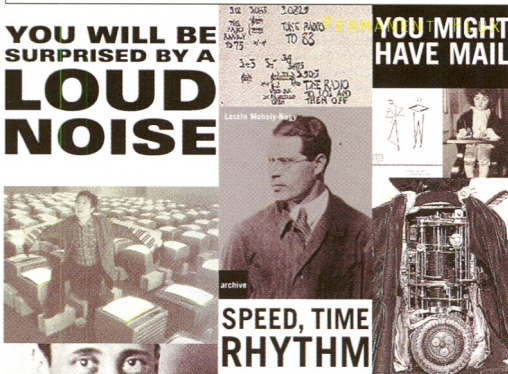


**Nutrishnia**

Futurefarmers / SAS 21  
 hybrid, USA, 1999  
 Futurefarmers / SAS 21, San Francisco

Die CD-ROM aus dem Stall der Futurefarmers enthält eine kleine Einführung in die Denkweise der Futurefarmers, zwei kleine Spiele, ein quicktime adventure und ein Installations-Konzept. Gegründet 1995 und in San Fansisco angesiedelt hat sich die Multimediaagentur Futurefarmers die Kultivierung des Bewußtseins zur Aufgabe gemacht. So kann denn der Spieler von „Kosovo Elf“ zum Beispiel in Form einer Elfe Kosovoalbaner retten.

*The CD-ROM from the stables of the futurefarmers includes a brief introduction into the way of thinking of futurefarmers, two small games, a quick time adventure and an installation. Founded in 1995 and based in San Francisco, the multimedia agency futurefarmers is devoted to cultivating the conscience. The player of the game 'Kosovo Elf', for example, can rescue Kosovo Albanians as an elf.*



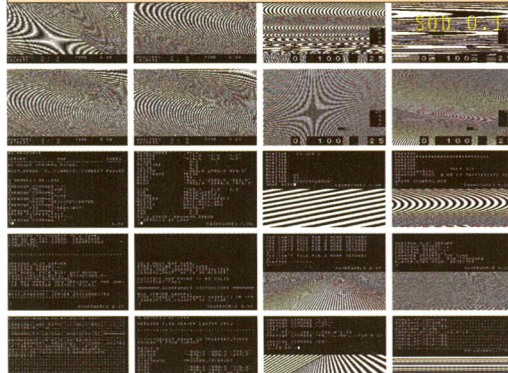
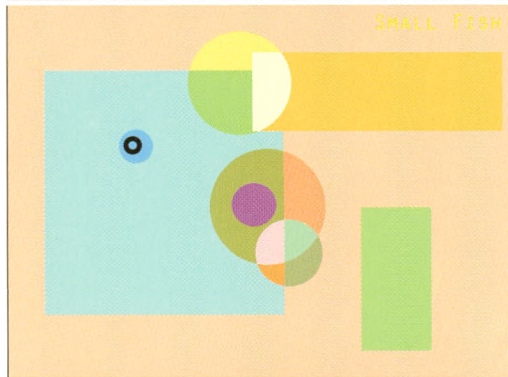
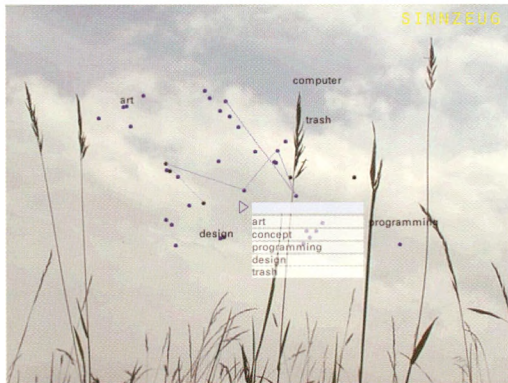
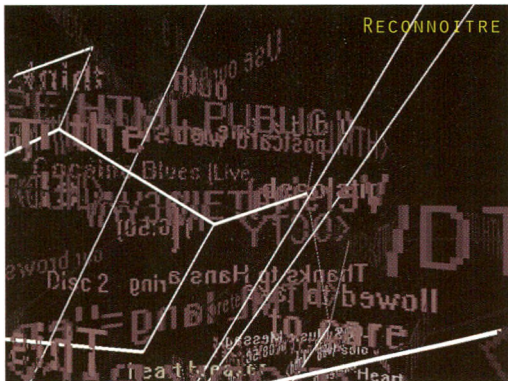
**Permanent Flux**

Yariv AlterFin, Bastiaan Lips, Marjolijn Ruyg & Jaap Verdenius  
 Hybrid, NL, 1999  
 Yariv AlterFin, Bastiaan Lips, Marjolijn Ruyg & Jaap Verdenius, Amsterdam

Permanent Flux ist eine kompakte Retrospektive der Multimediakunst des zwanzigsten Jahrhunderts. Dabei ist es ist es keinesfalls eine Enzyklopädie. Permanent Flux gibt seinen Inhalt nur Preis, wenn man sich spielerisch seinen Weg durch die Ansammlung von Bildern und Clips sucht und so den Inhalt erlebt. Music for the eye, painting for the ear - multimedia expression is permanent change, permanent movement... Permanent flux.

*Permanent Flux is a compact retrospective of 20th century multimedia art. However, it is far from being an encyclopaedia. Permanent Flux only reveals its content after you have playfully made your way through the collection of images and clips and thus experienced the content. Music for the eye, painting for the ear - multimedia expression is permanent change, permanent movement ... Permanent flux.*





**Reconnoitre**

www.reconnoitre.net  
 GB, 1998/99  
 Tom Corby /Gavin Baily, London

Diese Arbeit besteht aus herunterladbaren Klienten, einer Suchmaschine und einem 3D-Browser. Man kann die Arbeit zwar als Browser ansehen, allerdings ist er weniger mit der schlüssigen Darstellung von Informationen beschäftigt, als vielmehr mit einer Repräsentation des Browsens als Verhalten an sich. Die Arbeit versucht unsere Informationsverarbeitung als eine Reise voller Überraschungen zu artikulieren und erneuert die Lust am Browsen als einem technisch erfahrbaren Sichttreibenlassen, das seine eigene Bedeutung hat.

*The work consists of a downloadable client, a search engine and a 3D browser environment. While it can be considered as a browser, it is less concerned with the coherent display of information than with representing browsing as a behavioural activity. It seeks to enunciate our consumption of information as a journey of surprises and reinstates the pleasure of browsing as technologically experienced drift in its own right.*

**sinnzeug**

http://www.sinnzeug.de  
 D, 1999  
 Stephan Huber, Ralph Ammer, Hochschule der Künste, Berlin

Warum sind Bookmarklisten eigentlich immer eindimensional? Aneinandergereiht, wie Perlen auf eine Schnur. Alphabetisch geordnet, oder chronologisch, aber fast nie sinnvoll. Eigentlich eine naheliegende Idee, die Information auf einer Fläche anzuordnen (wie Puzzleteile). Dann kann man nämlich nach verschiedenen Kriterien gleichzeitig ordnen. Ganz einfach. Ganz sinnlich. „Sinnzeug“ ist nicht nur eine Bookmarkliste. „Sinnzeug“ ist ein Prinzip. Ein geniales Prinzip.

*Why are bookmarks always one-dimensional? In a row like pearls on a string. They are organized alphabetically or chronologically, but almost never in a meaningful way. It is an obvious idea to organise the information on a surface (like parts of a puzzle), which allows the simultaneous organization according to different criteria. Pretty simple, right? Very sensual and very meaningful. ‘Sinnzeug’ is more than just a list of bookmarks. ‘Sinnzeug’ establishes a principle. An ingenious principle.*

**Small Fish**

Kiyoshi Furukawa, Masaki Fujihata, Wolfgang Münch hybrid, D, 1999  
 Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe

„Small Fish“ ist eine digitale Kompositionsmaschine, bei der der User aus grafischen Elementen eigene Ambient-Sound-Landschaften kombinieren kann. Die verschiedenen Klangmodule werden zu Klangfarben. Bedient der Nutzer dieses Programm oder bedient das Programm den Nutzer?

*‘Small Fish’ is a digital composition machine the user, by employing graphic elements, can work with to combine his or her own landscapes of ambiente and sound. The different sound elements are becoming colours of sound. But does the user really work with the programme? Or is the programme working with the user?*

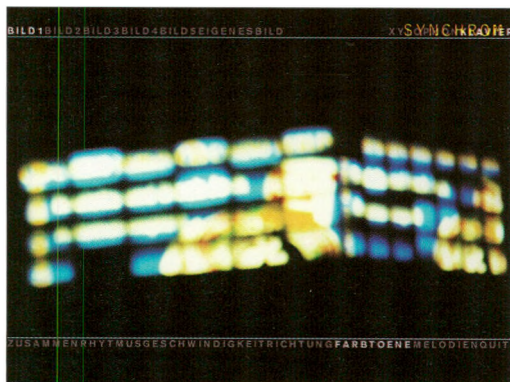
**SOD 0.1**

Jodi hybrid  
 E, 1999  
 Jodi, Barcelona

„Achtung!“ „Warten Sie!“ Wer hinter den schwarz-weißen Ebenen von Jodis „S.O.D. 01“ noch das Ballerspiel „Wolfenstein“ erkennt, muss gute Ohren haben. Die deutschen Befehle sind das einzig nicht-abstrakte Element, das bei diesem Game-Clone übrig geblieben sind; das gehackte Spiel selbst wurde so radikal wie möglich reduziert.

*‘Achtung!’ ‘Warten Sie!’ If you recognize the old arcade game ‘Wolfenstein’ behind the black and white levels of Jodis’ ‘S.O.D. 01’, you really must have excellent ears. The German orders are the only non-abstract elements which were left unchanged in this cloning of a game. The cracked game was reduced as radically as possible.*



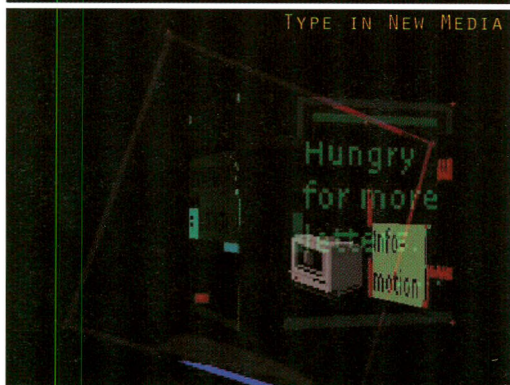


### synchrom

Ralph Ammer  
Mac  
D, 1998  
Hochschule der Künste, Berlin

Wie klingen Farben? Wie sieht Rhythmus aus? Ralf Ammer macht Vorschläge. Ab-stand, Bewegung und Farbe werden zu Bildern und Bilder zu Klängen. Mal kann man selbst Bilder malen, und diese dann an-hören. Mal ist der Mauszeiger ein Detektor, der Farbwerte erkennt und in Klänge verwandelt. Oder es ist die Bewegungsrichtung der Maus, die in Töne übersetzt wird. Spielerisch läßt sich eine Welt aus Farben und Tönen entdecken.

*What's the sound of colours? What does rhythm look like? Ralf Ammer has some ideas. Distance, movement, and colour are being transformed into images, and images are becoming sounds. One can create one's own paintings and then listen to them. The mouse arrow can become a detecting device that measures the colours' figures and transforms them into sounds. It also can be the direction of the moving mouse that is translated into sounds. It is possible to explore a world of colours and sounds in a playful manner.*

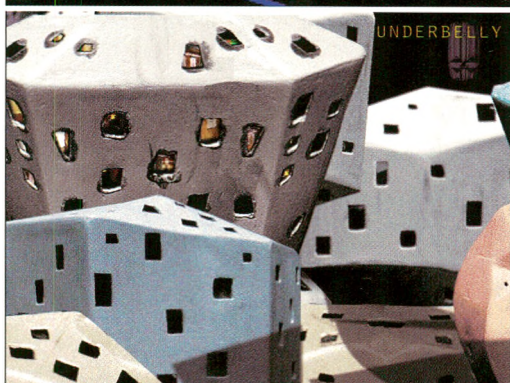


### Type in New Media

Akiem  
hybrid, NL, 1999  
Achim Helmling, Den Haag

„Type in New Media“ von Typograf Akiem ist eine Ansammlung von Multimedia-Typoexperimenten. Buchstaben werden in ihre Bestandteile aufgelöst und rotieren auf dem Bildschirm, Kekstypo kann animiert und aufgegessen werden. Typo wird in Sprache gewandelt und zurück. Der Benutzer muß sich auf unkonventionelle Weise zu den einzelnen Stationen navigieren und wird am Ende belohnt. Ein gelungener Versuch, die alte Tradition der Schriftgestaltung mit neuen Medien umzusetzen.

*„Type in New Media“ by the typographer, Akiem, is a collection of multimedia type experiments. Characters are broken down into their component parts and rotated on the screen. Biscuit type can be animated and eaten. Type is converted into language and back again. The user has to navigate his way in an unconventional manner to the individual stages and is rewarded at the end. A successful attempt to apply new media to the old tradition of type design.*



### Underbelly

Anna Tow  
Mac, AUS, 1999  
Victorian College of the Arts, University of Melbourne

Eine eigentümliche Stadtansicht empfängt den Benutzer. Er navigiert in zwei Dimensionen, die Dritte verbirgt sich hinter den Fenstern der Häuser. Es sind Geschichten, Geschichten, die oftmals abstrus anmuten. Folgt der Nutzer der Verlockung, kann er einiges erfahren. Manches davon wird er gar nicht wissen wollen - wie im richtigen Leben halt.

*The user is welcomed by a peculiar skyline of a city. He navigates in two dimensions, a third dimension is hiding behind the windows of the houses. These are stories that often appear to be rather odd. If the user gives in to the temptation, he can learn quite a bit. Some of this he probably does not even want to know – just like in real life.*



### „Weiße Vernunft - Siedlungsbau der 20er Jahre“

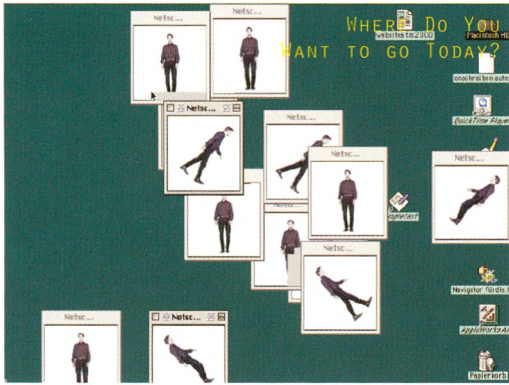
Siedlungsbau der 20er Jahre. Architektur und Lebensentwurf im neuen Lauen  
Katharina Bosch, Andrea Gleiniger, Susanne Schumacher / Projektgruppe Dammerstock  
PC, D, 1999  
Staatliche Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe

Die CD hält, was das Cover verspricht: „Weiße Vernunft“ liefert solide aufbereitete Informationen über die Architektur der 20er Jahre und zeigt an vielen Beispielen, auf welchen geistigen Voraussetzungen die Architektur dieser Zeit aufbaute. Die Umsetzung auf CD ist beispielhaft und wird dem Medium gerecht. Es hätte auch ein anderes Thema sein dürfen, Hauptsache es ist so gewissenhaft sortiert und eingepackt wie auf der vorliegenden CD.

*This CD is living up to the promise made on its cover: 'White Reason' provides solidly prepared information about the architecture of the 1920s. Using many examples, it shows the intellectual assumptions the architecture of the time was based on. The adaptation on the CD is exemplary and justifies the medium. It may have been a different subject – as long as it is organized and presented as thorough as on this CD*



## CD ROM > INTERNET



### Where Do You Want to go Today?

[www.vom-wedemeyer.de/where-go](http://www.vom-wedemeyer.de/where-go)

Arnold v. Wedemeyer

D, 1999

Arnold v. Wedemeyer, Berlin

„Where Do You Want to go Today?“ führt den Surfer in ein Browser-Fenster mit einem Mann. Dieser geht mit strammen Schrittes mitsamt dem Fenster über den Bildschirm. Ein Click vervielfacht das Fenster, so daß nach kurzer Zeit der Bildschirm mit laufenden Fenstern bevölkert ist. Da das Schließen von Fenstern ebenfalls neue Fenster aufgehen läßt führt der Weg heute unweigerlich zu ctrl+alt+del bzw.alt+apfel+esc - die Tastenkombination die den User fluchen läßt und eine gelungene Antwort auf die Frage ist.

*„Where Do You Want To Go Today?“ takes the surfer into a browser window with a man who walks at a fast pace across the screen together with the window. A click multiplies the window so after a short while the screen is populated by walking windows. Since closing windows also causes more windows to open, the road inevitably leads to ctrl+alt+del or alt+apfel+esc – the combination of keys which makes the user swear and provides a good answer to the question.*

## SPECIAL GUEST: INSTALLATION TO PRESENTATION VIRTUAL ART SPACE



### 66movingimages

#### Eine interaktive Videoinstallation, 1999 von Christian Ziegler (D)

„66movingimages ist eine interaktive Reise auf der legendären Route 66 von Chicago nach Los Angeles. Es ist weder ein Dokumentar- noch ein Animationsfilm. Mit der Kamera auf dem Lenker meines Motorrades schoß ich „Standbilder“ in Bewegungsrichtung Ost-West der Route 66, im Hopi Reservat (Arizona) und am Monument Valley. Interviews mit Anwohnern, Landschaftsaufnahmen und Beobachtungen im Detail stellen die Route 66 als historischen und räumlichen Querschnitt der amerikanischen Kultur dar, jenseits aller Klischees, die oft mit ihr assoziiert werden.

**Christian Ziegler** wurde 1963 in Karlsruhe geboren. Studium der Architektur und Medienkunst in Karlsruhe. Ab 1993 künstlerische Projekte und zahlreiche Ausstellungsbeiträge. Seit 1994 Medienkünstler im Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe. 1998 Gastprofessor an der UMBC, Universität des Maryland Baltimore County. In 2000 „Artist in Residency“ im ZKM, Karlsruhe.

### 66movingimages

#### Interactive Cinematic Installation, 1999 by Christian Ziegler (D)

*66movingimages is an interactive voyage across the United States via Route 66. It is not strictly a documentary nor an animated film, so much as a virtual and tactile experience of this historic highway, as well as the Hopi Indian Reservations and Monument Valley. Viewers are invited to actively interact with and in the film, changing scenes and loops, colors and locations, as they desire. The project is designed so that the viewer/participant(s) may decide for themselves what constitutes American culture in so far as Route 66 represents an 'historic' cross-section of America, it's real geographical and cultural anatomy, aside from the cliches it is most often associated with. 66movingimages*

**Christian Ziegler** born in Karlsruhe in 1963. Studied architecture and media art in Karlsruhe. From 1993 artistic projects and participations in exhibitions. Since 1994 media artist at Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe. 1998 visiting assistant professor at UMBC, University of Maryland Baltimore County. In 2000 "artist in residency" at ZKM, Karlsruhe.



PRESENTATION  
VIRTUAL ART SPACE #1  
>12.00 H



neue dimensionen  
von kunst im virtuellen raum

Begriffe wie Virtuelle Realität und Kunst im virtuellen Raum sind Allgemeinplätze geworden, unscharf in der Definition. Da wird von virtuellem Raum gesprochen, wenn auf drei Wände Videobilder projiziert werden, von Virtueller Realität, wenn man sich per Joystick durch ein Videobild bewegen kann.

Im Medienmuseum des ZKM fällt auf, daß so manches Exponat eher an ein Spiel erinnert denn an ein Kunstwerk, eine Erscheinung, die auch bei interaktiven Werken immer wieder zu verzeichnen ist.

Motion Capture Systeme haben in den letzten Jahren die Begrifflichkeit weiter verwässert: Wenn per Sensoren die Bewegungen von Tänzern über einen Computer in Musik umgesetzt werden: hat das noch etwas mit Virtualität zu tun? Geht es hier nicht schlicht um Kontaktsysteme oder Interfaces?

In drei Veranstaltungen versucht die transmediale, den Blick zu schärfen und definitivischen Elementen näher zu kommen. „Virtual Art Space“ ist ein junges Experimentierfeld, wobei Experiment und Scharlatanerie oft nebeneinander liegen.

Siehe auch: 12.2., 12.00 h und 16.00 h

new dimensions  
of art in virtual space

*Terms such as virtual reality and art in virtual space have become common places lacking any precise definition. People talk about virtual space when video images are projected onto three walls and about virtual reality when they can move through a video image using a joystick.*

*What is striking about the ZKM media museum is that many exhibits are more reminiscent of games than art. This is a phenomenon which can increasingly be observed in interactive works. Motion capture systems have watered down the terminology even further in recent years. Does the fact that sensors can be used to convert the movements of dancers into music via a computer have anything to do with virtuality? Are we not dealing here simply with contact systems or interfaces?*

*Three events at the transmediale will attempt to focus awareness and get closer to clear-cut definitions. 'Virtual art space' is a new field for experiments in which the difference between experiment and charlatanism is often blurred.*

See also february, 12 noon and 4.pm

mit/with:

- Jeffrey Shaw, D
- Stahl Stenslie, N
- Christian Ziegler, D
- Kathy Rae Huffmann, USA
- Katharina Gsöllpointner, A

Kurator/Curator, Moderator/Chair : Tom Sperlich, D



PRESENTATION  
TO BE A VJ  
>16.00 H



Aus einem Vortrag, gehalten im Mai 1999 an der Betsalel Arts Academy in Jeruslaem, Israel.

Vor ungefähr hundert Jahren gab es speziell ausgebildete Musiker, die krampfhaft versuchen mußten, mit den rasend schnellen Bildern auf den Leinwänden in Kinos mitzuhalten. Seit mehr als zwanzig Jahren gibt es jedoch den umgekehrten Trend, der jetzt immer stärker wird: Visuell arbeitende Künstler drehen den Spieß einfach um. Sie illustrieren die Musik und schaffen damit ein Erlebnis, das Stummfilmen durchaus ähnelt. Sie begleiten die Musik, die den Rhythmus vorgibt. Und wenn auf der Bühne offensichtlich nichts passiert, müssen zusätzliche (visuelle) Anreize für das Publikum geschaffen werden, das nicht damit zufriedenzustellen ist, einfach ruhig auf den Plätzen sitzen zu bleiben. In den Nachtclubs erwarten die verwöhnten und von Medien übersättigten Clubgäste den ganz besonderen Kick. Und ob die Ausstattung nun selbst aktiv gestaltet ist oder nur Teile davon – es ist wichtig, daß das Tempo dieser Aktionen mit dem tatsächlichen Rhythmus der Musik synchron läuft oder abgestimmt ist. Die aktive Einbeziehung in die Produktion der visualisierten Bildabfolge während Konzerten oder die aktive visuelle Reaktion auf musikalische Aktion ist also grundlegend.

Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, sind einfache und leicht verfügbare Methoden notwendig. Das elektronische Bild – seit Ende der siebziger Jahre in Form von Video, später (gegen Ende der Achtziger) gefolgt von Computertechnologie – scheinen die richtigen Mittel zu sein. Heute stehen uns hochentwickelte Instrumente zur Verfügung; Werkzeuge, die eine automatische und direkte Reaktion auf die Musik gestatten, und starke Projektoren, die scharfe Bilder erzeugen kann. Der Künstler kann sich auf das Wesentliche konzentrieren: auf die Auswahl der richtigen Elemente, da die Maschine sich um den Takt kümmert. Die Projektionen können in eine herkömmliche Lichtshow integriert werden, ohne daß sie mit dieser konkurrieren müssen.

VJays arbeiten wie Regisseure bei Live-Sendungen. Sie mischen verschiedene Quellen miteinander, sie schalten um und überblenden, sie arbeiten an einem oder mehreren Mischpulten. Die Arbeit des VJays kann auch mit der Arbeit des DJays verglichen werden. Allerdings gibt es einen grundlegenden Unterschied: Denn VJays, die sowohl mit herkömmlichen Videobändern als auch mit „state of the art“ Computertechnologie arbeiten, können trotzdem nicht einfach in einem „visual store“ die neuesten Veröffentlichungen ausprobieren. Jeder VJay muß sein eigenes Material kreieren, ein Archiv aufbauen und oft auch eigene, spezielle Instrumente und Anwendungen entwickeln.

Based on a lecture held in May 1999 at the Betsalel Arts Academy in Jerusalem, Israel.

*Some hundred years ago, specialised musicians were busy keeping up the pace with the frantically flickering images on big screens in movie theaters. An opposite trend that has existed for more than twenty years, is now gaining momentum: Visual artists are reversing the process. They illustrate the music and thus create an experience similar to silent movies. They accompany the music that dictates the rhythm. When no apparent action takes place on stage, some additional (visual) activity has to be offered to an audience that cannot be satisfied with patiently sitting on its seats. In the night clubs, the spoiled and satiated clubbers do expect an extra kick. Whether it is the decoration which is active or only parts of it – it is important that the pace of these activities is related to or synchronised with the actual rhythm of the music it accompanies. Active involvement in the production of live visual imaging during concerts or active visual reactions to musical activities is a basic need.*

*Technically simple and easily available methods are necessary to satisfy these needs. The electronic image – in the form of video (since the end of the Seventies) – followed by computer technology (at the end of the Eighties) seem to be the right means. Today, sophisticated tools are at our disposal; instruments that allow automated and direct responses to the music, and powerful projectors producing brilliant and clear images. The visual artist can focus on the essential: choosing the elements, while the machines take care of the right rhythm. The projections can be integrated into the traditional light show without competing with it.*

*VJays operate similar to live broadcast directors, mixing one source with another in wipes or fades, using single or multiple mixing boards. The work of the VJay can also be compared to the work of the DJay. There is a basic difference, though: Because, when using either common video tapes or state of the art computer technology, they can not go to a visuals store and check out new releases. Any VJay has to create his own material and archives, very often their own special tools and gadgets.*

mit Visual Artists aus Berlin /with visual artists from Berlin:

vanish RGB / pyjama inc.  
A. aroma  
VISOMAT INC:  
TAPPO KONTAKT  
mediamorph  
SNIPER





# BARCO Digital Cinema

## A World of New Opportunities

**DLP**  
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY

### Discover the Power of Digital Cinema

For the exhibitor, film distributor and producer, the power and flexibility offered by Digital Cinema will create a new era in visual communications and entertainment - exciting new business opportunities that are almost unlimited, and presentation possibilities that will redefine the movie-going experience.

As the established leader in large screen displays, BARCO leads the way with a brilliant new standard for large screen digital imaging.

As your international partner for Digital Cinema programs, BARCO is now setting the standard for digital solutions for the cinema of the 21<sup>st</sup> century.

BARCO Digital Cinema - Head Office  
Noordlaan 5, B-8520 Kuurne, Belgium  
Tel. +32 56 368 211 Fax +32 56 351 651  
E-mail: keith.morris@barco.com

BARCO GmbH  
Wilhelm-Franz-Straße 1  
D-77971 Kippenheim, Deutschland  
Tel. (07825) 906-0 Fax (07825) 906-535

Visit BARCO on the Web: <http://www.barco.com>

**BARCO**

*brilliant solutions!*

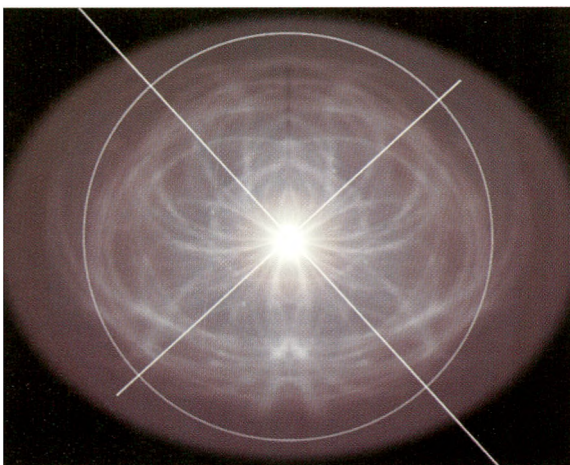


PRESENTATION  
MEDIART  
>18.00 H



Vortrag von / Lecture by:  
Katharina Gsöllpointner

EVENT  
A-LIVE  
>20.30 H



## NeueMedienKunst

Der Kunstbegriff als solcher, wie er selbst noch in den späten Achzigern existiert hat, wurde in den Neunzigern des letzten Jahrhunderts einem massiven Wandel unterzogen. Im gesamten künstlerischen Feld ist ein vermehrtes Interesse an jenen künstlerischen Produktionen auszumachen, die gemeinhin als Medienkunst bezeichnet werden. Dieses Phänomen dürfte vor allem auf die globalen, gesamt-gesellschaftlichen Veränderungen durch die neuen Technologien zurückzuführen sein. Der Kunstdiskurs selbst kommt nicht mehr ohne Begriffe wie Medialität, Intermedialität, Interface, Cyberspace, Virtual Reality, Interaktivität, Medienimmanenz und so weiter aus, auch wenn sich vielerorts Skepsis und Zweifel an der Behauptung auftun, es seien gerade künstlerische Tätigkeiten oder Produktionen, um die es sich dabei handle. Vermutlich auch deshalb werden traditionelle Begriffe wie Ästhetik, Avantgarde, Metapher oder das Neue wieder vermehrt in die Diskussionen um den Kunstbegriff aufgenommen. Ob die Kunstdebatte dabei dem Phänomen >NeueMedienKunst< gerecht werden kann, soll in diesem Vortrag herausgearbeitet werden.

## NewMediaArt

*The concept of art as such in the form in which it existed up to the late 1980s underwent a sea change in the 1990s. Throughout the field of art an increased interest can be detected in artistic productions generally labelled as media art. The phenomenon is largely attributable to the global changes in society brought about by the advent of the new technologies. Discussions of art are now inconceivable without such terms as mediality, intermediality, interface, cyberspace, virtual reality, interactivity, media immanence etc., although there is a great deal of doubt and scepticism about whether the works concerned really are artistic activities or productions. It is likely that such traditional terms as aesthetics, avant-garde, metaphor and innovation will, therefore, regain some of the ground they have lost in the past in discussions of what constitutes art. Whether the debate about art can do justice to the phenomenon of NewMediaArt is the subject of this presentation.*

## Multimedia Performance

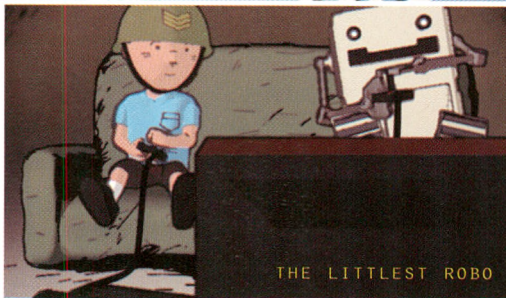
Yan Breuleux : VJ Artist, CAN  
I-F: DJ, NL  
Alain Thibault: Musik F

A-live ist eine Multimedia-Performance in Echtzeit, die sich mit dem Thema der idealen technischen Gesellschaft auseinandersetzt, die durch eine künstliche Sonne symbolisiert wird. A-live bezieht sich dabei auf die formalen Experimente der frühen russischen Avantarde und der Futuristen - A-live stellte diese technischen Utopien, also die Philosophie dieser Gruppen, und die Utopie der Informationsgesellschaft nebeneinander. A-live beschäftigt sich in seiner intensiven Verschmelzung von Klang und elektrischem Licht auch mit ihren psychosensorischen Effekten. Im Gegensatz zum Kino, das formal gesehen eine Lichtprojektion auf einer Leinwand ist, wird bei A-Live der Körper des Zuschauers zur Projektionsoberfläche. Die Performance, die sich sowohl auf dem Körper als auch in der Gestalt des Zuschauers abspielt, hebt so allmählich die Trennung zwischen Performance und Zuschauer auf, um unsere globale, cybernetische Gesellschaft widerzuspiegeln.

*A-live is a real-time multimedia performance exploring the theme of an ideal technological society, symbolized as an artificial sun. Drawing on the formal experimentations of the early Russian and Futurist avant-garde, A-lives places in parallel the technological utopia characterizing the philosophies of these groups, and the utopia of information society. A-live also explores the psycho-sensorial effects of sound and electric light in an intensive manner of diffusion. Unlike cinema, which from a formal point of view is a projection of light on a screen, in A-live, the body of the spectator becomes the projective surface. The performance, acting simultaneously on the body and the spirit (Gestalt) of the spectator, thus progressively excludes the division between the performance and spectator to reflect our global cybernetic environment.*



SCREENING  
DIGITAL WONDERLAND  
>22.30 H



## Die besten Beiträge vom ResFest San Francisco

Das ResFest Festival ist erst drei Jahre alt, aber schon Kult. Beheimatet in San Francisco, tourt es durch Städte wie New York, Los Angeles und Chicago. In Europa war es bisher nur in London. Vier Mal im Jahr erscheint sein eigenes Magazin RES.

Jonathan Wells, der Leiter des Festivals wird zahlreiche Beispiele des digitalen Films und des digitalen Videos vorstellen und über die Geschichte des Festivals berichten, das aus dem legendären LowRes (Low Resolution)- Festival hervorgegangen ist.

Inzwischen beleuchtet ResFest die Zukunft des Filmemachens mit facettenreichen Vorführungen, Panel-Diskussionen und praktischen Technologie-Präsentationen. Viele der auf dem ResFest uraufgeführten Filme wurden für andere internationale Spitzen-Festivals ausgewählt, und so mancher Filmemacher zog die Aufmerksamkeit der Filmindustrie auf sich. Das ResFest umfaßt die Sektionen: Shorts, Cinema Electronica, Longform Shorts und Features. Jonathan Wells wird Arbeiten aus allen Sektionen vorstellen.

## The best works from ResFest San Francisco

*The ResFest festival is only three years old, but already it has gained a cult status. Based in San Francisco, the festival is touring cities like New York, Los Angeles and Chicago. Thus far, it has only visited one European city, London. Its own magazine RES is published four times a year.*

*Festival director Jonathan Wells will present several examples of digital film and digital video and will also recall the festival's history which resulted from the legendary LowRes (Low Resolution) Festival.*

*Today, ResFest also looks at the future of filmmaking by presenting fascinating screenings, panel discussions and hands-on demonstrations of technology. Many movies premier at the ResFest festival and are selected for some of the best international festivals. There are some filmmakers who have attracted the attention of the film industry. The ResFest includes these sections: Shorts, Cinema Electronica, Longform Shorts, and Features. Jonathan Wells will present works from all sections.*

<http://www.resfest.com>

### 47 Hz

Dave Foss, USA, 1999

### Bad Night

Emre & Lev Yilmaz, USA, 1999

### Bunny

Chris Wedge, USA, 1998

### Descent

Kevin Souls, USA, 1999

### Doug Gives a Talk On Electronics

Richard Kenworthy, GB, 1998

### Inner Space Dental Commander

Syd Garin & Eric Henry, USA, 1999

### Ground

James Kennedy, USA, 1999

### The Littlest Robo

Richard Kenworthy, GB, 1999

### Masks

Poitr Karwas, D/PL, 1999

### Millennium Bug

Lee Lanier, USA, 1999

### More

Mark Osborne, USA, 1999

### Orpheus Re:Visited

Rick Morris & Rebeca Mendez, USA, 1999

### Protest

Dir./Writer/Designer: S.D. Katz  
Dir. of Animation: Chris Gilligan  
USA 1999

### Snack and Drink

Bob Saniston, USA, 1999

### Tokitama Hustle

Koji Morimoto, J, 1999

### Zero Point

Elizabeth Dagger, USA, 1999



PRESENTATION  
 VIRTUAL ART SPACE #2  
 >12.00 H



## neue dimensionen von kunst im virtuellen raum

Wir haben sechs Künstler eingeladen, die sich im „Virtual Art Space“ bewegen, und hoffen, daß es zusammen mit dem Gastkurator / Moderator Tom Sperlich gelingt, zu einer Positionsfindung zu kommen.

**Jeffrey Shaw** bewegt sich schon länger im virtuellem Raum, mit Projekten wie „The Legible City“, dem „Extended Virtual Environment“ oder dem „Virtual Museum“ hat er sich immer wieder gerade dem Schaffen von virtuellen Räumen gewidmet.

**Stahl Stenslie**, bekannt geworden durch „CyberSM“ (zusammen mit Kirk Woolford schuf er die erste Maschine für virtuellen Sex), stellt in „Solve et Coagula“ den Menschen in ein sensorisches Umfeld, wo er mit einem künstlichen Wesen in Interaktion treten kann.

**Christian Ziegler** bietet eine Art virtuelles Environment an, ein interaktives Roadmovie, mit dem der User durch die Staaten fahren kann.

**Kathy Rae Huffmann** hat zusammen mit Karl Dudesek eine VRML-Sammlung aufgebaut. Gleichwohl ist das Projekt „VRML-ART“ mehr: es organisiert Konferenzen und widmet sich der theoretischen Auseinandersetzung.

**Katharina Gsöllpointner**, Kultur- und Medientheoretikerin, jahrelang Programmverantwortliche der Ars Electronica, derzeit beschäftigt mit einem Forschungsprojekt zu neuen künstlerischen Kategorien im medialen Kontext, wird sich eher von der theoretischen Ebene her mit dem „Virtual Art Space“ beschäftigen.

Eine Podiumsdiskussion mit ihr und anderen Beteiligten der beiden Veranstaltungen wird das Thema abrunden.

## new dimensions of art in virtual space

*We have invited along six artists who work in 'virtual art space' in the hope that, together with guest curator and chair, Tom Sperlich, they will be able to clarify the situation.*

*Jeffrey Shaw has been active in virtual space for some time now with projects such as 'The Legible City', the 'Extended Virtual Environment' and the 'Virtual Museum', in which he has consistently engaged in the creation of virtual spaces.*

*In 'Solve et Coagula', Stahl Stenslie, who came to fame as a result of 'CyberSM' (he created the first machine for virtual sex together with Kirk Woodford), puts people in a sensory environment where they can interact with artificial creatures.*

*Christian Ziegler offers a kind of virtual environment, an interactive road movie enabling users to travel through the States.*

*Kathy Rae Huffmann and Karl Dudesek have built up a VRML collection. However, the 'VRML ART' project is more than that. It organises conferences and concerns itself with theoretical issues.*

*Katharina Gsöllpointner, a culture and media theoretician who was in charge of the Ars Electronica programme for many years, is currently involved in a research project on new artistic categories in the media context. She will, therefore, approach 'virtual art space' more from the theoretical angle.*

*A panel discussion with her and other participants will round off the two events.*

mit/with:

Jeffrey Shaw, D

Stahl Stenslie, N

Christian Ziegler, D

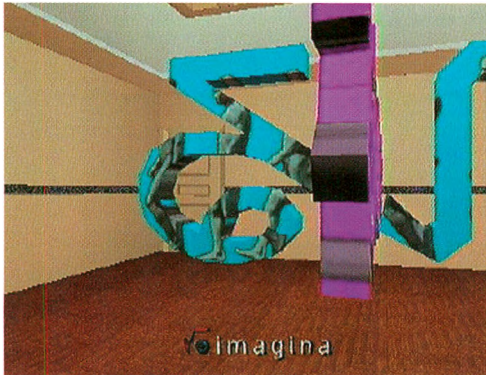
Kathy Rae Huffmann, USA

Katharina Gsöllpointner, A

Kurator/Curator, Moderator/Chair : Tom Sperlich, D



PANEL  
VIRTUAL ART SPACE#3  
>16.00 H



virtual art = kunst?

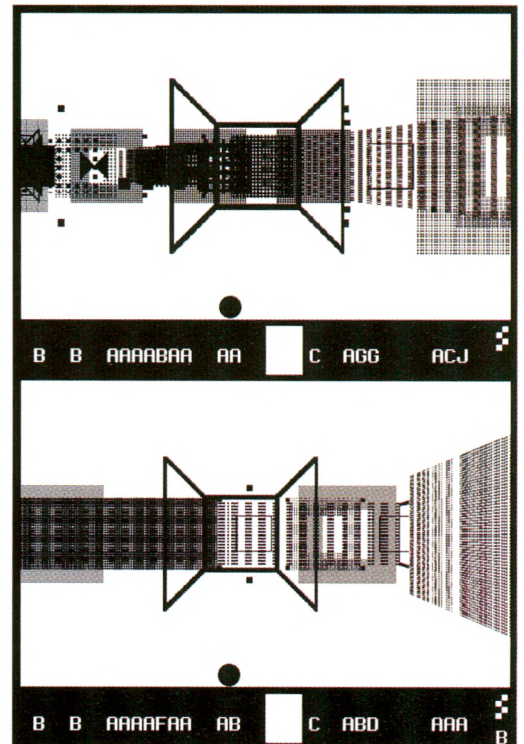
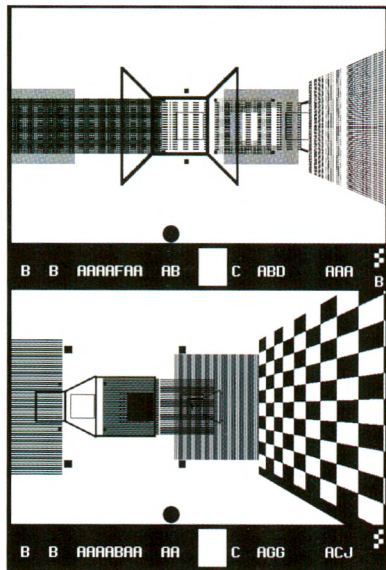
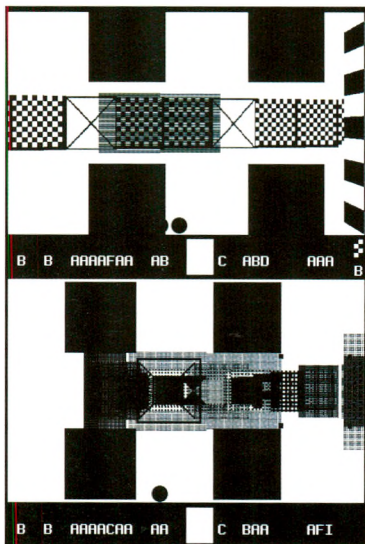
Podiumsdiskussion mit Gästen der presentation/  
panel with guests from the presentation:  
virital art space#1 + 2

- Jeffrey Shaw, D
- Stahl Stenslie, N
- Christian Ziegler, D
- Kathy Rae Huffmann, USA
- Katharina Gsöllpointner, A
- Kurator/Curator: Tom Sperlich, Journalist, D

PRESENTATION  
MULTIMEDIA ART#1  
>18.00 H

siehe Text/see text:  
presentation: multimedia art#2, 13.2., 18.00 H/february 13, 6 p.m.

- mit/with:
- Jodi, Netzkünstler, E
  - Julien Alma, Laurent Hart, Medienkünstler, F
  - Kurator/Curator, Moderator/Chair: Tilman Baumgärtel, D





**Frauen  
sind ganz schön unlogisch!**



**Antigone**

**Activities: C/C++ programmieren**

**CYCOSMOS®**

THE SEARCH ENGINE FOR PEOPLE

Im Cycosmos findet man Menschen, die neugierig machen. Eine spezielle Suchmaschine ermöglicht die direkte Kontaktaufnahme über kostenlose Tools wie E-Mail, SMS, Direct Messaging und Chat Channels. Community Services und SMS-Abo Lines informieren.

by

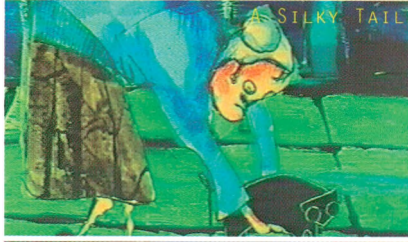
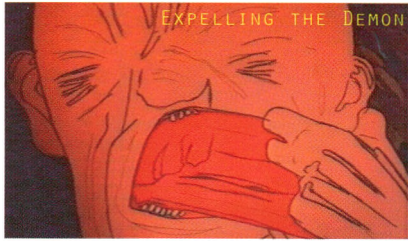
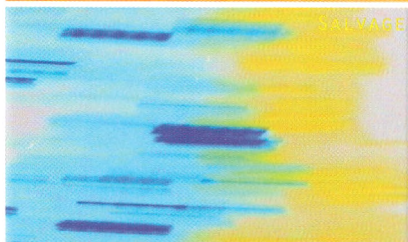


[www.i-dmedia.com](http://www.i-dmedia.com)

[www.cycosmos.de](http://www.cycosmos.de)  
**GET CONNECTED!**



SCREENING  
COMPETITION  
COMPUTER/ANIMATION  
>20.30 H



### Wieviele Leben hat man eigentlich?

Sascha Köth, Matthias Schäfer  
D, 1999, 1 Min.  
Sascha Köth, Wiesbaden

Eine Katze hat sieben Leben. Hat sie? Ein einfacher, kurzer Werbespot.

*A cat has seven lives. Does it? A short and simple commercial.*

### Salvage

John Parry  
GB, 1998, 5 Min.  
LUX, London

Es fängt an wie bei einem Videoclip, mutiert zu einem Musikvideo und morpht zu einer elektronischen Collage von Materialien, die der Autor über fünf Jahre gesammelt – oder wie der Titel andeutet – gerettet hat.

*It starts like a video clip, mutates to a music video and morphs into an electronic collage of materials the author has collected – or as the title indicates – has salvaged over a period of five years.*

### Mozzie

Dylan Yeo  
AUS, 1999, 8 Min.  
AUSTRALIAN FILM, TELEVISION & RADIO SCHOOL, North Ryde

Zwei Mücken auf der nächtlichen Opfersuche. Ein paar männliche Zehen locken, doch nach dem Stich beginnt ein gnadenloser Kampf mit der Spraydose, bis die eine Mücke den Weg ins Ohr findet. Realfilm und Animation.

*Two midges looking for a night-time victim. A pair of male toes are an attractive prospect, but the bite is followed by a merciless struggle with the spray can, which continues until one of the midges makes its way into an ear. Real film and animation.*

### Expelling the Demon

Devlin Crow  
GB, 1999, 6 Min.  
LUX, London

Ein Mann und seine Zunge, große Zunge. Mit einem ziemlich wilden Eigenleben, das sich alsbald brutal gegen seinen Besitzer richtet. Mit Musik von Nick Cave, was für eine bestimmte Stimmungslage spricht... Grafische Animation.

*A man and his tongue. It's a big tongue with a wild life of its own, which is soon brutally directed against its owner. With music by Nick Cave, which indicates a certain atmosphere ... Graphical animation.*

### A Silky Tail

Katherine O'Connor  
GB, 1999, 7 Min.  
Robin Small, Hull

Eine alte Dame liebt Katzen, diese süßen Miau-Dinger. Leidenschaftlich sammelt sie eine um die andere von der Straße auf; ihre Wohnung wird zum Katzenheim mit einer Katzenherde – die durchaus ihren Sinn ergibt. Grafische Animation.

*An old lady loves cats, those sweet things that miaow at you. Her passion prompts her to keep taking them in off the street, thereby turning her house into a cats' home with a horde of cats, which is not without meaning. Graphical animation.*

### Midas

Niki Bern  
AUS, 1999, 6 Min.  
AUSTRALIAN FILM, TELEVISION & RADIO SCHOOL, North Ryde

Die Geschichte von Midas ist allbekannt. Hier wird sie in einer Mischung aus Realfilm und Animation neu erzählt, mit Witz und ungewöhnlichen Effekten. Und einer neuen Pointe.

*Everybody knows the story of Midas. It is retold here in a mixture of real film and animation with humour and unexpected effects. And a new point.*



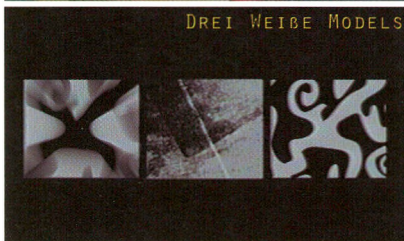
SCREENING  
COMPETITION  
COMPUTER/ANIMATION  
>20.30 H



NEIGE SUR NEIGE



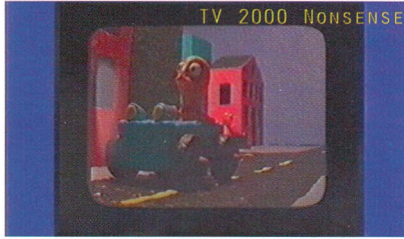
LITTLE ECHO LOST



DREI WEIßE MODELS



MUSCA DOMESTICA



TV 2000 NONSENSE



K.U.H.- DIE GEFLECKTE BEDROHUNG

### Neige sur Neige

Robert Charron  
CAN, 1999, 4 Min.  
LA BANDE VIDEO, Quebec

Zeichnungen wie von Kreide auf einer Schultafel. Zwei Leute ziehen sich einen Joint rein, Rauch, Rauch, Rauch nebelt durch die Luft und man folgt den Protagonisten in ihre wüste Welt von Halluzinationen.

*Chalk-like drawings on a school blackboard. Two people puff on a joint, the room fills up with smoke and we follow the protagonists into the wild world of their hallucinations.*

### Little Echo Lost

Armagan Ballantyne  
AUS, 1999, 6 Min.  
AUSTRALIAN FILM, TELEVISION & RADIO SCHOOL, North Ryde

Der Echo-Mann hat niemals zuvor seine Existenz in Frage gestellt. Bis er eines Tages Zeuge eines Ereignisses wird, das alles, wofür er steht und woran er glaubt, ins Wanken bringt. Realfilm mit Animation.

*The echo man has never called his existence into question until one day he witnesses an event which makes him doubt everything he stands for and believes in. Real film with animation.*

### Drei weiße Models

Christian Keister  
D, 1999, 4 Min.  
Fachhochschule Aachen, FB Visuelle Kommunikation, Aachen

Eine minimalistische Arbeit: dreigeteilter Splitscreen mit unterschiedlichen abstrakten Mustern in Schwarzweiß, dazu neutönende Musik – das ganze glänzend miteinander synchronisiert.

*A minimalist piece: a split screen divided into three parts with different abstract patterns in black-and-white accompanied by new-sounding music and everything brilliantly synchronised.*

### Musca Domestica

Denis Bivour  
D, 1999, 4 Min.  
Denis Bivour, Berlin

Insekten, die Zweite. Diesmal sind es Fliegen, die ihr Unwesen treiben und ihre nicht geringe Zahl von Eiern überall ablegen – mit nicht immer appetitlichen Folgen. Realfilm und Animation.

*Insects, the second. This time it's flies which get up to their mischief and lay their not inconsiderable amount of eggs everywhere – with consequences that are not always appetising. Real film and animation.*

### TV 2000 Nonsense

Ivan Willlockx, Anke Helsen  
B, 1999, 2 Min.  
Ivan Willlockx, Mechelen

Nach getaner Arbeit hängt sich die Leute vor die Glotze und setzen ihren Geisteszustand auf Null, um sich Bilder reinzuziehen, die am nächsten morgen wieder vergessen sind. Wie beim Betrachten dieser Animation.

*After they've finished work, people sit in front of the box and switch their brains off so that they can absorb the images that will be forgotten again the next morning. Watching this animation is no different.*

### K.U.H.- Die gefleckte Bedrohung

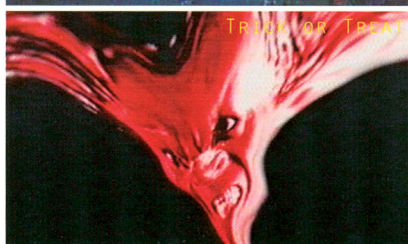
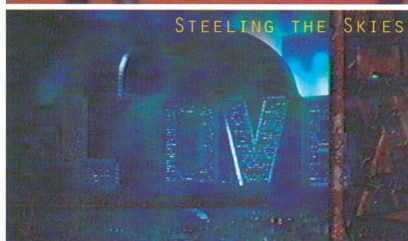
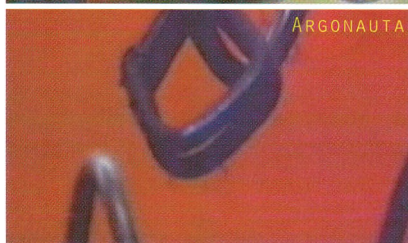
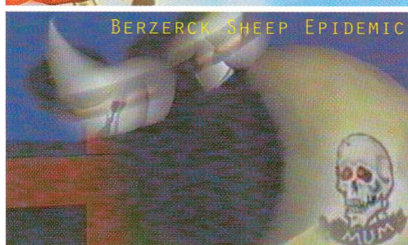
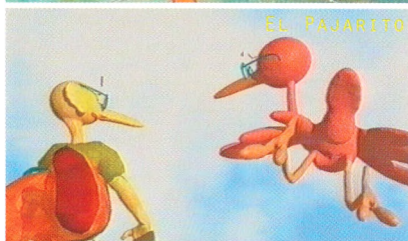
Oliver Stock  
D, 1999, 3 Min.  
UNLIMITED GBR, Freiburg

Freiburger Münster, eine Kuh wird zu Godzilla und versetzt die Touristen in Angst und Panik. Blende. Ein Kleinkind spielt mit Bauklötzern und einer Kuh... Wer steuert wen? Realfilm mit Animation.

*Freiburg Minster, a cow is transformed into Godzilla and spreads fear and panic among the tourists. A toddler plays with building bricks and a cow... Who's in charge of whom? Real film with animation.*



SCREENING  
COMPETITION  
COMPUTER/ANIMATION  
>20.30 H



### El Salvavidas

Pablo Rodríguez Jáuregui  
RA, 1999, 3 Min.  
Pablo Rodríguez Jáuregui, Rosario

Ein Bademeister, der seine Aufgaben alles andere als ernst nimmt und seiner frivolen Lust erliegt. Grafische Animation.

*A lifeguard who doesn't take his job all that seriously and succumbs to a frivolous desire. Graphical animation.*

### El Pajarito

Pablo Rodríguez Jáuregui  
RA, 1998, 2 Min.  
Pablo Rodríguez Jáuregui, Rosario

On the road, da klatscht schon mal ein Insekt an die Windschutzscheibe. Oder auch ein Vogel. Aus Mitleid dann ins Wageninnere geholt und mitgenommen, kann das böse Folgen haben, wenn der eine fliegen kann und der andere nicht. 3D-Animation.

*When you're out on the road an insect can occasionally smack against your windscreens. Or sometimes a bird. Putting them inside your car out of pity and taking them with you can have nasty consequences if the one can fly and the other can't. 3-D animation.*

### Berzerck Sheep Epidemic

Glen Walker  
GB, 1999, 3 Min.  
BOURNEMOUTH UNIVERSITY, Bournemouth

Während der Rinderwahnsinn allmählich im Abklingen ist, ist eine neue Seuchewelle im Anrollen: der Schafwahnsinn. Und alles ist ganz anders... Grafische Animation.

*Hardly is made cow disease receding than a new epidemic appears on the horizon - mad sheep disease. And nothing is the same again ...Graphical animation.*

### argonauta

Helena Dyck  
CAN, 1999, 2 Min.  
VIDEO POOL, Winnipeg

Büroklammern. Und sonst nichts. Grafische Animation.

*Paper clips. And nothing else. Graphical animation.*

### Stealing the Skies

Tim Richter  
AUS, 1999, 8 Min.  
AUSTRALIAN FILM, TELEVISION & RADIO SCHOOL, North Ryde

Space City, ein alter Mann im Hinterhof der Zukunft, obdachlos. Geheimnisvolle Schriften, eine tote Hand. Vom Leben im Dreck und dem Hunger nach Liebe. Realfilm und Animation.

*Space City, an old man in the backyard of the future, homeless. Mysterious manuscripts, a dead hand. A story of life in the gutter and a hunger for love. Real film and animation.*

### Trick or Treat

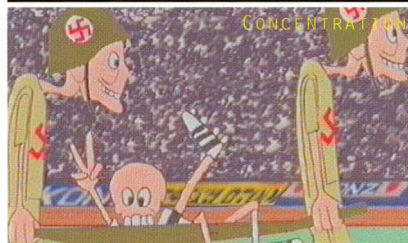
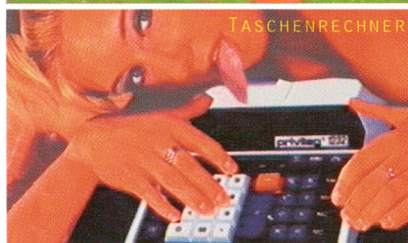
Ian Haig  
AUS, 1998, 2 Min.  
Ian Haig, Collingwood

Fratzengetümmel bis zur totalen Verstümmelung. 3D-Animation.

*A flurry of grotesque faces distorted beyond recognition. 3-D animation.*



SCREENING  
COMPETITION  
COMPUTER/ANIMATION  
>20.30 H



### Seasons Greetings

Phil Mulloy  
GB, 1999, 5 Min.  
LUX, London

Schon mal was vom Weihnachtskamel gehört? Oder vom Schaukelesel? Oder vom denkenden Fisch? Eine surreale Kuriositätensammlung. Realfilm mit Animation.

*Ever heard of a Christmas camel? Or a rocking donkey? Or a thinking fish? A surreal collection of curios. Real film with animation.*

### Taschenrechner

Janek Koza  
PL, 1999, 2 Min.  
Janek Koza, Wroclaw

Wie man mit einem Taschenrechner Inventur macht und das ganze sexy wird. Trash-Animation.

*How to stock-take with a pocket calculator and make the whole thing sexy. Trash animation.*

### Faut pas se branler sur une mine antichar

Jean-Francois Couture  
CAN, 1999, 1 Min.  
LA BANDE VIDEO, Quebec

Wie man sich mit einem (großen) Schneeball Spaß antun und was dabei passieren kann. Grafische Animation.

*How you can have great fun with a (big) snowball and what can happen to you when you do. Graphical animation.*

### Concentration

Assia Kovanova, Ivan Stoyanovich  
BG, 1999, 5 Min.  
Ivan Stoyanovich, Sofia

1. Die Konzentration des Konzentrationslagers
  2. Die Optimierung des Fußballspiels mit Hitler als Schiedsrichter
  3. Ausbruch aus der Gefangenschaft
- Makabre Grafik-Animation.

1. *The concentration of the concentration camp.*
2. *Getting the most out of football match with Hitler as referee.*
3. *Escape from captivity. Macabre graphical animation.*

## Contrib.ADSL

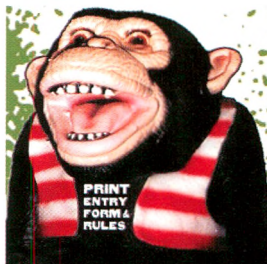
Die günstige High-End-Lösung für den schnellen Transport Ihrer Bilddaten im Internet:  
**Standleitungen mit Bandbreiten bis zu 6 Mbit/s ab 990,00 DM/Monat!**

↳ Infos unter [www.contrib.net](http://www.contrib.net) oder 0800 - 44 33 66 0





SCREENING  
 NY GOING UNDERGROUND  
 >22.30 H



## The New York Underground Film Festival

Das 1993 gegründete New York Underground Film Festival pflegt in seinen Selbstdarstellungen die konsequente Abkehr vom Mainstream. Da werden Legenden gesponnen von Anzugträgern die, sich übergebend, die Vorstellung „Impact Zone“ verlassen. Ed Halter, der Leiter des Festivals kommentierte den Vorfall lapidar mit: „Ja, da gab es irgendeinen Typen im Anzug. Scheiß auf diese Typen, wenn sie eben nicht drauf gefaßt sind, wie zwei Lesben mit dem „Club“ (der Wegfahrsperre fürs Auto) masturbieren.“

Die „Schmuddelnische“, in der sich das New York Underground Festival eingerichtet hat, trägt viel zu seiner Popularität bei. Dem Publikum ist bekannt, daß hier filmisch Abartiges, weit weg von blank polierten Hollywood Produktionen, projiziert wird. Die Vorführung bildgewordener (Hirn-) Ergüsse ist mehr als nur cineastische Lust. Es ist eine Mission, wie der Co-Direktor Tod Phillips erklärt, denn diese Filme zu zeigen, sei ein notwendiges Übel. Traditionell machen Dokumentarfilme einen wichtigen Teil des Festivals aus. Aber auch Animationen wie „I married a strange Person“, in dem in Spielfilmlänge die wildesten Phantasien des Regisseurs Bill Plympton Gestalt annehmen, gehören zum Repertoire. Neben Experimentalfilmen wie „Visitor“ von Franco Antico finden sich auch eine Vielzahl an Kurzfilmen wie „Bystander from Hell“ von Matthew Harrison, der im Großstadtdschungel von New York spielt. „Out to Lunch“ von Daniel Martinico, erzählt von einem jungen Mann, der an einer unheilbaren, unbenannten Krankheit leidet und seine letzten Tage zählt.

Ed Halter, der Direktor des NYUFF, beschreibt seine Undergroundvision folgendermaßen: „(...) Wenn wir Filme für die Vorführung auswählen, versuchen wir über das, was im normalen Kino gezeigt wird, hinauszugehen. Wir wollen statt dessen die innovativen, subversiven, kompromißlosen und manchmal kontroversen Arbeiten zeigen. Das Underground Festival ist dazu da, um Filme zu unterstützen und zu fördern, die Grenzen verschieben und Neues wagen – Filme, die herausfordern, unterhalten und provozieren.“

Dieser Anspruch macht das NYUF zu einem spannenden Feuchtbiotop, in dessen schwüler Atmosphäre sich die seltensten Exemplare der Filmgattung tummeln.

*Founded in 1993, the New York Underground Festival, in its own descriptions, shows a radical departure from mainstream filmmaking: There are wild stories of businessmen who threw up while watching 'Impact Zone' and then left. Festival director Ed Halter succinctly commented this incident: "Yeah well, it was some guy in a suit. Fuck them if they're not prepared to see lesbians masturbating with ,the Club!"*

*A great part of the New York Underground Festival's popularity is owned to the grotty niche of garbage it has found. The audience knows very well that deviant films are screened here, productions that are far away from the shiny polished Hollywood creations. The screening of (brain) ejaculations that have become images, is more than just cineastic passion. It is a mission, co-director Tod Phillips explains, because showing these films is a necessary evil. Traditionally, documentaries are an important part of the festival. Animated films like 'I Married a Strange Person', where director's Bill Plympton's wildest phantasies are taking shape in a feature-long film, are also part of the repertoire. In addition to experimental films like 'Visitors' by Franco Antico, there are many short films such as 'Bystander from Hell' by Matthew Harrison. The film is set in the urban jungle of New York City. 'Out to Lunch' by Daniel Martinico tells the story of a young man who is suffering from an unnamed disease and who is counting his last days.*

*NYUFF-director Ed Halter describes his vision: "We believe that's something best left for filmmakers to answer for themselves. When selecting films for exhibition, we seek to go beyond what mainstream venues show to present works of an innovative, subversive, uncompromising and at times controversial nature. The Underground Festival exists to support and promote films that push boundaries and break new ground -- that challenge, entertain and provoke."*

*This aspiration makes the NYUFF to a stunning moist biotope. In its humid atmosphere, the rarest specimens of filmmaking are roaming.*



PRESENTATION  
LAST EXIT MATRIX?  
>12.00 H



## digitale effekte: ihre geschichte, ihre macher, ihre verwendung

Die Entwicklung der Digitalen Effekte führt uns zurück zu den Anfängen des Kinos. Um die Vielzahl der heutigen Techniken und deren Einsatzmöglichkeiten besser zu verstehen, werden verschiedene traditionelle Techniken, wie Stoptrick, Mehrfachbelichtungen, Spiegeltricks, Matte Painting, Miniaturen und Optischer Printer und deren digitale Weiterentwicklung an Hand von zahlreichen Filmbeispielen vorgestellt. Digitale Techniken wie Digital Compositing, 3D, Tracking und Motion Control werden an Hand von aktuellen Produktionsbeispielen erklärt.

Nach wie vor ist der Großteil der special effects mit Hilfe konventioneller Methoden realisiert. „Stop Motion“, der Vorläufer digitaler Animationen, bestaunten die Kinobesucher erstmalig 1925 in dem Film „The Lost World“, wo beinahe fünfzig verschiedene Dinosauriermodelle in Einzelbildern photographiert, auf 24 Bilder pro Sekunden beschleunigt und dadurch zum Leben erweckt wurden. Heute können wir perfektionierte Stop Motion Animationen bei „Wallace & Gromit“, der Kinderserie „Pingu“ oder dem MTV Hype „Celebrity Death Match“ bewundern. Ein Problem bei der visuellen Umsetzung mit Hilfe der Stop Motion Animation, liegt in der fehlenden Bewegungsunschärfe. Tricktechniker von ILM lösten das Problem durch Einsatz der „Go-Motion“ Technik. Was ILM für den Film „Dragonslayer“ aus dem Jahre 1981 noch als große Innovation verbuchen konnte, wurde dreizehn Jahre später für „Jurassic Park“ gegen computergenerierte Dinos eingetauscht. Eine auf Algorithmen basierende Simulation ersetzte so die herkömmlichen Kautschukmodelle. Die Präferenz für haarlose computergenerierte Wesen ergab sich aus der Schwierigkeit, Tierfelle und Haare realistisch darzustellen. Für Computer ist das ungeordnete Chaos wirklicher Natur ein noch nicht lösbares Rechenproblem. Erneut waren es die Vorreiter von ILM, die mit „Mein großer Freund Joe“ auf diesem Gebiet den Durchbruch erzielten. Diese und andere Meilensteine der digitalen Effekte sind Gegenstand der Präsentation: last exit matrix.

## digital effects: their history, their makers, their use

*The development of digital effects takes us back to the early days of cinema. To give audiences a better appreciation of modern techniques and their applications a host of film clips are used to demonstrate such traditional techniques as the stop-camera effect, multiple exposure, mirror tricks, matte painting, miniatures, optical printers and their digital enhancement. Digital techniques such as digital compositing, 3-D, tracking and motion control are explained with the help of examples from current productions.*

*Most special effects are still engineered with the help of conventional methods. Stop motion, the forerunner of digital animation, was first presented to astounded cinema audiences in 1925 in the film, 'The Lost World', for which some fifty different models of dinosaurs were photographed in single frames, accelerated to 24 images per second and thus made to look real. Today, stop motion animation has been brought to perfection in 'Wallace & Gromit', the children's series, 'Pingu', and the MTV hype, 'Celebrity Death Match'. One of the problems in visual conversion using stop motion animation is the lack of sharpness due to movement. Animation technicians at ILM solved this problem by using 'go-motion' technology. The film, 'Dragonslayer', was a great innovation for ILM in 1981. Thirteen years later it was elbowed aside by the computer-generated dinosaurs in 'Jurassic Park'. A simulation based on algorithms replaced the traditional models made of rubber. The preference for hairless creatures generated by computers is a result of the difficulty in providing a realistic depiction of the skin and hair of animals. For computers the unordered chaos to be found in nature is a computing is still a largely unresolved problem. Again it was the pioneers from ILM who achieved a breakthrough in this field with 'My Big Friend Joe'. These and other milestones in digital effects are the subject of the presentation entitled 'last exit matrix'.*

mit/with:

Claudia Meglin,  
Senior Artist Arri TV, D

Dr. Rolf Giesen,  
Giesen Stiftung/Dt. Kinemathek, D

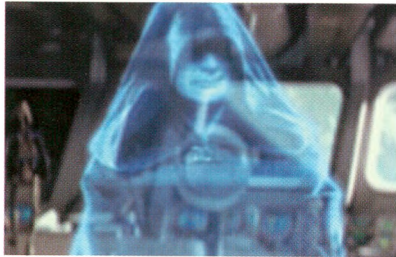
Kay Mac Kenneth,  
Director & D.O.P., USA/D

EXMACHINA, F – angefragt/t.b.c.

Special Guest:  
Florian Kainz,  
Research & Development, ILM, USA



PRESENTATION  
WIZARDS OF ILLUSION  
>16.00 H



## Industrial Light and Magic: ein studio schreibt geschichte

Als George Lucas 1975 ILM gründete, tat er dies aus der Erkenntnis heraus, daß er für seinen Film „Star Wars“ eine Vielzahl an visuellen Effekten kreieren mußte, die zu jener Zeit jedes Hollywood Studio überfordert hätte. So machte er aus der Not eine Tugend und schuf einem Zauberer gleich einen Zylinder, aus dem er und seine Mitarbeiter unermüdlich und immer wieder sich selbst übertreffend Kaninchen in den faszinierendsten Facetten zaubern. Der Erfolg des Magiers basiert auf drei Charakteristika, die miteinander in steter Verbindung stehen: Erschaffen neuer Techniken, Erforschen des Vorhandenen, Synthese zwischen dem Alten und Neuen herstellen.

Hinter Industrial Light and Magic stehen aber mehr Namen als jener George Lucas. In den frühen Jahren waren das Männer wie: John Dykstra oder Ed Catmull, der 1979 zusammen mit seinem Team ein Verfahren entwickelte, das es sechs Jahre später ermöglichte, das erste dreidimensionale, digital erzeugte Wesen entstehen zu lassen: Ein Ritter, der im Film „Young Sherlock Holmes“, aus einem mittelalterlichen Bild heraustrat.

Dennis Muren, der acht Oscars gewann, vollzog, durch den Umstieg auf Macintosh jene Emanzipation, die einen Durchbruch in der Abhängigkeit des Filmschaffenden vom Informatiker ermöglichte. Der Biß in den Apfel hatte die Schaffung eines neuen Paradieses zur Folge, denn ILM gelang der ultimative Sprung in die digitale Epoche.

Unter Verwendung der Adobe Photoshop Software kreierten die Zauberlehrlinge das Flüssigmetallwesen aus „Terminator 2: Judgement Day“ (1991). Ein Jahr später durfte der staunende Zuschauer erstmalig in „Death becomes her“, die Modifikation menschlicher Körperteile auf der Leinwand miterleben. Nach der „Indiana Jones Saga“, „Jurassic Park“, „Casper“ und einer Vielzahl an weiteren Filmen sah George Lucas endlich jenen Stand der Technik erreicht, den er Mitte der Achtziger vermißte, um seine „Star Wars Trilogie“ zu Ende zu führen. Mit „Phantom Menace“ hat ILM es schließlich geschafft, eine hybride Wirklichkeit zu erschaffen, die Realität nicht mehr nachahmt sondern neu erschafft.

## Industrial Light and Magic: a studio makes history

*When George Lucas set up ILM in 1975, he did so in the realisation that he had to create a whole host of visual effects for his film, 'Star Wars', which would have exceeded the capacity of any Hollywood studio at the time. So he made a virtue of necessity and, like a magician, he created a top hat out of which he and his untiring staff kept producing ever better rabbits in a fascinating variety of shapes and forms. The magician's success is based on three inter-related factors: the creation of new techniques, research into what already exists, the creation of a synthesis between the old and the new.*

*More names are associated with Industrial Light and Magic than just that of George Lucas. In the early years there were men such as John Dykstra and Ed Catmull. Together with his team Catmull developed a process in 1979 which six years later made it possible to produce the first digitally generated 3 D creature - a knight who emerged from a medieval painting in the film 'Young Sherlock Holmes'.*

*Dennis Muren, who won eight Oscars, switched to Macintosh and thus brought about the emancipation which led to a breakthrough in the dependence of the film-maker on computer scientists. This bite of the apple resulted in the creation of a new paradise with ILM making the ultimate leap into the digital era. Using Adobe Photoshop software, the apprentice conjurers created the liquid metal creature for 'Terminator 2: Judgement Day' (1991). A year later, astonished viewers were able to witness the modification of human body parts on the screen for the first time in 'Death Becomes Her'. Following the 'Indiana Jones Saga', 'Jurassic Park', 'Casper' and a host of other films, George Lucas finally considered that the technology he had not had available in the mid-80s was sufficiently well advanced for him to complete his 'Star Wars' trilogy. In 'Phantom Menace', ILM succeeded in creating a hybrid world which no longer copies reality but creates it anew.*

mit/with:

Florian Kainz  
Research & Development, ILM, USA

Claudia Meglin  
Senor Artist Arri TV, D

Dr. Rolf Giesen  
Giesen Stiftung/Dt. Kinemathek, D



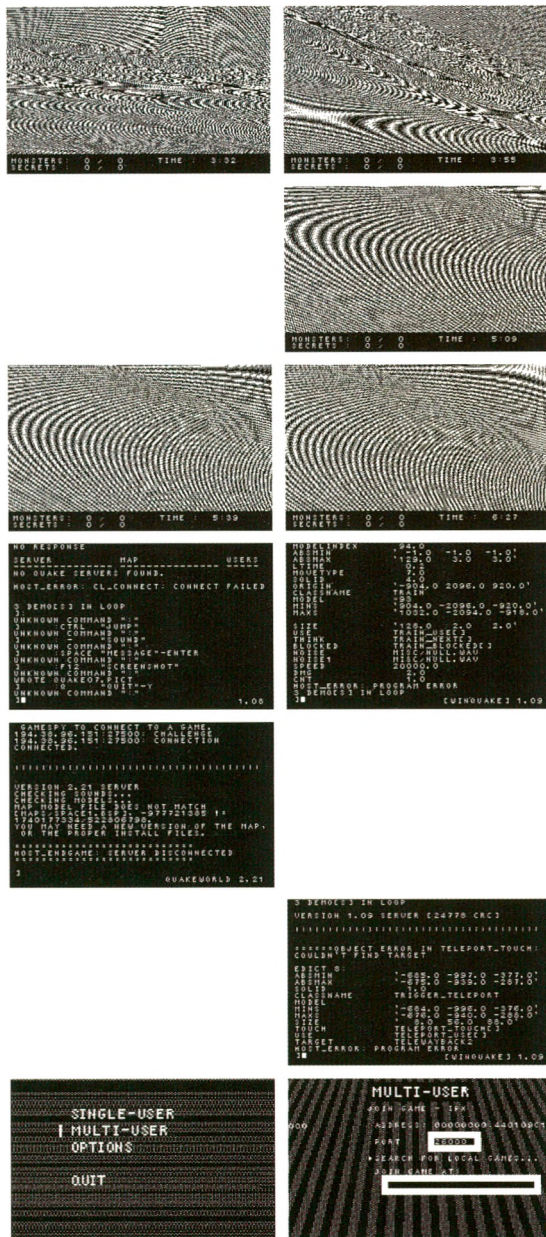
PRESENTATION  
MULTIMEDIA ART#2  
>18.00 H

mit/with:

Mongrel: Matthew Fuller  
Medienkünstler, GB

Lisa Jevbratt  
Medienkünstlerin, USA

Kurator/Curator, Moderator/Chair: Tilman Baumgärtel, D



Jetzt, wo alle Festivals für Medienkunst Netzprojekte auswählen und auszustellen versuchen, wo große Überblicksausstellungen organisiert werden, wo die ersten Publikationen zum Thema vorliegen - da waren im diesjährigen Wettbewerb die Einsendungen in dieser Kategorie zum großen Teil uninteressant. Auch über die eingereichten CD-Roms läßt sich ähnliches sagen.

Über einen Mangel an zum Wettbewerb eingeschickte Arbeiten konnte man nicht klagen, wohl aber über einen Mangel an interessanten Projekten und Werken. Ist die große Zeit der Netzkunst vorbei? Oder haben sich die Künstler bloß auf ein anderes Terrain begeben? Einige der Arbeiten, die der Jury am besten gefallen haben, waren Computerspiele und Softwareprojekte, mit denen sich die Künstler auf ein bislang weniger bearbeitetes Feld begeben haben. Sind zukünftige Innovationen und Weiterentwicklungen eher von programmierenden Digitalkünstlern zu erwarten?

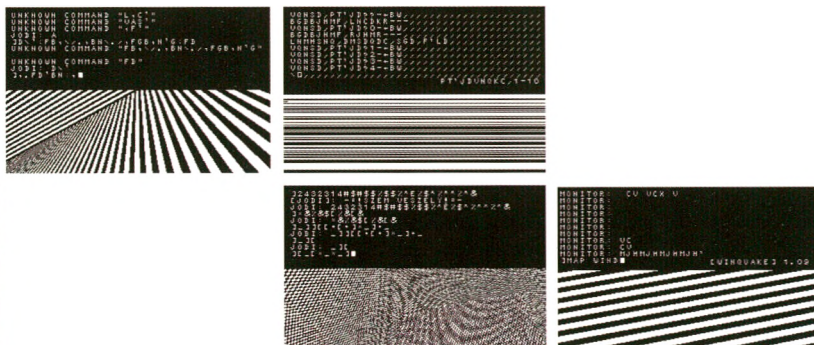
Auch einige der Künstler, die unter dem Label „Netzkunst“ bekannt geworden sind, haben sich inzwischen aus diesem Bereich zurückgezogen und operieren in anderen Zusammenhängen. Gemeinsam ist ihnen allerdings, daß sie nach wie vor mit dem Computer als kreatives Werkzeug arbeiten. Hier könnten sich für die Zukunft interessante Entwicklungen ergeben.

Vielleicht war es die wichtigste Rolle der Netzkunst, Künstlern zum Umgang mit Computern zu ermutigen und sie mit Grundbegriffen der Programmierung vertraut zu machen. Dies könnte in Zukunft zu einer anderen Art von Computerkunst führen, als jene, die unter dem Namen „interaktive Medienkunst“ für lange Zeit jeden Umgang mit neuen Technologien einen schlechten Namen gegeben hat. Dafür müßte man sich allerdings dann einen anderen Namen als Netzkunst einfallen lassen. Und für ein Festival wie die transmediale ergäbe sich die Notwendigkeit, für solche Projekte eine neue Kategorie zu schaffen.

*Just when every media art festival is attempting to select and exhibit network projects, major overview exhibitions are being organised and the first publications on network art are out, the competition entries in this category have proved largely uninteresting. The same applies to the CD-ROMs.*

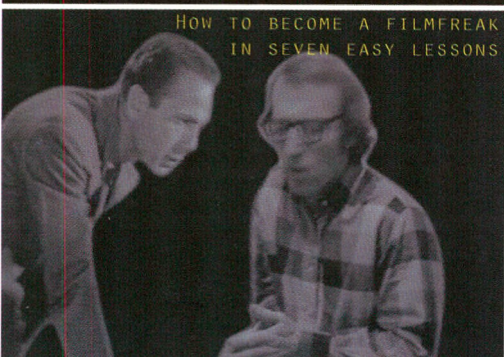
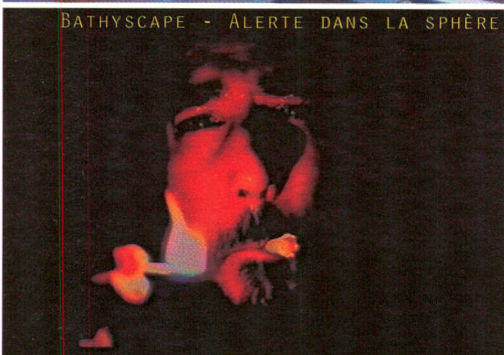
*While there was certainly no lack of competition entries, there was a definite lack of interesting works and projects. Has network art passed its peak? Or have the artists simply moved on to pastures new? Some of the works the jury liked best were computer games and software projects, an area artists have seldom turned their attention to in the past. Are innovations and developments, therefore, more likely to come from programming digital artists in the future?*

*Some of those who have made a name for themselves as network artists have now quit the field and are working in other areas. However, they continue to work with the computer as a creative tool, so there may be some interesting developments ahead here. Perhaps the key role of network art was to encourage artists to use computers in the first place and to familiarise them with the basics of programming. This might lead in the future to a different kind of computer art than "interactive media art", which for a long time gave a bad name to every kind of use the new technologies were put to. This would necessitate a different name than "network art", though. And for a festival like the transmediale it would mean setting up a new category for such projects.*





SCREENING  
COMPETITION  
SMART  
>20.30 H



**Iteration I + II**

Stefan Heusler  
D, 1999, 14 Min.  
Stefan Heusler, Köln

Iteration I + II zeigt im ersten Teil, anhand eines wunderbar zärtlichen Beispiels, das Phänomen der Video Rückkoppelung, die hier sehr sparsam verwendet und mit ruhiger Musik untermahlt wird. Im zweiten Teil wird auf ungewohnte Art und Weise versucht die Ästhetik, die sich hinter der mathematischen Formel der Iteration  $z \rightarrow F(F(F(F(F(z))))))$  verbirgt, darzustellen und zu erklären. Selbstbezug ist der grundlegende Faktor, auf dem die Chaostheorie beruht. Sagt Heusler.

*In its first part, Iteration I + II uses a wonderfully loving example to show the phenomenon of video feed back, which are carefully employed and accompanied by soft music. In the second part, the video attempts to show and explain the aesthetics hidden behind the mathematical formula of the iteration  $z \rightarrow F(F(F(F(F(z))))))$  in a very unusual way. Self-reference is the fundamental factor that is the basis for the chaos theory, as Heusler asserts.*

**Ferment**

Tim Macmillan  
GB, 1999, 4 Min.  
LUX, London

Ein alter Mann sitzt mit seiner Enkelin auf einer Bank auf einem Platz in der Stadt. Er bricht plötzlich mit einem Herzinfarkt zusammen und fällt zu Boden. Noch während er fällt, werden die Bilder langsamer; jedes Bild scheint einzufrieren, sein eigenes Echo hervorgerufen und sich zum Panorama aufzubauen. Es beginnt ein mit time - slice Kamera gedrehter Trip durch die Stadt, der beim Tod des alten Mannes beginnt und bei der Geburt eines Kindes an einem anderen Ort dieser Stadt endet.

*An old man is sitting on a bank with his granddaughter at a square in the city. Suddenly, he collapses with a heart attack and falls onto the ground. While he is falling down, the images become slower, each single image seems to freeze, generating its own echo and to construct a panorama. A trip through the city begins, filmed with a time - slice camera. It starts with the old man's death and stops with the birth of a child at the other end of the city.*

**Bathyscape - Alerte dans la sphère**

Fredo Merto & Philmarie  
B, 1999, 1 Min.  
Need Productions, Brüssel

Prof. Auguste Piccard experimentiert mit einem neuen Typus von Individual-U-Boot, mit dessen Hilfe Meerestiefen erreicht werden können, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Der Mann, der mit dem U-Boot in die Tiefe fahren wird, ist der tapfere René. Die Klappe des U-Boots schließt sich, und es beginnt eine finstere Höllenfahrt für den jungen Helden, die jede Menge Aufregung mit sich bringt...

*Professor August Piccard experiments with a new kind of one person submarine which allows to reach sea depths nobody has ever seen before. The brave René is the man who will be diving with the submarine into the abyss. The submarine's hatch is closed, and for the young hero a dark, adventurous hell ride begins.*

**How to Become a Filmfreak in Seven Easy Lessons**

Harald Schleicher  
D, 1999, 7 Min.  
Harald Schleicher, Wiesbaden

In sieben einfachen Lektionen erfahren Sie alles Wissenswerte über das Filmemachen - von Leuten, die sich auskennen: Humphrey Bogart, Bette Davis, Robert de Niro, Woody Allen, Marcello Mastroiani und viele andere. Sie helfen, essentielle Fragen zu beantworten: Was macht ein gutes Drehbuch aus? Worin besteht die Aufgabe des Regisseurs? Wie überwinde ich die Krise des Stars - und meine eigene? Und was kostet das alles?

*You will be taught all important information about making films in seven simple lessons by people who are in the know: Humphrey Bogart, Bette Davis, Robert de Niro, Woody Allen, Marcello Mastroiani and many more. They help to answer essential questions: What is a good film script? What's the job of a director? How do I master the crisis of a star - and my own? And what is all of this costing?*



SCREENING  
COMPETITION  
SMART  
>20.30 H



### Furniture Poetry (And Other Rhymes For The Camera)

Paul Bush  
GB, 1999, 6 Min.  
LUX, London

Witziger Film aus Einzelbildern von Möbelstücken und Einrichtungsgegenständen, der mit der bekannten Trägheit des Auges spielt: Eine Folge von Einzelbildern wird in schneller und rhythmischer Reihenfolge hintereinander gezeigt, so daß Vasen, Tische, Schalen, Schränke und Stühle tanzen, ja, das gesamte Zimmer steht nicht mehr still...

*A funny film comprised of single images of pieces of furniture and home accessories. The film is playing with the eye's familiar inertia: A series of individual images is shown in rapid and rhythmic order so that vases, tables, bowls, cupboards and chairs are dancing. The whole room is no longer standing still.*



### Look at Me

Peter Stel  
NL, 1998, 4 Min.  
Monte Video, Amsterdam

Nicht nur, daß weibliche Teenager von Boy Groups fasziniert sind - auch die weiblichen Teenager sind faszinierend: Der Kurzfilm von Peter Stel zeigt eine Gruppe von Fans bei einem Boy Group-Konzert, die in ekstatische Verzückung geraten sind und wilde Töne von sich geben. Durch Manipulationen am Filmmaterial (slow motion) gerät der Betrachter in die Welle der Hysterie einer fremden Spezies.

*Not only are female teenagers fascinated with boy groups - the female teenagers themselves are fascinating: The short film by Peter Stel shows a fan group at a boy group concert. They get into an ecstatic excitement and are uttering wild sounds. The film material is manipulated (slow motion), so the viewer is getting into the wave of hysteria of a strange species.*



### Good and Bad Part II

Assaf (Safy) Etiel  
D, 1991/1999, 3 Min.  
Assaf (Safy) Etiel, Berlin

Das Material für diese Video-Scratch-Arbeit von Assaf (Safy) Etiel entstammt dem Kinderfilm „The Prince's Bride“ aus den 80er Jahren, der die klassische Geschichte des Kampfes zweier Recken um die schöne Prinzessin erzählt. Dabei wurde eine - für einen Kinderfilm ungewöhnlich brutale - Fechtzene verwendet, in der sich Protagonist und Antagonist ein hartes Duell liefern.

*The material for this video scratch work by Assaf (Safy) Etiel originates from the children's film 'The Prince's Bride' from the Eighties. It is the classical story that tells the fight between two warriors over the beautiful princess. For this film, a rapier fight scene - unusually brutal for a children's film - was used. The main character and his opponent are fighting a tough duel.*



### RPM (Revolutions Per Minute)

Fernando Llanos  
MEX, 1998, 7 Min.  
Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado „La Esmeralda“, Mexico D.F.

Piropos sind Sprüche, mit denen mexikanische Männer Frauen anbaggern und die sie möglichst pausenlos und bei allen Gelegenheiten anbringen. Piropos sind oft komisch und reichlich deftig, oder haben Sie schon mal den Spruch gehört: „Dein Hintern ist so süß, daß er Marshmallows schießt“? Llanos' Video gibt sich der Frage hin, wie Männer und Frauen sich in einem alltäglichen Kontext zueinander verhalten.

*Piropos are lines used by Mexican men to hook up with women. They try to use them constantly, if possible, and on any occasion. Piropos are often funny and pretty crude - or have you ever heard a line like: 'Your bottom is so sweet that it shits marshmallows.'? Llanos' video explores the question how men and women are interacting in a daily context.*



SCREENING  
COMPETITION  
SMART  
>20.30 H



### Ruido

Pedro Ballesteros  
E, 1999, 13 Min.  
Pedro Ballesteros, Barcelona

Ein Vertreter für nutzlose Dinge läuft auf seinen täglichen Verkaufsgängen durch Barcelona, das mit Baustellen übersät und an allen Ecken und Enden aufgerissen ist. Dem Boden scheint eine merkwürdige Substanz zu entweichen, die seltsame Vorgänge bewirkt: Der Mann beginnt zu brennen, gleichwie er auch an allen Plätzen, an denen er vorbeigeht, ein Feuer auslöst. Schließlich wird sogar das Meer zur Flammenhöhle.

*On his daily sales trip through Barcelona which is covered by construction sites and torn open in everywhere, a salesman for useless items is running through the city. A strange substance seems to emanate from the ground, resulting in weird actions: A man begins to burn and ignites all squares he is passing. Finally, even the sea turns into a hell of flames.*

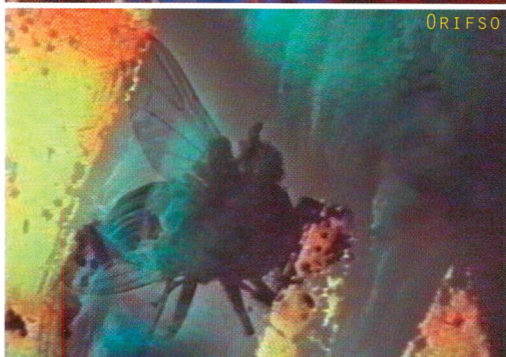


### Nightwork

Miranda Pennell  
GB, 1998, 14 Min.  
LUX, London

Ein spaciger Film über den Londoner Büroalltag, der mit einer Putzfrau beginnt, die beim Staubsaugen der Büroräume Monologe führt, bevor die Angestellten ihre Arbeit beginnen. Das gesamte Büroteam wird durch Outfit, Kleidung, Gesten und innere Stimmen gnadenlos charakterisiert: Der senile Chef, der seinen Tag mit einem ferngesteuerten Hubschrauber verbringt; die karrieregeile Zicke, die sich selber zujubelt; die übergewichtige, romantische Schreibkraft; der Beamtentyp, der nach oben buckelt und nach unten tritt.

*An odd film about the daily office routine which begins with a charlady before the employees begin their work day. While hoovering the floor, she talks to herself. The whole office team is painfully characterised by their outfits, clothes, gestures, and inner voices. The senile boss, who spends his days with a remote-controlled chopper; the career-oriented bitch who is only celebrating herself; the overweight, romantic secretary; and the clerk, who bows to superiors and kicks the underlings.*



### Orifso

Lis Rhodes  
GB, 1999, 12 Min.  
LUX, London

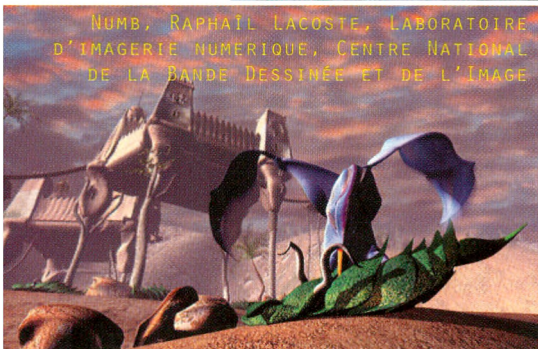
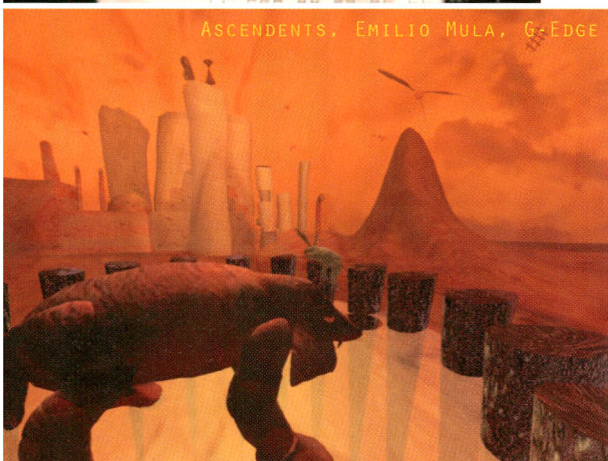
Durch Mikro- und Makroaufnahmen, Durchleuchtungen und Überlagerungen von Oberflächen, Steinen, Wellen, Insekten, Gabeln und immer wieder auftauchenden Ansichten von Pferden entsteht in der Kombination mit minimalem Klang, der manchmal an Gefechtsgeräusche erinnert, eine poetische Bildcollage. Allmählich fokussieren die Bilder zunehmend Winterlandschaften, die mit Schrifttafeln von Austragungsorten des 2. Weltkrieges konterkarriert sind...

*A poetical collage of images is generated through micro and macro exposures, X-ray like beams, superimpositions, stones, waves, insects, forks and repeatedly emerging images of horses. It is combined with a minimal sound that sometimes is reminiscent of battle noise. Slowly, the images are focusing on a winter landscape which is contrasted by battle theatres of the Second World War.*



SCREENING  
THE BEST OF  
IMAGINA 2000

>22.30 H



## Gilbert Dutertre, präsentiert die Sieger des Prix Pixel-INA 2000.

Die Imagina, das Forum für Bilder jenseits der Vorstellungskraft, ist ein Wettbewerb des Institut National de L'Audiovisuel (INA) und des Festival de Television de Monte Carlo. Seit 18 Jahren enthüllt die Imagina neue Gebiete in der Bildbearbeitung, die zwar schon entdeckt, nicht aber erforscht worden sind. Das Forum widmet sich den innovativsten Arbeiten in verschiedenen Gebieten der modernen Bildtechnologie: Computergenerierte Bilder und automatische Animationen, Digitalproduktionen und Spezialeffekte, intelligente Anwendungen und erweiterte Realität, Spiele und virtuelle Communities, virtuelle Welten und Cyberspace, sowie Web Casting, Architekturräume und Scantechnologie für die Medizin.

In ihrem 19. Jahr konzentriert sich die Imagina 2000 auf 3D- und interaktive Techniken wie die aktuelle Diskussion über die Verschmelzung von Fernsehen und Internet. Das Ereignis bringt Computergrafikkünstler, Designer, Filmschaffende, Softwareproduzenten, Industrielle, Wissenschaftler und Dienstleister zusammen. Imagina ist bekannt als das europäische „Rendez-vous“ der Bildprofis. Eine Reihe von Konferenzen, Podiumsdiskussionen und Workshops, auf denen Spezialisten aus aller Welt zusammenkommen, setzt sich mit den ungewöhnlichsten Innovationen der neuen Bildbearbeitungstechnologie auseinander. Darüber hinaus bietet das „Innovation Village“ der Imagina die Möglichkeit für Unternehmen, Labors und Universitäten, neuartige Hardware, Experimente, Anwendungen und Produkte aus ihren jeweiligen Entwicklungsprogrammen zu präsentieren.

Der Prix Pixel-INA ist ein internationaler, jährlich stattfindender Wettbewerb, in dem die Öffentlichkeit und eine Expertenjury die weltweit besten Produktionen auszeichnen, die sich der neuen kreativen Werkzeuge bedienen. Die Preise werden – um nur einige zu nennen – in den Kategorien zwei- und dreidimensionale Animationen, Musikvideos, Spezialeffekte, Spiele und Werbung vergeben.

Gilbert Dutertre, Mitarbeiter des „Innovation Village“ und Entwicklungsmanager der Imagina, wird direkt nach der Imagina 2000 die Gewinner des Prix Pixel-INA erstmals präsentieren: Diese Ausstrahlung auf der transmediale zeigt die besten der preisgekrönten computergenerierten Bilder.

## Gilbert Dutertre, presents the Prix Pixel-INA 2000 winners

*Imagina, the forum for images beyond imagination, is an event produced by the INA (Institut national de l'audiovisuel) and the Festival de Television de Monte-Carlo. For the last 18 years, Imagina has uncovered territories in the area of images that are beckoning yet unexplored by new technologies. The forum is devoted to the most innovative works in various fields of advanced image technologies such as: computer-generated images and automatic animation, digital production and special effects, intelligent agents and extended reality, games and virtual communities, virtual worlds and cyberspace, webcasting, architectural spaces and medical scanning.*

*Imagina 2000, in its 19th edition, focuses on 3D and interactive techniques as the current discussion about the convergence of TV and Internet. The event gathers computer graphics artists, designers, movie professionals, software editors, industrials, scientists and service providers. Imagina is acknowledged to be the European 'rendez-vous' for image professionals. A cycle of conferences, panels and workshops, convening international specialists, discusses the most remarkable innovations in new image technologies. In addition, the Innovation village of Imagina is an area presenting innovative installations, experiments, applications and products as part of their development programmes created by companies, laboratories and universities*

*The Prix Pixel-INA is an international annual competition, whose jury of professionals and the public honour the best productions using these new creative tools from around the world. The awards are presented to 2D and 3D Animations, Music Videos, Special Effects, Games and Advertising, to name only a few categories.*

*For the first time, directly after the Imagina 2000 festival, Gilbert Dutertre, a member of the Innovation village of the Imagina and its development manager, will present the Prix Pixel-INA winners. The screening at the transmediale will show the best of the award winning computer-generated images.*



PANEL  
THE DIGITAL  
CAMERA PROJECT  
>12.00 H



## a digital (r)evolution in filmmaking?

Alle reden über Digitales Video. Aber was ist wirklich so sensationell daran? Welche Chancen und Gewinne birgt die technische Revolution für die Produktion, Distribution und nicht zuletzt für die Ästhetik der Filme?

Die Vorteile scheinen auf der Hand zu liegen: Digitale Videokameras erlauben ohne große finanzielle Ressourcen Spielfilme in einer Kinoästhetik zu drehen, wie es bisher nicht möglich war. Das beweisen nicht nur die DOGME95 Filme. Vor allem für unabhängige Filmemacher ist das ein erheblicher Vorteil. Oft mit einem nur kleinen Budget ausgestattet, können sie Filme realisieren, die nicht an die Videoästhetik einer HI-8 Kamera erinnern müssen - aber durchaus dürfen - und so auch für ein breites Publikum erreichbar werden. So hat auch Eoin Moore, dessen DFFB-Abschlußfilm „plus-minus-null“ (Foto) mit mehreren Preisen auf Filmfestivals in München und Turin ausgezeichnet worden ist, auf DV gesetzt. Moore, irischer Filmemacher aus Berlin, schätzt die digitale Filmarbeit insbesondere aufgrund der kreativen Spontanität und des dokumentarischen Charakters, die bei der Arbeit mit Videokameras entstehen. Ähnliche Argumente kann auch Pablo Casacuberta, junger Filmemacher aus Uruguay, vorbringen, der sein Spielfilmdebüt „Another George“ mit digitalen Videokameras produziert hat. Darüberhinaus beschäftigt er sich mit den wichtigen Fragen nach der Distribution von DV-Filmen. Denn was nützt die Freiheit zu Filmen, wenn es keine offenen Foren für die Distribution dieser Werke gibt? Fragen wie diese beeinflussen auch die Arbeit bereits namhafter Regisseure wie Wim Wenders, der dem besonderen Stil seines Films „Buena Vista Social Club“ durch die Vorteile des Mediums erzeugte.

Eines der wichtigsten Foren für die Präsentation von digitalen Filmarbeiten hat Jonathan Wells mit dem ResFest Digital Film Festival geschaffen (dem auch ein eigener Abend auf der transmediale 2000 gewidmet ist). Zusammen mit dem Kurator der „digitale“ Köln, Nils Röller werden die Filmexperten über die Fragen rund um das gehypte Thema Digital Video debattieren und eigene Filmbeispiele vorstellen.

Der Film „Another George“ von Pablo Casacuberta und Yuki Goto wird direkt im Anschluß an das Panel gezeigt.

*Everybody is talking about digital video. But what, in fact, is so sensational about it? What opportunities and benefits does this technical revolution hold out in terms of producing and distributing films and, no less importantly, in regard to film aesthetics?*

*The advantages would appear to be obvious. Even with sparse financial resources, digital video cameras make it possible to shoot films possessing a cinema aesthetic surpassing anything previously possible on comparable budgets. The DOGME95 films (among other examples) have provided the proof. For independent filmmakers especially, the benefits are considerable. Often working on a tight budget, they can make films that don't inevitably recall to mind the video aesthetic of the HI-8 camera (although they certainly can achieve such an effect, if that is what is wanted), and so reach a wider audience. Eoin Moore, for one, whose graduation film 'plus-minus-null' (photo) won several prizes at film festivals in Munich and Turin, placed his faith in DV. An Irish filmmaker based in Berlin, Moore particularly appreciates digital filming for the creative spontaneity and documentary character produced through working with video cameras. Similar arguments are offered by Pablo Casacuberta, a young Uruguayan filmmaker whose feature-film debut 'Another George' was produced with digital video cameras. Casacuberta is also interested in important questions of how DV films can be distributed. After all, what good is the freedom to film if no open forums exist for distributing the products? Questions such as these also influence the work of such famous directors as Wim Wenders, who used the advantages the medium offers to devise the special style of his film 'Buena Vista Social Club'.*

*With the 'ResFest Digital Film Festival' (to which the transmediale 2000 is devoting an entire evening), Jonathan Wells has created one of the most important presentation platforms for digital film. Along with Nils Röller, the curator of the 'digitale' festival in Cologne, Wells and the other film experts will take the floor to debate the issues relating to the hyped subject of digital video, and present examples of their own work.*

*This panel discussion will be directly followed by the screening of 'Another George' by Pablo Casacuberta and Yuki Goto.*

mit/with:

Jonathan Wells,  
director of the ResFest Digital Film Festival, San Francisco, USA  
Eoin Moore, filmmaker, Berlin  
Pablo Casacuberta, filmmaker, Uruguay  
Wim Wenders, director USA/D (angefragt/t.b.c.)

Moderator/Chair:

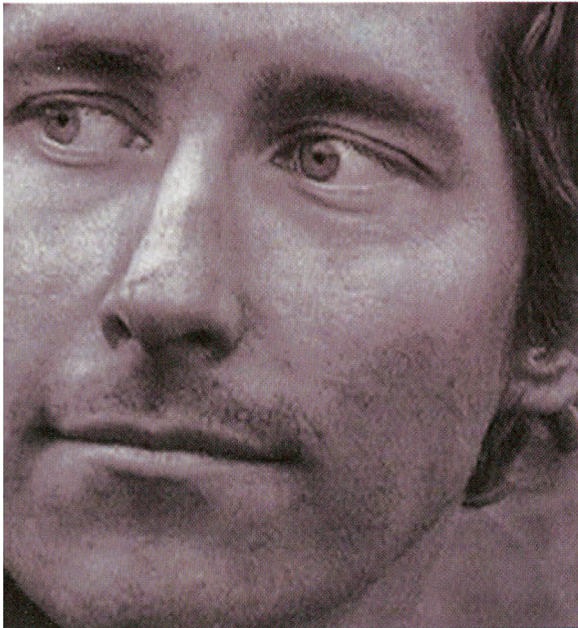
Nils Röller, Kunsthochschule für Medien, Köln

Kuratoren/Curators:

Susanne Jaschko, Anke Hoffmann



SCREENING  
A DIGITAL FILM  
>16.00 H



## „Another George“ 1998, UK

Die englische Landschaft, betrachtet durch uruguayische und japanische Augen, in ein-drucksvollem, cineastischen schwarz/weiß DV wiedergegeben. „Another George“ erzählt von einem französischen, schlaflosen Archäologen, der die Geschichte des Heiligen St. Georg niederschreibt. In den rastlosen vier Tagen, in denen Georg auf seinen Professor wartet, begegnet er einem Dorfjungen, der ihm einen wunderlichen Fund schenkt und einem Paar, das in philosophische Gespräche versunken ist. Alle seine Begegnungen scheinen nicht die Antwort auf das zu liefern, was Georg sucht, wenn seine halbawachen Träume ihn in eine antike Welt entführen. Der Film, gesprochen in Französisch, Englisch, Japanisch, Deutsch und Chinesisch, ist eine Mischung aus Humor und Spannung, Traum und Schlaflosigkeit, Spiritualität und Small Talk. Ein subtil-aufreibender Film, dessen Charaktere als auch seine Ästhetik an einen Jim-Jarmusch-Remix von Rossellini erinnern.

„Another George“ wurde als digitaler Videofilm in zehn Tagen mit einem sehr begrenzten Budget gedreht. Beim Filmen wurden nur natürliches Licht und herkömmliche Lampen verwendet. Es gab einzig zwei professionelle Schauspieler: Einer von ihnen erscheint kurz in einer Nebenrolle; der andere war ein trainierter Hund, der schon in vielen anderen Produktionen zu sehen war. Beide Regisseure erscheinen in Nebenrollen. Einige Figuren sprechen ihre Dialoge zwar in Japanisch und Chinesisch, doch in Wirklichkeit konnten sich die Schauspieler untereinander nicht verständigen. Nur zwei der fünf französischen Rollen im Film waren mit Franzosen besetzt.

### Die Regisseure:

**Yukihiko Goto**, Nagoya, Japan (geb. 1968). Arbeitete als Journalist, Produzent und Regisseur von Kurzfilmen und Fernsehprogrammen in Japan bevor er nach Großbritannien ging. Dort besuchte er das London College for Printing und die Northern Media School, wo er einen Magisterabschluss erwarb.

**Pablo Casacuberta**, Montevideo, Uruguay (geb. 1969). Er schrieb vier Romane, von denen einer 1996 den Nationalpreis des Landes gewann. Pablo Casacuberta arbeitete als Designer für das Fernsehen sowie als Regisseur für Werbespots und Musikvideos in Lateinamerika und Großbritannien, wo er auch seinen Magister im Fach „Experimentelle Medien“ erhielt. Er unterrichtete Design beim Film und Fernsehen.

*The shires landscape, seen through Uruguayan and Japanese eyes is rendered in impressively cinematic DV monochrome. 'Another George' tells the story of an insomniac archeologist rewriting the Quest of St. George. During four restless days George, who is awaiting his professor in the English countryside, entangles with a village boy, who gives him a marvellous object, a couple absorbed in philosophical thoughts. All the encounters seem not to answer what Georg is seeking for, when he falls into half-awake dreams of ancient worlds. The film spoken in French, English, Japanese, German and Chinese, is a mixture of humour and suspense, dream and insomnia, spirituality and small talk. A subtly unnerving film, resembling a Jim Jarmusch remix of Rossellini in its characters as well as with its aesthetics.*

*'Another George' was shot on digital video in ten days on a shoestring. Exclusively natural light and domestic lamps were used during filming. There were just two professional actors in the film. One appears briefly in a secondary role; the other one was a trained dog featured in many other productions. Both directors appear in it, in secondary roles. There are a couple of characters that have dialogues in Japanese and Chinese, but in real life the actors didn't understand each other's language. Only two of the five French characters in the film were native speakers.*

### The directors:

**Yukihiko Goto**, Nagoya, Japan (1968). Worked as a journalist, producer and director of short films and TV programmes in Japan before moving to Britain, where he attended the London College of Printing and the Northern Media School, that awarded him a Master of Arts.

**Pablo Casacuberta**, Montevideo, Uruguay (1969). Wrote four novels. One of them won the National Prize in his country in 1996. Worked as a designer for TV and director of commercials and music videos in Latin America and Britain, where he also did a Master of Arts in Experimental Media and was a Lecturer in Design for Film and Television.



SCREENING  
COMPETITION  
STUMBLING INTO  
CONFUSION  
>20.30 H



### Ausbruch

Züli Aladag  
D, 1999, 19 Min.  
j e k edition # 1 (junges europäisches kino), Köln

Ein junger Türke: Ist er ein junger Türke mit deutschem Wohnsitz oder ein junger Deutscher mit türkischer Abstammung? Dies ist nicht nur der schwierige Hintergrund der Hauptperson in diesem Film – es ist die Realität vieler junger Menschen in aller Welt. Der Film spielt im berühmten Berliner Bezirk Kreuzberg, Heimat der meisten Türken in Berlin. Ihre Schwierigkeiten sind programmiert, dies gilt vor allem für die junge, rebellische Generation. Aber die Probleme, die im Film gezeigt werden, haben überraschenderweise eine ganz andere Ursache.

*A young Turk, a young Turk with German residency or a young German of Turkish descent? This is not just the difficult background of the film's main character. It's the reality of many youngsters around the world. The film takes place in Berlin's infamous Kreuzberg district which is home to the majority of the Turkish population living in the city. Difficulties are certain, particularly among the young and restless. But the problems depicted in the film come from an unexpected direction.*

### Happy Birthday, Mr. Mograbi.

Avi Mograbi  
Il 1999, 77 Min.  
Avi Mograbi, Tel Aviv

Ein Dokumentarfilmemacher erzählt die traurige Geschichte eines schiefgelaufenen Immobilienhandels. Gleichzeitig setzt er sein Leben und seine Karriere fort: Er wird für zwei Aufträge angeworben – er soll einen Dokumentarfilm über den 50. Geburtstag des Staates Israel herstellen (dies ist gleichzeitig sein eigener Geburtstag). Daneben soll er für einen palästinensischen Produzenten die ehemaligen Palästina-Gebiete in Israel filmen. Dieser Auftrag entwickelt sich zu einem rechercheinensiven Bericht, der in ihm derart vielschichtige Gefühle löst, daß er mit ihnen nicht mehr fertig wird. Schließlich entwickeln sich die beiden verschiedenen Geschichten zu einer Erzählung, in der sie nicht mehr voneinander unterschieden werden können. Der Zuschauer wird auf einer Reise durch Israel, durch einen Staat, der seinen Geburtstag feiert, mitgerissen. Dies ist nur ein weiteres Symbol, mit dem die Politiker sich beschäftigen, die unwirklicher als die ganze Geschichte selbst erscheinen. Manche Bilder laufen rückwärts und scheinen die fortlaufende Erzählung zu stören, weil sie wie Geisterbilder über den Fernseher flimmern – wirken aber realer als die richtigen Bilder: Sie zeigen die Gebiete, die einst den Palästinensern gehörten.

*A documentary film maker is telling us the sad story of a real estate deal that went wrong. Parallel to that he goes on with his life and career and he is hired to do two jobs, one is a documentary about the celebrations of the 50'th anniversary of the state of Israel (which coincidentally happens to be on his birthday). The other job is for a Palestinian producer who asks him to document with his camera sites in Israel, previously have been owned by Palestinians. This work turns out to be an investigative report that evokes feelings to the director too complex to handle. These separate stories develop together and are too difficult to be kept apart. The viewer is swept along in a trip through Israel, a state celebrating its birthday, which is just another symbol being played with by politicians, that appear as if they are more fictive than the whole story itself. Only few things are real. The images that run backwards and seem to disturb the running story, appearing like TV ghost pictures showing us sites that used to be owned by Palestinians are real.*



SCREENING  
FILE UNDER:  
>22.30 H



## visuals by Column One

„Ein wesentlicher Aspekt unserer Arbeit ist die Funktionsweise unserer Wahrnehmung. Wenn man einmal davon ausgeht, daß unsere Persönlichkeit wie ein Prozessor funktioniert, der den ganzen Tag Informationen verarbeitet, dann war es für uns ein „erster Schritt“, Informationen möglichst umzuleiten, von nicht dafür vorgesehenen Programmen bearbeiten zu lassen. Man kann den Informationsfluß ändern, indem man zum Beispiel Teile von Informationen wegschneidet. Während die Originalinformation darauf ausgerichtet ist, als Bild- und Tonkonglomerat empfangen zu werden, zieht unter Umständen die zerstückelte Information eine andere Wahrnehmung derselben nach sich. ... Unter Dekodierung verstehen wir im wesentlichen die Zerlegung von Informationen in erkennbare Bestandteile. In der Art und Weise, wie wir sie mit Komponenten anderer Informationen vermischen, erstellen wir unsere eigene Kodierung, die möglichst „Bugs“ enthalten sollte, über die nicht wir allein stolpern. Wobei der „Fehler“ sehr allgemein Möglichkeiten wie die Deplazierung von Informationen, Nichterfüllung von Erwartungen, Bruch in den Stilmitteln oder ähnliches einschließt.“

Column One in einem Interview mit BLACK

Column One wurde 1992 in Berlin gegründet und arbeitet seitdem in wechselnder Besetzung an Projekten wie Ausstellungen, Konzerten, Performance, Theater und diversen Musikproduktionen. Die zahlreichen Künstler-Kollaborationen und Veröffentlichungen bewegen sich dabei in unterschiedlichen Genres; mal werden Column One im experimentellen Industrialsektor, mal in der Ambientmusik „verortet“. Neben ihrer umfangreichen Discographie veröffentlichen Column One, dessen Köpfe Rene Lamp und Robert Schalinski sind, seit ihren Anfängen Videoarbeiten, die sie auch in ihren Live-Acts mit einbeziehen. In den visuals geht es vorrangig um das Dekodieren von Informationen, d.h. um das Verwerten, Zerschneiden und Entschlüsseln, was Column One mit Stilmitteln wie Sampling von Störgeräuschen und Cut-Up-Methoden erreichen.

Als Live-Act sind Column One am 17.02 im club transmediale zu erleben.

*“The way perception functions is a major aspect of our work. If one assumes that the human personality functions like a processor involved with processing information all day long, then we saw a ‘first step’ as being the attempt to divert information in such a way that it would be handled by programmes not intended for it. One method of altering the information flow, for instance, is to cut away sections of information. While the original information is designed to be received as an image-and-sound conglomeration, cutting it up can result in it being perceived differently. (...) Essentially, we understand decoding to mean breaking down information into recognizable constituents. By blending these constituents with components of other information, we create our coding of our own aiming, if possible, to contain ‘bugs’ that ought to catch short everyone, not just us. The scope of such ‘errors’ is however general enough to include possibilities such as displaced information, unfulfilled expectations, inconsistency in stylistic devices, or similar flaws.”*

Column One in an interview with BLACK.

Column One was founded in Berlin in 1992. Since that time, a changing line-up has worked on projects like exhibitions, concerts, performances, theatre and diverse music productions. Cross-genre work has been a feature of the group's many artistic collaborations; attempts to ‘pinpoint’ its direction have ranged from industrial experimentation to ambient music. Alongside the expansive discography built up by Column One, which is headed by Rene Lamp and Robert Schalinski, the project from the outset published videotape works featuring their live acts. The visuals are primarily concerned with information decoding, i.e. with recycling, disassembling and decrypting through the usage of stylistic devices such as the sampling of audio interference or cut-up methods.

Column One will be appearing as a live act in the club transmediale on 17 February.

Videos:

**BRAUNSERVER**, 2000

**WHITE ERRORS**, 1999

**FILE UNDER HOMO SAPIENS**, 1999



PRESENTATION  
SOCCER, SAMBA & TV  
>12.00 H



## new media guys from brazil

Der spezielle Blickpunkt auf das brasilianische Fernsehen zeigt merkwürdig-humorvolle, ungewöhnliche Charaktere und einige, tiefe Einblicke in die brasilianischen Fernsehprogramme. Die presentation wird von Marcelo Tas geführt, dem erfindungsreichen Schöpfer des fiktiven Fernsehreporters Ernesto Varela, den er auch selbst spielt. „Varela in Serra Pelada“ ist eine der abenteuerlichen Video-Episoden, in denen Varela von entlegenen Orten in ganz Brasilien „berichtet“. Seine Reportage von den Goldminen in Serra Pelada, wo 40.000 Brasilianer mit ameisenartigem Eifer arbeiten, zeigt beispielsweise Tas' speziellen Hang zum schwarzen Humor, den er benutzt, wenn er brasilianische Ideale hinterfragt. In „Netos do Amaral“ erkundet Varela das brasilianische Grenzgebiet zu Französisch-Guayana, wo er in eine aberwitzige Unterhaltung mit den Einwohnern gerät. Eine ähnliche Figur ist „Professor Planeta“, dessen Autor, Regisseur und Darsteller Marcelo Tas ist. Professor Planeta ist eine Reihe von witzigen Kurzfilmen aus der Sportwelt. Planeta lebt in den Linsen eines Mikroskops, wo er die elektronischen Bilder und lebenden Objekte im runden Mikroskopausschnitt manipuliert und einige absurde wissenschaftliche Theorien aufstellt, um den menschlichen Charakter des Sports aufzuspüren.

Eine ganze andere Sicht auf die Bedeutung des Sports zeigt der Dokumentarfilm „Before“ von dem mit Preisen ausgezeichneten Fernsehdokumentarfilmer Joao Moreira Salles. „Before“ gehört zu einer sensiblen Studie der Fußballkultur in Brasilien und erzählt die Geschichte eines Jungen, der hofft, ein professioneller Spieler zu werden. Die Dokumentarserie versucht herauszufinden, warum Brasilien das Mutterland des Fußballs ist. Sein Dokumentarfilm „News from a Personal War“ ist ein berührendes und intensives Werk, das sich auf die städtische Gewalt in Rio de Janeiro konzentriert, wo die Polizei, Drogenhändler und normale Einwohner in einen alltäglichen Krieg verwickelt sind, bei dem es keine Gewinner gibt. Moreira Salles ist für seine tiefgreifenden, ethnografischen Dokumentationen und Filme über Künstler sowie für Drehbücher und seinen Film „Blues“ (1990) mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet worden.

*The special focus on television in Brazil shows some odd-humouresque-edgy characters and some profound, insights into Brazilian television programmes. It is presented by Marcelo Tas, who is the inventive creator of the fictitious TV reporter Ernesto Varela, played by Marcelo Tas himself. 'Varela in Serra Pelada' is one of the adventurous video episodes where Varela 'reports' from locations around Brazil that are off the beaten track. His reports from the Serra Pelada gold fields, where 40,000 Brazilians work with ant-like dedication, for example, reveals Tas' love for black humour he uses when questioning Brazilian ideals. In 'Netos do Amaral' Varela explores a Brazil close to the frontier to French-Guiana where he ends up in a nonsense conversation with natives.*

*A similar character is 'Professor Planeta', whose author-director-actor is Marcelo Tas. Professor Planeta is a series of funny short films in the world of sports. Planeta lives inside the lenses of a microscope where he manipulates electronic images and live objects in a round area on the screen, while he creates a variety of absurd scientific theories trying to reveal the human nature of sports.*

*A rather different look at the meaning of sports is demonstrated in the documentary 'Before' by the award-winning TV documentary filmmaker Joao Moreira Salles. 'Before' is a part of a sensitive study on the soccer culture in Brazil, which tells the story of a boy hoping to become a professional player. The documentary series is trying to find the reason that made Brazil the world home to soccer. His documentary 'News from a personal war' is a touching and intense study focusing on urban violence in Rio de Janeiro, where the police, drugdealers and average dwellers are involved in a daily war that does not know winners. Moreira Salles has been awarded several prizes for his profound documentaries on ethnographic subjects, profiles of artists and screenplays as well as for his feature 'Blues' (1990).*

Präsentiert und kuratiert von / presented and curated by  
Marcelo Tas, Sao Paulo, Brasilien.



SCREENING  
COMPETITION  
STUDENT AWARD  
>16.00 H

Der Studentenwettbewerb der transmediale findet bereits zum dritten Mal statt. Die studentische Auswahljury setzte sich zusammen aus sechs Studentinnen und Studenten der regionalen Hochschulen aus Berlin und Brandenburg.

Already for the third time the student award is held at transmediale. The student jury consists of six students from the regional universities of Berlin and Brandenburg.

**Die Auswahljury der studentischen Videoarbeiten / The student video entries were selected by:**

Brenda Osterwalder, Regieklasse, Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin  
Daniela Görig, Fachbereich Visuelle Kommunikation, Hochschule der Künste, Berlin  
Verena Veihl, Film- und Medienwissenschaften, Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“, Potsdam-Babelsberg

**Die Auswahljury der studentischen Multimedia-Arbeiten / The student multi media entries were selected by:**

Florian Thalhofer, Klasse Gestalten mit digitalen Medien, Hochschule der Künste Berlin  
Henry Wegener, Meisterschüler Bildhauerei, Kunsthochschule Berlin  
Sebastian Handke, Kultur- und Medienwissenschaften, Humboldt-Universität zu Berlin

(die für den Wettbewerb ausgewählten studentischen Multimedia-Arbeiten finden sich im Katalog ab Seite 57 unter A-Z)

(those multi-media works selected for the competition are listed on page 57 in the order A to Z)

**With love and affection**

Beatrice Meyer

DK, 1998, 6 Min.

Hochschule für Grafik und Buchkunst, Fachbereich Medienkunst, Leipzig

Zwei Menschen, zwei Hunde und eine Glasscheibe - Mit Leichtigkeit wird hier aus einer alltäglichen Beobachtung ein Spannungsbogen gewonnen. Eine Handycam und ein gutes Gespür für die Möglichkeiten des Mediums lassen auch ohne inszenatorische Eingriffe eine Geschichte entstehen.

*Two people, two dogs, one pane of glass – an everyday scene observed with a lighthearted touch that still manages to create an arc of tension. Thanks to a handycam and a sure instinct for the possibilities of the medium, a plot develops although no staging has taken place.*



**Kirschenmund**

Andrea Ehrat

CH, 1998, 9 Min.

Hochschule für Kunst und Gestaltung, Zürich

Ein visuell wunderbar aufbereitetes Spiel mit den Projektionen auf „Frau“. Das lustvoll-irritierende Spiel mit ironisierten Klischees von weiblicher Erotik erinnert an Pippilotti Rist.

Die Fortsetzung einer neueren, intelligenten und selbstbewußten Auseinandersetzung mit dem weiblichen Körper und seinen Zuschreibungen.

*A visually crafted play upon projected notions of 'women' that ironically deploys clichéd views of female eroticism to equally sensual and unsettling effect. With distant echoes of Pippilotti Rist, it is a further instalment in the modern series of intelligent, self-confident analyses of the female body and what is ascribed to it.*

**Ron und Leo**

Oliver Husain

D, 1999, 13 Min.

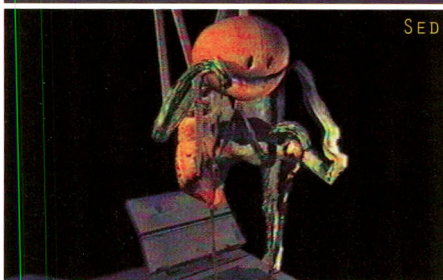
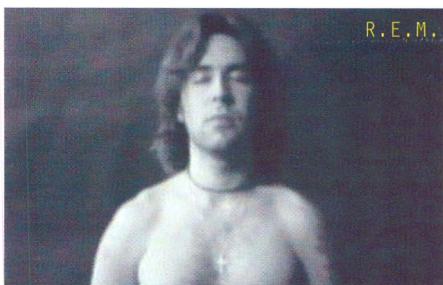
Hochschule für Gestaltung, Offenbach

Die Freuden und Leiden einer Boygroup – oder: wie man in einem rosa Häschenkostüm in einer medialen Kunstwelt lebt. Eine höchst amüsante Geschichte, in der Beziehungskisten, Emanzipationskämpfe und Autogrammmummel eine Rolle spielen.... Animation, Kulisse und Schauspielleistung überzeugen durch besondere Originalität.

*The joys and woes of a boys' group – or a look at life wearing a pink rabbit's costume in an artificial media world. Messy relationships, the struggle for emancipation, and rabid autograph hunters all figure in this highly amusing tale, which convinces thanks to strikingly original animation work, sets and acting performances.*



SCREENING  
COMPETITION  
STUDENT AWARD  
>16.00 H



### R.E.M.

Ignacio Sanchez-Bravo  
GB, 1999, 2 Min.  
Manchester Metropolitan University, Faculty of Communication, Manchester

Rapid Eye Movement – Ein munterer Film übers Träumen, der für den Zuschauer zur Jagd nach der Bedeutung wird: Was haben Molly und Polly mit der Mutter zu tun und wer lügt?!

*Rapid Eye Movement – A cheerful film about dreaming that dispatches the viewers on the quest for deeper meaning – what exactly have Molly and Polly got to do with their mother, and who's telling lies?!*

### lieb[]

Christina Bils, Tina Eisinger  
D, 1999, 4 Min.  
Fachhochschule Wiesbaden

Ein visuelles Experiment entpuppt sich als engagierter Sozialsport. Hochsensibel gelingt es dem Film, ein schwieriges gesellschaftliches Thema adäquat anzugehen, ohne in künstliche Betroffenheit abzurutschen.

*At first glance an experiment with visuals, it turns out to be a socially committed spot. With great sensitivity, the film takes a commensurate approach to a difficult social theme, avoiding the pitfalls of feigned involvement.*

### 24 good-byes

Claudia Vonend  
D, 1999, 6 Min.  
Johannes-Gutenberg Universität, Wiesbaden

Eine gefundene Anrufbeantworterkassette und atmosphärische Bilder einer Reise von Arizona nach Californien erschaffen eine Poesie der Verlorenheit. Der Film läßt das Gefühl, alleine unterwegs zu sein, körperlich spürbar werden.

*An answering-machine cassette tape found by chance joins forces with atmospheric images of a journey from Arizona to California to evoke the poetics of forlornness. A film that physically conveys the feeling of being alone on the road.*

### Sed

Kaye Barton  
GB, 1999, 6 Min.  
Bournemouth University, Bournemouth

Die raffinierte Digitalanimation eröffnet eine skurrile Welt mit eigenen Regeln und seltsamen Bewohnern auf „Bilderfang“.

*An intricate digital animation opening up a bizarre world with its own rules and picture-hunting inhabitants.*

### Die Kybernetik der POIW

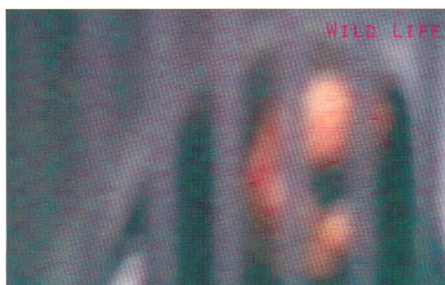
Gunter Krüger (Nif-Fo-Gung)  
D, 1999, 8 Min.  
Hochschule der Künste, Berlin

Endlich einmal ein Experimentalfilm, der aus der Bearbeitung von fremdem Bildmaterial eine neue filmische Wahrnehmung erschafft. Das Schnittkunstwerk befreit die Bilder aus der Linearität des Ablaufs, und das Auge des Zuschauers gleich mit – intelligent wird der Betrachter durch einen Assoziationsraum ohne Beliebigkeit zu einer Aussage hingeleitet.

*At last – an experimental film that creates a new aspect of filmic perception from the borrowed footage it processes. Artful editing liberates the images from the constraints of linear progression. The viewers' eyes follow suit, and eventually come upon a message after being guided through an associative space that is anything but arbitrary.*



SCREENING  
COMPETITION  
STUDENT AWARD  
>16.00 H



### Wild Life

Ingrid Mwangi  
D, 1999, 2 Min.  
Hochschule der Bildenden Künste Saar, Saarbrücken

Die Grenze zwischen Mensch und Tier wird fließend in diesem visuellen Experiment. Durch Reduktion und Komprimierung wird der Kurzfilm zu einer verdichteten Metapher mit viel Assoziationsraum.

*A visual experiment making fluid the boundary between human and animal. The means of reduction and compression are used to turn the short film into a densely intricate metaphor offering generous associative space.*

### RPM (Revolutions Per Minute)

Fernando Llanos:  
MEX, 1998, 7 Min.  
Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado „La Esmeralda“, Mexico D.F.

Eine etwas andere Annäherung an das Flirten. Männliche Komplimente an ein imaginäres weibliches Objekt der Begierde bewegen sich auf einem schmalen Grat zwischen spielerischem dirty talk und machistischer Beleidigung.

*A slightly different approach to flirting. Male compliments passed to an imaginary female object of desire walk a narrow precipice between playful dirty talk and macho abuse.*

### Lose Your Face Again

Joe Tunmer  
GB, 1999, 5 Min.  
Bournemouth University, Poole Dorset

Ein Musikvideoclip in Britpop-Manier, über die Unwägbarkeiten im Leben eines Mannes, der zur lebenden Polaroid-Kamera wird. Die vom ihm produzierten Bilder zeigen eine andere Wahrheit als der Augenschein.

*A music video in Britpop style, dealing with the imponderables in the life of a man who becomes a living Polaroid camera. The pictures he produces show a truth different to that detected with the naked eye.*

### Spiegel richten

Ariane Andereggen  
D/CH, 1999, 2 Min.  
Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe

Ein kleines visuelles Experiment zur Frage; „wer bin ich und wenn ja, wieviele?“

*A small visual experiment dealing with the question: 'Who am I, and if I am, how many of me are there?'*

### Face lifting

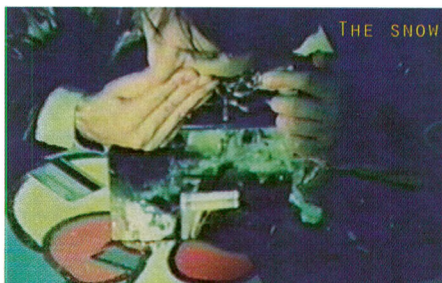
Monika Grzesiewska  
PL, 1999, 2 Min.  
Academy of Fine Arts Wrocław

Eine drastische Parodie auf die Werbung für Sex-Hotlines. Gesellschaftliche Machtverhältnisse einmal konsequent weitergedacht.

*A drastic parody on sex-hotline adverts. For once, the social balance of power is taken to its logical conclusion.*



SCREENING  
COMPETITION  
TESTING THE SELF  
>20.30 H



### The Snow

Justin Adams  
USA, 1999, 22 Min.  
Justin Adams, San Francisco

Eine Reise durch das Leben eines jungen Mannes eingeladen: Seine Beziehung zu seiner Freundin, sein Drogenkonsum, seine frühe Kindheit und seine Reise durch Europa. All diese Erinnerungen hatten einen großen Einfluß auf sein Leben und bestimmen seine gegenwärtige Situation. Tod durch eine Überdosis ist der offensichtliche Ausgang.

*A trip through a young man's life. His relationship with his girlfriend, his drug abuse, his early childhood and his trip to Europe. All these memories have had a great influence on his life and naturally determine his present situation as well. Dying from an overdose is the obvious outcome.*

### Manipuler son corps

Laetitia Bourget  
F, 1999, 5 Min.  
Laetitia Bourget, Bordeaux

Mit zeichentrickähnlichen Passagen werden die fotokopierten Bilder einer Frau gezeigt. Sie scheint sich irgendwohin durchzukämpfen. Die Handlung wird von einem Soundtrack begleitet, der ebenso merkwürdig wie die Bilder selbst ist. Der Film ist ein fantastisches Beispiel für die Verwendung von minimalen Mitteln.

*An animated sequence of images of a woman captured by a photo reproduction machine. She seems to make her way to some place and is struggling through something. The action is accompanied by a sound track as weird as the images. This is a fantastic example of the use of minimal means.*

### Felix in black and white.

Christoph Oertli  
CAN, 1999, 12 Min.  
VIDEO POOL, Winnipeg

Felix erlebt das Ende einer Liebesaffäre und fühlt sich gefangen. Er versucht sich zu befreien, seine Persönlichkeit in dieser neuen Lebenssituation zu definieren. Doch er bleibt an die Gegenwart gefesselt, und so scheint der Moment unendlich anzudauern. Felix befindet sich in einer paradoxen Situation, und der Zuschauer begleitet ihn in dieser sehr abstrakten Form des Erzählens.

*Felix is at the end of a love affair and is feeling trapped. He tries to free himself, re-define his personality in this new situation or even. But being confined to the present, the moment seems to last forever. Felix is in a paradox situation and the viewer joins him in this almost abstract form of story-telling.*

### Ma tête

Caitlin Hulscher  
NL, 1999, 3 Min.  
Montevideo, Amsterdam

Bewegungen unter Wasser lassen faszinierende Bilder entstehen. Sie werden – undeutlich im grünlichen Wasser und teilweise in der Post Production verändert – von einer Sound-Landschaft untermalt, die die Klänge von Unterwasser-Bewegungen imitiert. Das Video läßt uns durch das Wasser treiben und tauchen.

*Studying movements underwater, fascinating images are created. Obscured by the greenish water and partly manipulated in the post-production, the movements are accompanied by a sound landscape imitating the sounds of the underwater movements. It makes us drift and dive through the water.*

### The Lost Days

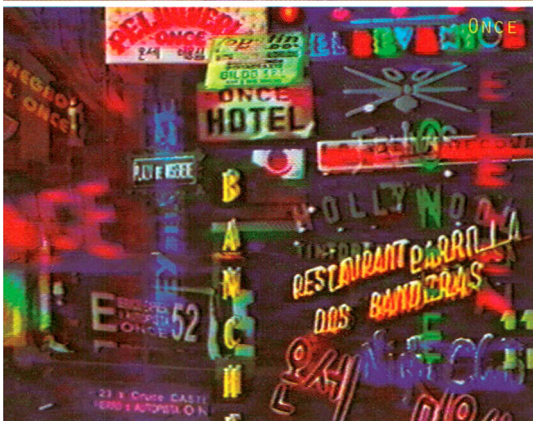
Laura Waddington  
GB/F/E, 1999, 47 Min.  
Laura Waddington, Paris

Unschärfe Bilder und merkwürdige, aber spannende Klänge, begleitet von einer sanften, romantischen und zugleich entfernten Stimme einer jungen Frau - eine Reisende, die Briefe und Geschichten schreibt. Ist sie auf Reisen, weil sie an einen Ort möchte oder um genau diese Frage zu beantworten? In dieser Reisedarstellung gibt es noch vieles zu entdecken.

*Blurry images and weird but relaxing sounds, accompanied by the soft, romantic but somehow distant voice of a young woman – a traveler and a writer of letters and stories. Does she want to go somewhere or did she go travelling in order to answer this very question? In this travel document, there is a lot more to discover.*



SCREENING  
URBAN DUST  
>22.30 H



### Revés

Adolfo Davila  
MEX, 1999, 25 Min.  
Adolfo Davila, Mexico City

Revés – das meint „Rückseite“, aber auch „Mißgeschick“. Revés ist ein wildes Video, absurd, voller Skurrilitäten und voller Tempo. Mit Bildern aus Mexiko-City, mit inszenierten Teilen, mit endlosen Fahrten. Nicht die schönen Bilder, nicht die Glanzseiten, sondern die Kehrseiten, jedoch nicht die Schattenseiten. Wer jemals die mörderische Geschwindigkeit der Stadt erlebt hat, findet sich in diesem Bildertaumel wieder, eine Mischung aus Dokumentation und Impression.

Doch es geht nicht um Stadtansichten. Es geht um Lebensgefühl. Die Gegenwart ist die Vergangenheit der Zukunft. Man sagt, daß sich das Leben im Kreis bewegt. Ist das ein Kreis oder eine Kreislinie? Umrundet das Leben uns oder gehen wir rund um das Leben? Das alles scheint eher kreisförmig und nicht linear zu sein. An jedem Tag treffen Kausalität und der Zufall aufeinander, vermischen sich und lassen das Schicksal entstehen. In jedem Augenblick spielt das Glück mit uns, und wir spielen mit dem Glück. Mit großartigen Bildern und einer gekonnten Montage fasziniert diese Arbeit durch das bloße Anschauen genauso wie auf der Ebene ihrer Metaphorik.

*Revés – the term refers to the 'back' and also means 'misfortune'. Revés is a wild video, it is absurd, full of bizarre things and high speed. It has images of Mexico City, images with staged scenes and endless cruises. These are not the most beautiful pictures, not the glittering sides, but the back – but not necessarily the dark sides either. If you have ever experienced the murderous speed of this city, you will recognise it in this picture frenzy, a combination of documentary and impressions.*

*This video is not simply about city sights. It deals with a way of life. The present is the past of the future. It is said that life goes around. Is it a circle or a circumference? Does life go around us or do we go around life? It all seems to be circular, not linear. Everyday, causality and coincidence are mixed to create destiny; every moment, luck plays with us and we play with luck. With its magnificent images and a masterfully constructed montage, this work fascinates us while simply watching it or looking deeper into its metaphorical level.*

### Once

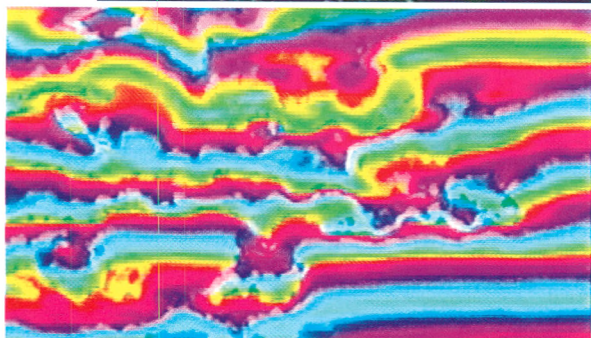
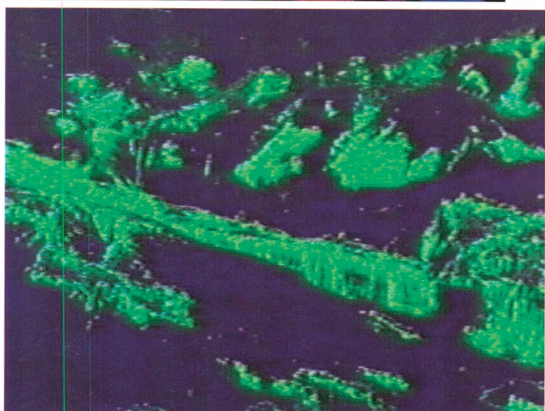
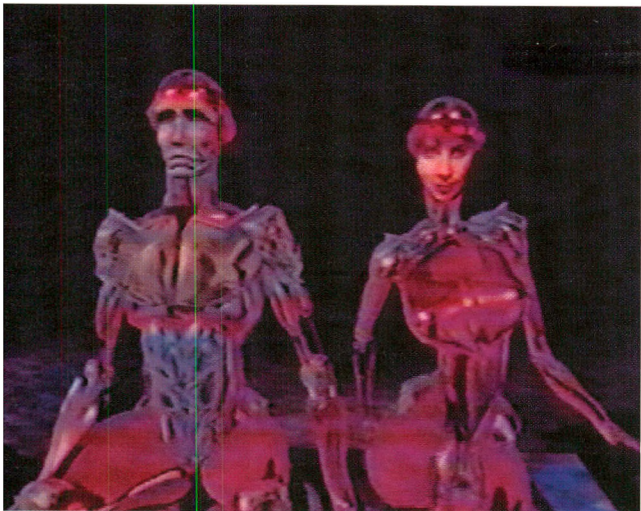
Lilian Morello  
RA, 1999, 54 Min.  
Lilian Morello, Buenos Aires

Dieses Video ist wie eine klassische Krimigeschichte aufgebaut und erzählt die Geschichte eines Onkels, der aufgrund seiner Spielschulden und seiner Nichte in Schwierigkeiten gerät. Der Film ist ein Porträt dieses bunten Viertels – Once (Spanisch für elf) ist ein alter Stadtbezirk in Buenos Aires. In den zwanziger und dreißiger Jahren kamen jüdische und armenische Händler hierher und ließen sich in Once nieder. Später folgten ihnen dann asiatische Einwanderer. Sie betreiben ihre Geschäfte und Werkstätten und profitieren dabei von der billigen Arbeit der armen Einwanderer aus den Nachbarstaaten. In diesem Schmelztiegel leben auch Vagabunden, Obdachlose, Arbeitslose, Spieler, Prostituierte, Transvestiten und auch die Prediger verschiedener Sekten. Once ist eine babylonische, überbevölkerte Stadt, eine Welt, in der unterschiedliche Kulturen nebeneinander existieren – Kulturen so gegensätzlich wie der orthodoxe Jude aus Litauen, der im nördlichen Coyas lebt; oder ein Chinese, der seine Kindheit in Shanghai verbracht hat, seine Teenagerzeit in Taiwan und seine Jugend in ... Once.

*This video is designed as a typical crime story and tells the story of an uncle who ran into trouble because of his gambling debts and his niece. The film is a profile of this colourful district. Once (meaning 'eleven' in Spanish) is an old neighbourhood in Buenos Aires. In the 1920's and 1930's, Jewish and Armenian merchants had settled in Once; more recently, they were followed by Asian immigrants. They run their businesses, stores and craft-work shops by exploiting the cheap labour provided by poor immigrants from neighbouring countries. In this 'melting pot' they are joined by peddlers, the homeless, unemployed, gamblers, prostitutes, transvestites and also preachers of different sects. Once is a Babylonian, overpopulated city, a world where different cultures coexist, as distant one from one another as orthodox Lithuanian Jews from northern Coyas, Chinese who spent their childhood in Shanghai, their early teens in Taiwan and their youth in ... Once.*



PRESENTATION  
CROSSING THE BORDER  
>12.00 H



## new media art from the south

In den Jahren 1992 bis 1996 fokussierte die transmediale ihren Blick auf nennenswerte Entdeckungen in der südlichen Hemisphäre. Besonders Argentinien, Brasilien, Chile und Kuba fielen dabei als bemerkenswerte „Videoländer“ auf.

Ein Streifzug im Jahre 1999 führte durch die Region „Hispano Nord“ (Bolivien, Kolumbien, Mexiko, Venezuela und erneut Peru) und machte eine deutliche Veränderung sichtbar: die Verfügbarkeit von Technologie, Tools und kommunikativen Pattern.

Zu Beginn der Neunziger war der „Gap“ zwischen Nord und Süd extrem. An angesehenen Universitäten stand für 500 Studenten der Medien-Fakultät eine einzige VHS-Schnittanlage zur Verfügung. 1999 befinden sich an Universitäten Beta-Anlagen, Computer sowie so. Natürlich ist das Angebot in Mexiko City reicher als in dem inzwischen verarmten Caracas, doch selbst in Bogotá / Kolumbien, dem ärmsten lateinamerikanischen Land, sind Hochschulen bemerkenswert ausgestattet.

Der Videoboom wiederholt sich nun in den nördlichen Ländern, allerdings mit einem Unterschied: Video ist nur ein Medium in der multimedial gewordenen Landschaft. CD-ROM und Internet sind hinzugekommen - und wesentlich einfacher verfügbar.

Viele Studenten besitzen einen eigenen Computer mit privatem Internetzugang. INTERNET: das bedeutet zum ersten Mal den Anschluß zur Welt im doppelten Wortsinn zu finden. Die Tools für Multimedia sind ubiquitär, die Luxusversionen muß man kaufen oder raubkopieren, die einfachen finden sich als Freeware. Die Tools sind dabei mehr als Werkzeuge, ihre Ausschöpfung wird zum Gegenstand von Kommunikation über die Grenzen hinweg. Die kommunikativen Pattern werden global - sowohl bezogen auf künstlerische Formen wie Gestaltung von Links und Levels etc.

Fenster von Welt öffnen sich. Für die nördliche Hemisphäre eine banale Aussage, nicht aber für jemand, der im Hochland von Bolivien lebt, der Jahrzehnte lang keine internationale Videokunst sehen konnte, plötzlich aber an der Multimedia-Kunst als Rezipient und Produzent partizipieren kann.

*From 1992 to 1996, the transmediale spotlighted noteworthy discoveries made in the southern hemisphere. Argentina, Brazil, Chile and Cuba particularly stood out as countries where remarkable videos were being produced.*

*In the course of a tour made in 1999 through the 'North Hispano' region (encompassing Bolivia, Columbia, Mexico, Venezuela and, once again, Peru), it became that a significant change had occurred, namely the new-found availability of technology, tools and communicative patterns.*

*The North-South divide was extreme in the early 1990s. Even respected universities could offer only one VHS editing system to serve 500 students enrolled the media faculty.*

*In 1999, the situation has changed. With computers now a matter of course, universities also possess Beta equipment. In Mexico City, naturally, one will find more hi-tech equipment than in the meanwhile impoverished Caracas. Yet even the higher education institutions of Bogotá in Columbia, the poorest of the Latin American countries, are remarkably well-equipped.*

*A Latin-American video boom is now underway in the northern states. By now, however, there is one important difference: video is merely one medium in a multimedia landscape. And it is much easier to gain access to the more recent components - CD-ROM and the Internet - than it is to get hold of video equipment.*

*Many students have a computer at home complete with Internet access. INTERNET - a first-ever means of hooking up to the world, technically and intellectually. The tools for multimedia are ubiquitous, luxury versions have to be purchased or pirated, the basic versions are available as freeware. More than mere implements, the tools and their utilization are the subject of cross-frontier communications. Communicative patterns are becoming global, both in respect to artistic forms and to the design of links, levels, and so forth.*

*Windows onto the world are opening up. This may sound trite to inhabitants of the northern hemisphere, but less so to people living in the Bolivians highlands who, after decades of being denied the opportunity of viewing international video art, suddenly find themselves able to participate in multimedia art as recipients and producers.*

Kurator/Curator:  
Gilles Charalambos



PRESENTATION  
PERSONAL SHOW  
>16.00 H

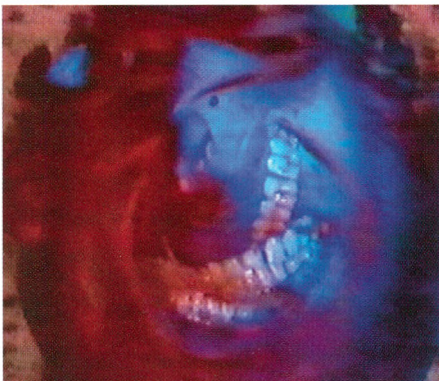
## Gilles Charalambos

*Isothemen aus drei Begriffen*, die die Frage von Micky Kwella beantworten: „Why are you affected to work with video“.

(*Einwirken* auf meine Empfindungen, *Durchdringen* meiner Gefühle, *Auswirkungen* in hohem Ausmaß); (*Fernsehen* allgegenwärtige Alltäglichkeit, *Ansicht* allwissende Eigentümlichkeit, *Revision* bewußtes Gedächtnis); (*Kommunikation* und Masse, *gemeinschaftlich* und privat, *Kommunismus* und Kapitalismus); (*analytischer* Verstand, *kritische* Methode, *synthetische* Form), (*Arbeit* oder Freizeit, *Pflicht* oder Vergnügen, *Werk* oder Gnade); (*symbolisch* wie Wirtschaft, *metaphorisch* wie Verkehr, *logisch* wie Wissenschaft); (*Experiment* und Forschung, *Erfahrung* und Lebendigkeit, *Fachwissen* und Praxis); (*Videodroge*, *Videokunst*, *Videovideo*); (*elektronisch* im Inneren, *neurotronisch* im Inneren; *psychotronisch* im Inneren); (*Kunst* des Rhythmus, *Kunst* der Plastik, *Kunst* der Elastizität); (*Technik* oder Kunstfertigkeit, *Technologie* oder Industrie, *Technokratie* oder Beherrschung); (*Cinematographie* der Zeit, *Kynegetik* des Bildes, *Synästhesie* des Ganzen); (*Erweiterung* und Aktion, *Ausbreitung* und Entwicklung, *Ausdruck* und Wirklichkeit); (*vollständig* und/oder Ethik, *gesamt* und/oder Ästhetik, *teilweise* und/oder Stil); (*Edition* als Disposition, *Montage* als Kollage, *Verkettung* als Struktur); (Vorproduktion ist *Lumen*, Produktion ist *Tempo*, Nachproduktion ist *Seele*); (*Video* wegen der Idee, *Video* wegen der Leere, *Video* wegen Video); (*Fliegen* im Video, *Denken* im Video, *Sein* im Video); (*Ändern* der Verhaltensnormen, *Wechseln* der Mächte, *Alternative* zur Pflicht); (*Ultra* – *Wahrnehmung*, *Hyper* – *Empfindung*, *Inter* – *Sensualisierung*); (*Zeichen* der Menschlichkeit, *Merkmal* der Person, *Spur* der Schöpfung); (*Video* – *Audio*, *Audio* – *Video*, *audiovisuell* – *visioauditiv*); (*Schrift* als *Aufzeichnung*, *Diskurs* als *Bearbeitung*, *Verständigung* als *Realisierung*); (*Information* und Verknüpfung, *Programmierung* und Daten, *Vorstellung* und Wissen); (*Phänomen* der Realität, *Prozess* der Evolution, *Spekulation* über das Spektakel); (*Video* – *analog*, *Video* – *digital*, *Video* – *konzeptuell*); (*Videos* von Paik?, *Videos* von Hill?, *Videos* von Larcher?); (*Sehen* durch Video!, *Glauben* an das Video!, *Staunen* über das Video!); (*Halluzinationen* doch Besinnung, *Illusionen* doch Blendung, *Vorstellung* doch Blick); (*Video do me*, *Video to be*, *Video be do*);

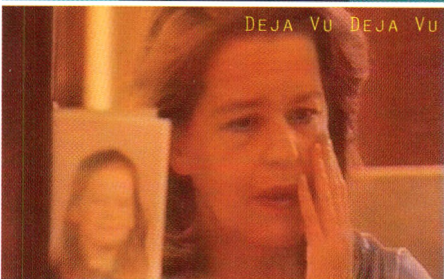
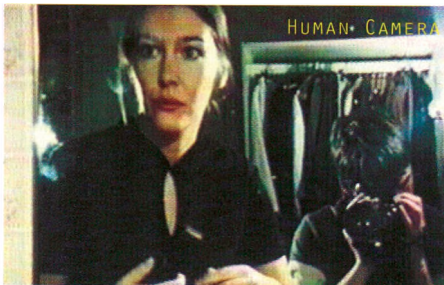
*Three terms isothemes* to answer Micky Kwella's question: 'why are you affected to work with video ?'.

(*affects* my emotions, *infects* my feelings, *effects* my measure); (*television* omnipresent ordinariness, *special* omniscient *vision*, *revision* conscious memory); (*communication* and mass, *common* and personal, *communism* and capitalism); (*analytical* as sense, *critical* as method, *synthetic* as form); (*labor* or leisure, *duty* or pleasure, *work* or grace); (*symbolical* like economy, *metaphorical* like transport, *logical* like science); (*experiment* and exploration, *experience* and vitality, *expertise* and practice); (*videodrug*, *videoart*, *videovideo*); (*inside* is *electronic*, *inside* is *neurotronic*, *inside* is *psychotronic*); (*art* of *rhythmicity*, *art* of *plasticity*, *art* of *elasticity*); (*technique* or skill, *technology* or industry, *technocracy* or domination); (*cinematography* of time, *cinegetics* of imagery, *synaesthesia* of totality); (*extension* and action, *expansion* and development, *expression* and reality); (*integral* and/or ethics, *total* and/or aesthetics, *partial* and/or style); (*edition* as disposition, *montage* as collage, *chaining* as structure); (*pre-production* is lumen, *production* is tempo, *post-production* is anima); (*video* because idea, *video* because void, *video* because video); (*flying* in video, *thinking* in video, *being* in video); (*altering* prescribed codes, *alternating* set powers, *alternative* to duty); (*ultra* - *perception*, *hyper* - *emotion*, *inter* - *sensualisation*); (*signs* of humanity, *signals* of personality, *trace* of creativity); (*video* - *audio*, *audio* - *video*, *audiovisual* - *visuoaudial*); (*writing* as *recording*, *discourse* as *editing*, *realisation* as *understanding*); (*information* and connection, *programming* and data, *notion* and knowledge); (*phenomenon* over reality, *process* over evolution, *speculation* over spectacle); (*video* - *analogical*, *video* - *digital*, *video* - *conceptual*); (*videos* by Paik?, *videos* by Hill?, *videos* by Larcher?); (*see* by video!, *believe* in video!, *marvel* at video!); (*hallucination* though contemplation, *illusion* though dazzling, *imagination* though look); (*video do me*, *video to be*, *video be do*);





SCREENING  
COMPETITION  
TWSOME LONESOME  
>20.30 H



**Human Camera**

Jaak Kilmi,  
D/EST, 1999, 20 Min.  
jek edition#1 (junges europäisches kino), Köln

"Human Camera" berichtet von einem jungen Mann, der sich entschieden hat, seine Umgebung nur noch durch die Linse einer Videokamera zu beobachten. Dies löst viel Streß in der Beziehung zu seiner Freundin aus. Die Situation eskaliert, und er zwingt sie, ihn zu filmen, während er versucht, sich umzubringen.

*"Human Camera" is reporting about a young man who has decided to observe his environment only through the lense of a video camera. This puts a lot of stress on the relationship with his girl-friend. In the end, the situation escalates, and he forces her, to film him while he is trying to commit suicide.*

**Jocelyne**

Valérie Mréjen  
F, 1998, 2 Min.  
Valerie Mréjen, Paris

Mit minimaler Inszenierung operierender Schwarz-Weiß-Film über eine junge Frau, die von ihren sexuellen Erlebnissen berichtet, die sie ohne jede Regung beschreibt. Der Beitrag von Valérie Mréjen bezieht sich auf die Gefühle von Isolation und Einsamkeit, so daß das anfängliche Lachen über Jocelynes Unbeteilgheit uns im Halse stecken bleibt.

*This is a black and white film with minimal staging about a young woman who is talking about her sexual experiences, which she describes without any emotion. The film by Valérie Mréjen is referring to the emotions of isolation and loneliness. Our initial laughter about Jocelyne's indifference suddenly fades.*

**Deja Vu Deja Vu**

Igor Stephen Rados  
CAN, 1999, 28 Min.  
Igor Stephen Rados, Toronto

Der Film erzählt von einer Frau mittleren Alters, die unter Alzheimer leidet. Die Scham über ihre Vergeßlichkeit treibt sie in zunehmende Isolation. Die Erzählperspektive verläuft gegen die Zeit: Der Film besteht aus Rückblenden zu den ersten Situationen, in denen der Frau ihre Gedächtnislücken aufzufallen begannen.

*The film tells the story of a middle-aged woman who suffers from Alzheimer. The shame about her forgetfulness is pushing her increasingly into isolation. The narrative perspective is running against the time: The film consists of flashbacks to the first moment the woman realised her memory gaps.*

**Maité et Philippe**

Valérie Mréjen  
F, 1998, 2 Min.  
Valérie Mréjen, Paris

Eine kleine Begebenheit, die tief in das Wesen menschlicher Beziehungen blicken läßt: Ein Vater fragt seine erwachsene Tochter, wie es ihr geht. Er gibt sich die Antwort selbst, kommentiert und wertet sie, entwickelt eine neue Version und redet sich so allmählich in Rage, während die Tochter immer stummer wird.

*A minor incident that allows a deeper insight into the nature of human relationships: A father asks his adult daughter how she is doing. He gives the answer himself. He comments on his answer, judges it, develops a new version and slowly talks himself into a rage while the daughter becomes increasingly silent.*

**La Fille Seule**

Kevan Stevens  
F, 1999, 27 Min.  
Kevan Stevens, Belfort

"La Fille Seule" lebt völlig zurückgezogen in ihrem Appartement und verbringt die Tage damit, zu grübeln. Sie erfindet das Spiel, sich für ein bis zwei Tage im dunklen Schrank einzuschließen. Wenn das Telefon klingelt, antwortet sie oft nicht, man hat das Gefühl, sie telefoniere mit sich selbst, so, als würde sie allmählich verrückt...

*"La Fille Seule" is living completely retreated in her apartment and spends the days with pondering. She invents the game to lock herself into the dark cupboard for one or two days. When the phone is ringing, she does not answer. At times one has the impression that she is talking to herself on the phone, as if she was slowly becoming crazy.*



SCREENING  
COMPETITION  
TWSOME LONESOME  
>20.30 H



### Fairly Silent

Gershon Berkowitz  
IL, 1999, 21 Min.  
Camera Obscura, Tel-Aviv

Ein langsamer Film über das low life eines jungen Mannes in Israel: Rocket lebt in den Tag hinein. Die Kamera beobachtet seinen zähen Tagesablauf: Rocket liegt auf dem Bett, trinkt Tee, raucht eine Zigarette, geht schwimmen. Die Zeit vergeht in absoluter Einsamkeit, Ereignislosigkeit und Stille. Nur, wenn es um Musik geht, dreht Rocket auf...

*A quiet film about the low life of a young man in Israel: Rocket is living through the day. The camera follows his sluggish daily routine. Rocket is lying on the bed, drinking tea, smoking a cigarette and goes swimming. The time is passing in total loneliness, the complete absence of events and silence. Only where music is concerned, Rocket gets going.*

## DV-Camcorder

und

## Video-Schnittcomputer

Ausleihe, Verkauf, Vorführung.

authorized dealer Macro System, Sony, Canon.



## Stonehead Cut

Der gute Schnitt

## Casablanca

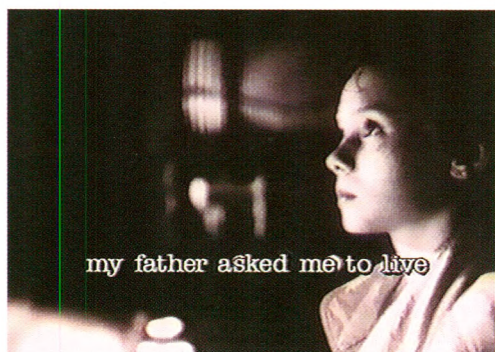
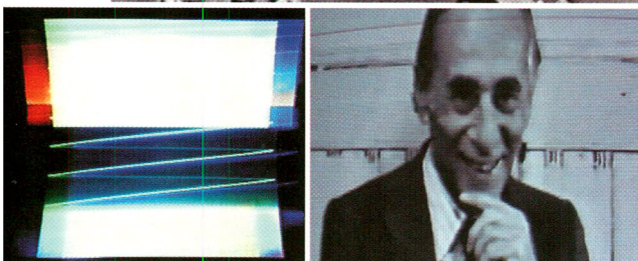
Die Krönung von Einfachheit und Zuverlässigkeit !



www.stonehead.de • 12161 Berlin, nahe Bundesplatz • Tel.: 030 - 851 29 92



SCREENING  
THE BEST OF ...  
>22.30 H



## KASSELER DOKUMENTARFILM- UND VIDEOFEST

In den 80er Jahren als reines Dokumentarfilmfest vom Filmladen konzipiert, entwickelte sich das Fest im Laufe seiner Geschichte gemeinsam mit der Medienlandschaft weiter. So wurde es 1989 um eine Videosektion und in den folgenden Jahren um eine Ausstellung von Medieninstallationen und die Fachtagungsreihe *interfiction* erweitert. Obwohl das Fest in den letzten Jahren sein Augenmerk verstärkt auf den Grenzgang zwischen dokumentarischen und künstlerischen Darstellungsstrategien sowie auf die neuen Medien richtet, hat es sich vom traditionellen Dokumentarfilm nie verabschiedet, um einen interdisziplinären Dialog zwischen »alten« und »neuen« Medien zu ermöglichen. Die Auswahl der Videoarbeiten:

*Set up by the 'Filmladen' as a purely a documentary film festival in the 1980s, the festival proceeded to evolve in line with the changing media landscape. The video section was installed in 1989, followed in subsequent years by a exhibition of media-art installations as well as the 'interfiction' series of meetings for specialists. Although in recent years the festival has increasingly focused on the crossover between strategies of artistic and documentary representation and highlighted the usage of new media, it also continued to showcase the traditional documentary, meaning an interdisciplinary dialogue between 'old' and 'new' media has remained possible.*

<http://www.filmladen.de/dokfest>

### Untitled #29.95 a Video about Video

©Tmark  
USA 1998

### Koplopers/Interview mit Paul de Bruin

Christian Frisch  
D, 1999

### Nikko Sky Hotels

Anja Neitzert  
D, 1999

### Ein Wunder

Stanislaw Mucha  
D, 1998

### Signal to Noise

John Hawk  
USA 1998,

## L'immagine leggera

Der Internationale Videokunstwettbewerb ist der einzige seiner Art in Italien. Es gibt die Gelegenheit zu einem Überblick über den aktuellen Stand der Medienkunst. Aus den Spuren der dort gezeigten Arbeiten lassen sich Wege in die Welt des Videos von heute nachverfolgen. Das Programm umfaßt nicht nur Vorführungen, sondern gibt auch vielfältige Möglichkeiten des persönlichen Meinungs-austauschs zwischen Publikum und Künstler. Diese Veranstaltung bietet mehr als Insidergeklüngel, ausgehend von der Einstellung, daß das Festival mehr bieten soll, als nur die wiederholte Bestätigung des allseits bekannten. Der Festivalleiter Alessandro Rais zeigt ausgesuchte Arbeiten, darunter Preisträger des dritten Festivals "L'immagine leggera" aus dem Jahre 1998.

*The International Videoart Competition is the only of its kind in Italy. It will provide the opportunity of looking at the state of the (electronic) art. To trace an up-to-date chart of the creative climate of the video in the world. It provides not just an occasion for screenings but also for meetings and exchanges between authors and the public, beyond the customary cliquishness; believing that as they do, that the festival's aim should be that of learning rather than just reaffirming what we already know. Alessandro Rais, festival director, presents materials and award winning titles from the 3rd edition of "L'immagine leggera", dated 1998.*

<http://www.filmladen.de/dokfest>

### A Box of His Own'

by Yudi Sewraj  
CAN 1997

### In My Car

Mike Hoolboom  
CAN 1998

### S.O.L.

Robert Suermondt  
B 1997

### Sette mele ben lucidate

Giuseppe Stassi  
I 1998

Bei Redaktionsschluß lagen detaillierte Angaben über das dritte, hier zu dokumentierende Festival noch nicht vor.

*Detailed information about the third festival was not available when we went to print.*



PRESENTATION  
 MEDIA MANIACS  
 >12.00 H

mit/with:



3000communications  
 (www.disco3000.com)



aroma informationsdesign  
 (www.aromaberlin.de)



Mediamorph  
 (www.mediamorph.com)



pReview  
 www.pRe-view.de)



synergyclub  
 www.synergyclub.de)



twosuns (www.twosuns.com)

mit/with:

Ingrid Walther, Leiterin des Referates Medien, I.-u.-K.-  
 Technologien der Senatsverwaltung für Wirtschaft und  
 Betriebe

Moderation/Chair: Lutz Engelke  
 Triad Berlin, www.triad.de

Kuratoren/Curators: Susanne Jaschko, Anke Hoffmann

## artists and agencies in berlin

Kreative junge Firmen, die sich mit der Gestaltung von und mit Neuen Medien befassen, stehen im Mittelpunkt dieser Veranstaltung. Dabei steht der experimentelle Umgang mit einem Crossover unterschiedlicher Medien im Vordergrund. Ob Video, Graphikdesign, Musik oder Film, Werbung, Architektur oder Kunst - die Felder und Potentiale sind groß. Die Auswahl der Gäste zeigt das Spektrum der Avantgarde der jungen Mediengestalter in Berlin.

Die eingeladenen Firmen arbeiten zudem alle im Spannungsfeld zwischen wirtschaftlicher und kultureller Funktionsfähigkeit. Ihr Engagement läßt sich in Auftragsarbeiten als Agentur und in freie Konzepte für nicht-kommerzielle Events teilen. Oft verstehen sich die Firmen als Künstler und Unterhalter zugleich und ihre multimedialen Gestaltungen für Bühne, Party und Club sind ein visuelles Erlebnis und ein durchgestyltes Fest, das unterschiedlichen Anforderungen gerecht wird und doch etwas ganz Eigenes ist. (mediamorph; synergyclub) Kreatives Webdesign für Kunden zwischen Design, Film und Wirtschaft (aroma; 3000communications) stehen selbstinitiierten Performances gegenüber (aroma; pReview; mediamorph). Die visuelle Umsetzung von Musik und Sprache, sei es als VJ oder im Theater (pReview), und die Verbindung von Architektur und Videoprojektionen sind Teil ihrer kreativen Produkte. Sie beteiligen sich auch an der Entwicklung von Medien, wie twosuns mit der multiuserfreundlichen Motion-Tracking-Variante von multimedialen Präsentationsformen zeigt. Die Verbindung von avancierten Medien-Know-How und experimentellen audiovisuellen Ideen zeichnet alle hier präsentierten Firmen aus.

In der anschließenden Podiumsdiskussion werden zusammen mit Vertretern der Berliner Politik Fragen zum Neue-Medien-Standort Berlin erörtert, so z.B.: Wie eng bedingt sich die lebendige Clubkultur und junge Kunstszene in Berlin und die Gründung junger kreativer Media-Agenturen? Wird sich die Kombination aus wirtschaftlicher und kultureller Tätigkeit als Zukunftsmodell für Kreativagenturen beweisen? Wie steht es um die Netzwerke zwischen Auftraggebern, Agenturen, Politik und Ausbildungsinstitutionen?

This event spotlights new creative companies involved in the design of the New Media and the use of the New Media for design. The focus is on experimental crossovers using different media. Videos, graphic design, music, film, advertising, architecture and art all offer tremendous potential in this respect. The guests selected to participate provide an indication of the range of the young, avant-garde media designers in Berlin. The companies invited along all have to wrestle in their work with the economic and cultural viability of what they are doing. Their operations can be broken down into agency commissions and free ideas for non-commercial events. The companies frequently regard themselves as artists and entertainers rolled into one and their multimedia designs for stage, party and club purposes are a visual experience as well as a stylishly designed celebration which satisfies varying requirements and yet is still something quite unique. (mediamorph; synergyclub) creative design for customers between design, film and business (aroma; 3000communication) contrasts with self-initiated performances (aroma; pReview; mediamorph). The visual application of music and language, be it as a VJ or in a theatre (pReview), and the connection between architecture and video projections form part of their creative products. They also participate in the development of media, as is illustrated by twosuns and its multi-user, motion-tracking variations of multimedia forms of presentation. All the companies presented here combine advanced media know-how with experimental audio-visual ideas.

The subsequent panel discussion will include Berlin politicians and address issues in connection with Berlin as a New Media location, e.g. how close are the links between the thriving club culture and the young art scene in Berlin and the establishment of new, creative media agencies? Will the combination of business and cultural activities stand the test as a future model for creative agencies? How well do the networks between clients, agencies, politicians and training institutions function?

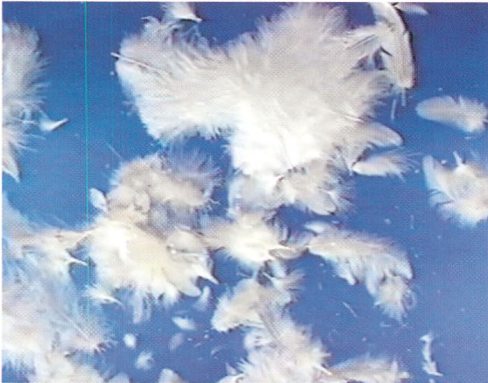


SCREENING  
FLASH  
>16.00 H

## World Wide Video Festival

Das World Wide Video Festival ([www.wvfv.nl](http://www.wvfv.nl)) präsentiert FLASH, ein internationales zeitgenössisches Kunst/Musik Projekt, bei dem visuelle Künstler wie Musiker jeweils auf die Eigenheiten des Anderen antworten und ein gemeinsames Produkt auf DVD präsentieren. FLASH ist eine Gemeinschaftsproduktion von Bifrons/Amsterdam und Baltic Centre für Contemporary Art/Gateshead-UK Mara Biava (I) & Roderik de Man (NL), Ansuya Blom (NL) & Paul Termos (NL), Ger van Elk (NL) & Maarten Altena (NL), Jaap Kroneman (NL) & Chiel Meyering (NL), Annette Messenger (F) & Maarten van Norden (NL), Henk Peeters (NL) & Eric Calmes (NA), Liza-May Post (NL) & Vodershow (GBR), Jean-Claude Ruggirello (F) & Martijn Padding (NL), Marijke van Warmerdam (NL) & Louis Andriessen (NL).

*The World Wide Video Festival ([www.wvfv.nl](http://www.wvfv.nl)) presents FLASH, an international contemporary art-and-music project in which visual artists and musicians respectively respond to the idiosyncrasies of the others and present a joint product on DVD. FLASH is a collaborative production by Bifrons, Amsterdam and the Baltic Centre for Contemporary Art/Gateshead-UK Mara Biava (I) & Roderik de Man (NL), Ansuya Blom (NL) & Paul Termos (NL), Ger van Elk (NL) & Maarten Altena (NL), Jaap Kroneman (NL) & Chiel Meyering (NL), Annette Messenger (F) & Maarten van Norden (NL), Henk Peeters (NL) & Eric Calmes (NA), Liza-May Post (NL) & Vodershow (GBR), Jean-Claude Ruggirello (F) & Martijn Padding (NL), Marijke van Warmerdam (NL) & Louis Andriessen (NL).*





SCREENING  
COMPETITION  
LOCKED  
>20.30 H



### Hotel

Francois Méthé  
GB/D, 1999, 10 Min.  
j e k edition #1 (junges europäisches kino), Köln

Ein wundervoller Abend in einem Luxushotel, an dem jedoch alles schief geht. Die Beziehung eines Pärchens wird von der ominösen Existenz eines anderen Paares nebenan überschattet. Plötzlich sind sie der Realität des Lebens ausgesetzt, mit der sie bislang nicht gelebt haben: Jetzt werden sie auf ihre eigenen Problem zurückgeworfen und müssen sich diesen stellen. Das Drama wird in einer theaterähnlichen Atmosphäre präsentiert. In einem schönen Hotelzimmer, das wie eine Zelle in einer Anstalt wirkt. Die Türen sind nicht verschlossen, und es gibt keine unmittelbare Gefahr. Dies ist kein Horrorvideo – das normale Leben selbst kann genauso schrecklich sein.

*A wonderful evening in an upscale hotel that goes wrong. A couple's relationship is overshadowed by the existence of another couple next door. An exposure to reality that they have failed to observe in their daily lives, suddenly brings them back to their own problems and makes them face them. This drama is presented in a theatre-like atmosphere. In a nice hotel room that turns into a cell in a closed institution. The doors are not locked and there is no apparent threat. This is not a horror video – normal life can be just as horrifying.*

### Daleko

Andrea Staka  
USA/D, 1999, 9min.  
j e k edition #1 (junges europäisches kino), Köln

Eine junge serbische Schauspielerin lebt und reist durch New York, begleitet von der beruhigenden Stimme ihrer Schwester. Der Schauspielerin fällt es schwer, ihr tägliches Leben zu führen. Jeden Tag telefoniert sie mit ihrer Familie zuhause. Doch dann hört sie nicht nur die schöne Stimme ihrer jungen Schwester, die ihr versichert, daß alles in Ordnung ist – sie kann auch die Flugzeuge im Hintergrund hören, das ihr Sorgen macht. Schließlich droht sie in ihrem neuen Heimatland zu scheitern, weil sie aufhört, Englisch zu sprechen: Ihre Karriere nimmt ein jähes Ende, sie entfremdet sich von ihren Freunden, mit denen sie nicht länger sprechen kann.

*Travelling through the city and accompanied by the soothing voice of her sister, a young Serbian actress living in New York is having difficulties going on with her daily life. Everyday, she is on the phone with her family back home. But she cannot only hear the sweet voice of her young sister assuring her everything is alright; she can also hear the airplanes in the background which worry her a lot. She suffers drawbacks in her new home country as she stops to speak English, thus ending her career and getting estranged from her friends with whom she can no longer communicate.*

### Three Days And Never Again

Alexandre Goutman, S. Skvortsov  
RUS, 1998, 53 Min.,  
Alexandere Goutman, S. Skvortsov, St. Petersburg

Nachdem Alexander Biryukov einen Militär-vorgesetzten erschoss, von dem er sexuell mißbraucht worden war, sitzt er als Todes-kandidat auf den russischen Ognenny-Inseln ein. Er hat seine Angehörigen seit Jahren nicht mehr sehen dürfen. 1997 jedoch, im Zusammenhang mit einer Gesetz-änderung, wurde es seiner Mutter erlaubt, ihren Sohn für drei Tage zu besuchen. Noch vor Besuchsantritt veränderte sich die Gesetzlage wieder, so daß diese drei Tage die letzte Zusammenkunft von Mutter und Sohn sein könnten. Der Dokumentar-film erzählt einfühlsam über diese letzte Begegnung...

*After Alexander Biryukov killed a military superior who had sexually abused him, he is on death row on the Russian Ognenny Islands. For years, he has not been allowed to see his relatives. Thanks to a law changed in 1997, however, his mother was permitted to visit her son for three days. But the relevant law was modified again before the visit actually began: These three days could be the last meeting of mother and son. The documentary is sensitively reporting this last meeting....*



SCREENING  
13 OF 13  
>22.30 H



## katzensprung

Anfangs mochte ich die Idee eigentlich nicht. Ein Rückblick auf das eigene Festival? Die Idee stammt von Mitarbeitern der transmediale, gerade von jüngeren: Mal zeigen, was im Lauf der Jahre wichtig gewesen ist.

Dann kommt der Moment des Nachdenkens, des Brütens vor den Katalogen. Eigentlich müßte die Auswahl doch ganz einfach sein... Weit gefehlt, schließlich stehen nur 90 Minuten zur Verfügung. Allein um die auf der transmediale vertretenen Genres zu repräsentieren, bräuchte ich mehr als die vorgegebene Zeit. Oder: Einer meiner Lieblinge (und Preisträger der transmediale), Theo Eshetus „Travelling Light“ ist alleine eine Stunde lang. Schließlich habe ich mich zu einer sehr persönlichen Auswahl entschieden. Videos, die mir gefallen haben und beim Publikum gut angekommen sind, auch wenn sie zum Teil nicht ganz einfach zu rezipieren waren.

„...mir gefallen haben“. Von Zuschauern, von Journalisten, von Besuchern der Vorträge oder Studenten bin ich immer wieder gefragt worden, nach welchen Kriterien sucht ihr aus, wie definiert man Videokunst, was sind die Qualitätsmaßstäbe.

Ich kenne keine einzige wirklich scharfe Definition. Kunsthistoriker etwa bewerten das Medium ganz anders als Leute, die - wie ich - vom Film herkommen. Dramaturgie und Montage spielen dabei eine tragende, das Spiel mit Zeit und Raum hingegen eine untergeordnete Rolle.

Das Medium Video in seiner klassischen Kunstform lebt vom Prinzip der Assoziation, als Ausdrucksmittel der Independents vom Regelverstoß.

Assoziationsebenen sind - wenn sie anders als beim Film nicht massenwirksam sein wollen - extrem abhängig vom individuellen Persönlichkeitstyp.

Regelverstöße heißt nicht, Regeln einfach zu mißachten, sondern sie kontrapunktisch anzugehen.

Videokultur lebt vom Experiment, vom Spiel mit Wahrnehmungsmustern, Sehgewohnheiten und fasziniert durch Irritationen, die abseits all dessen liegen, was an der Kinokasse Geld einspielen oder dem Fernsehsender Quote bringen muß.

Video ist anders, weil produktive Unruhe schaffend. Und das ist gut so...

Micky Kwella, künstlerischer Leiter transmediale

## Stone's throw

*At the outset I wasn't at all enthusiastic. A look back at your own festival? The idea came from some of the younger members of the transmediale team. Why not illustrate what has been important over the years?*

*Alright, then. On with the brooding over the catalogues. Making a selection should be a doddle really... With only 90 minutes available, though, it's a tough task. I would need more time than that just to ensure all the different genres at the transmediale are represented. One of my favourites (and transmediale prize winners), Theo Eshetus' 'Travelling Light', runs for an hour on its own.*

*In the end, I opt for a very personal selection. So my choice comprises videos I liked and the audiences enjoyed, although they were not always easy to appreciate. 'I liked ...' I have repeatedly been asked by viewers, journalists, visitors to presentations and students what the criteria are for selection, how video art is defined, what the yardstick is for quality. I am not aware of any really clear cut definition. Art historians evaluate the medium differently to people like myself with a film background. I set great store by the way a work is fashioned, crafted and assembled and attach less importance to how time and space are handled.*

*The medium of video in its classical form derives its vitality from the principle of association, which is used by the independents as a means of expression to infringe the rules. Levels of association depend to a very great extent on what type of personality you are, if it can be assumed - in contrast to the medium of film - that you do not wish to achieve a mass impact. Infringing the rules does not mean simply flouting them, but also approaching them contrapuntally.*

*Video culture thrives on experiments, on games with perception patterns and visual habits and it draws its fascination from irritations, which are far removed from everything that boosts box office takings or TV ratings.*

*Video is different because it generates a productive restlessness. And that is the way it should be...*

Micky Kwella, festival director

- '88 **Variationen zu einem patriotischen Thema**  
Claus Blume, D, 1987
- '89 **Les, a Dream in the Life**  
Dean Stockton, GB, 1987
- '90 **Weltgenie**  
Alberto Signetto, I, 1988
- '91 **Luxor Jr.**  
John Lasseter, USA, 1986
- '92 **Retracer**  
Michael Langoth, D, 1991
- '93 **L'Escamoteur**  
Eve Ramboz, F, 1991
- '94 **Maid of the Seas**  
Klemens Golf, D, 1993
- '95 **2 CB Curtain Trip**  
George Barber, GB, 1994
- '96 **Estacion Terminal**  
Claudia Aravena, RCH, 1995
- '97 **Stress**  
Zone 4 Production, F, 1996
- '98 **Busby**  
Anna Henckel-Donnersmarck, D, 1997
- '99 **A-B-C Light**  
Yan Breuleux/ Alain Thibault, CAN, 1998
- '00 **Ferment**  
MacMillan, GB, 1999



PRESENTATION  
NET GAMES  
>12.00 H



## interactive entertainment of the third millennium

Die Meldungen überschlagen sich: „Datamonitor prophezeit für das Jahr 2002 fünf Millionen Online-Spieler in Europa“ und „Online-Spiele sind eine Goldgrube für Software-Hersteller“. Beeindruckend, allerdings im Verhältnis zu den 150 Millionen Internetusern weltweit fallen die Zahlen noch recht gering aus. Was ist dran am Spielen im Netz? Ein neuer Hype? Ein Goldrausch?

Dem Normalnutzer bleibt diese Welt oftmals verschlossen. Daß im WWW digitale und multikulturelle Clans in erbitterter Fehde gegeneinander kämpfen, ist landläufig wenig bekannt.

Medienkritiker wie Neil Postman orakelten schon vor Jahren, daß wir uns zu Tode amüsieren werden. Ist der Spaß im Web der Weg dahin? Vor allem für die jugendliche Zielgruppe ist der Wechsel zwischen realer und der virtuellen Identität der gigantischen Chat-Areas zur täglichen Standardprozedur geworden. Massenschizophrenie oder das Ausprobieren neuer Rollenschemata in einer immer komplexer werdenden Informations- und Wissensgesellschaft?

Mit diesen und vielen anderen Fragen werden sich die Talkgäste aus Deutschland und Europa im Rahmen der Talkrunden GESELLSCHAFT, MEDIUM und MARKT auseinandersetzen. Abgerundet wird die Veranstaltung durch Live-Acts und Präsentationen, mit deren Hilfe Einblicke in die aktuelle Szene gegeben werden.

*The headlines came thick and fast: 'Datamonitor forecasts five million online players in Europe by 2002' and 'Online games are a goldmine for software manufacturers'. Impressive figures, indeed, although they are modest compared with the overall total of 150 million Internet users. What's the truth behind games on the net? A load of new hype? A goldmine? For normal users this is a closed-off world. Very few people are aware that digital and multicultural clans are engaged in bitter feuds with one another on the world-wide web.*

*Media critics such as Neil Postman predicted years ago that we would amuse ourselves to death. Is web fun the way to get there? For young people, in particular – and they are the target group - switching back and forth between real identity and virtual identity in the gigantic chat areas is now an everyday occurrence. Are we looking at mass schizophrenia or new roles being tried out in an ever more complex information society? These and many other issues will be addressed by guests from Germany and Europe during the SOCIETY MEDIUM and MARKET talk shows, which will be rounded off by live acts and presentations providing a look at the current scene.*

mit / with:

[<http://presentation>]

zukunft der spielezene – wie das internet die unterhaltungssoftware revolutioniert

*The future for the games scene – how the Internet is revolutionising entertainment software*  
Christoph Holowaty, Editor-in-Chief MCV (Computec AG, Nürnberg)

[<http://gesellschaft>]

grenzpunkt web – sinnsuche der erlebnisgesellschaft

*border point web – the search for meaning in the leisure society*

Prof. Friedrich Kittler (Humboldt Universität Berlin)

Gabriele Farke (Onlinesucht.de)

Dr. Peter Gerstenberger (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK)

[<http://medium>]

refugium der digitalen clans – die netzspiele

*net games - refuge of the digital clans*

Philip Dipner, Marketing Manager (Bertelsmann GameChannel)

Martin Bayer, Head of Production and Web Player (TERRATOOLS)

Florian Stangl, Editor (PC-Games)

[<http://markt>]

goldrush – where is the money ?

Thomas Zeitner, Executive Manager (SEGA Deutschland)

Jürgen Krenz, Marketing Manager (Sony Computer Entertainment Europe)

Thomas Caric, Marketing Manager Consumer Software (Microsoft Deutschland GmbH)

Kurator/Curator: Prof. Ulrich Weinberg

Konzept, Vorbereitung und Text/Devised, prepared and written by: Thomas Długaiczky, Berlin

Produktion der Clips/ Clip production: TERRATOOLS GmbH, Potsdam Babelsberg

Moderation/Chaired by: Ruth Lemmen

Wir danken für die freundliche Unterstützung der

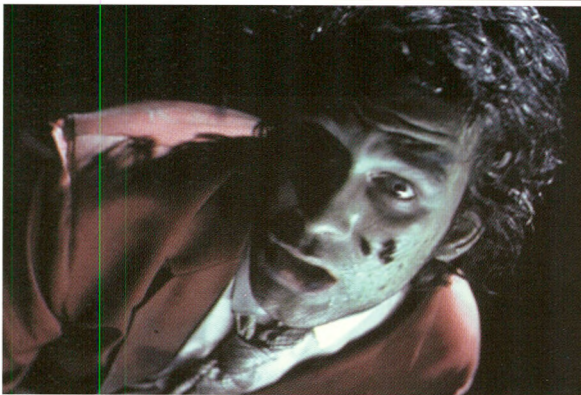
Firma TERRATOOLS GmbH & Co. KG

*Our thanks go to TERRATOOLS GmbH & Co. KG for their kind support*



PRESENTATION  
DAWN SHADFORTH

&gt;16.00 H



## a new talent in music videos

Musikvideos sind nicht MTV. Diese Gleichung ist noch nie aufgegangen. Denn je mehr sich die Musikszenen und -stile differenzieren, desto mehr ist MTV ein Distributionsmedium für den reinen Musikkommerz. Nichtsdestotrotz lohnt es sich immer noch in die Kanäle wie MTV und Viva hineinzuschauen und schlechte Musik und noch schlechtere Videos auszuhalten, denn hin und wieder offenbart sich plötzlich und unerwartet ein unglaubliches Stück visueller Phantasie, mit Aha-Effekten, die Augen und Ohren gründlich putzen und einen nach vielleicht drei oder fünf Minuten einfach glücklich in seinem Sessel hinterlassen.

Falls einem dieses wiederfährt, steckt meistens einer der Top-Musikvideo-Regisseure hinter dem erstaunlichen, Hoffnung machenden Werk. Leute wie Michel Gondry oder Chris Cunningham, Spike Jonze, Jonas Åkerlund oder Pedro Romhanyi haben sich mit ihrem Einfallsreichtum und dem ihrer Pre-Postproduction-Firmen verdienstermaßen an die Spitze des Clip-Geschäfts geschossen. Sie zeichnet außer ihrer Vielseitigkeit - Cunningham stellt da mit seiner unverwechselbaren Handschrift eine Ausnahme dar - vor anderen aus, daß sie immer wieder und treffsicher zu äußerst unterschiedlichen Musikern und Musikstilen überraschende und doch passende visuelle Welt erfinden.

Für eine junge Regisseurin wie Dawn Shadforth, die vom Kunststudium über Installationen und Dokumentarfilm zum Musikvideo kam, ist die Arbeit im Musikgeschäft eine Art, Geld zu verdienen, gleichzeitig die Masse zu erreichen, und die es ihr ermöglicht, die eigene Kreativität immer wieder in kurzen Produktionsphasen auszuleben und zu erfrischen. Shadforth, die kürzlich gleich mehrmals, zum Beispiel als Best New Director (Creative and Design Awards) ausgezeichnet wurde, variiert stilistisch innerhalb des Genres Musikvideo: Einerseits zitiert sie in „Sing it back“ von Moloko die Videoästhetik der frühen Achtziger, der sie im allgemeinen sehr verbunden zu sein scheint. Andererseits gelingt ihr aber auch, zum Beispiel mit „It Won't Be Long“ von Super\_Collider durch den schnellen Wechsel der Kameradistanzen und einfache Computeranimationen die Kreation einer befremdlichen Gegenwart.

*Music videos do not equal MTV. That particular equation has never tallied. The more differentiated the music scenes and styles become, the more MTV acts purely as a distribution medium for unadulterated music-related commerce. And yet it's still always worthwhile switching on channels like MTV and Viva and putting up with bad music and even lousier videos because, every so often, you suddenly and unexpectedly come across an incredibly imaginative example of visual inventiveness with effects that purge the eyes and ears and leave you, three or maybe five minutes later, grinning happily in your armchair.*

*One of the top music-video directors is usually behind clips with this astonishing, hope-inspiring result. People like Michel Gondry or Chris Cunningham, Spike Jonze, Jonas Åkerlund or Pedro Romhanyi have deservedly shot to the top of the clip business with their personal creativity in conjunction with that of their pre-postproduction firms. Apart from their variety (whereby Cunningham's never-to-be-mistaken signature makes him an exception), the distinguishing feature of these directors is the way they have repeatedly, and accurately, invented surprising yet appropriate visual worlds for very different musicians and styles.*

*Having studied art, Dawn Shadforth produced installations and documentary films before finding her way into music videos. For a young director like her, working in the music business is a way of earning money, reaching a wide audience and indulging and boosting her own creativity in short production phases. A recent recipient of several awards, including that of New Best Director (Creative and Design Awards), Shadforth varies the styles she employs in the music video genre. On the one hand, she harks back to the video aesthetics of the 1980s, for which she seems to have a special affiliation, in Moloko's 'Sing it back'. In Super\_Collider's 'It Won't Be Long', on the other hand, she succeeds in conjuring up a disconcerting image of the present by means of rapid changes in camera distance and simple computer animations.*



SCREENING  
COMPETITION  
DISTURBANCE ZONE  
>20.30 H



**Square One**

Simon Ellis  
GB, 1999, 10 Min.  
Simon Ellis, Nottingham

Ein junger Mann fährt in seinem Auto in einer ländlichen Gegend. Anfangs ist er ganz gut drauf, schiebt ein Tape in den Kassettenrecorder und will sich eine Zigarette anzünden. Kleine Störungen treten auf: Das Tape wird vom Recorder gefressen, und die Zigarette bricht ab. Der junge Mann wird nervös, er hält an der nächsten Kurve und nimmt einen toten Hasen aus dem Kofferraum, den er ins Gras schleudert. Von diesem Moment an gerät er in die Hölle permanenter Deja Vus: immer wieder gelangt er an die gleiche Stelle, an der er gerade eben erst losgefahren ist, und er versucht alles, um diesem Teufelskreis zu entfliehen.

*A young man is driving in his car through a quiet countryside. In the beginning, he is still in a good mood and puts a tape into the cassette recorder. He wants to light a cigarette. Minor faults happen: The tape is being eaten by the recorder, and his cigarette is breaking. The young man is becoming nervous. He stops at the next curve, takes a dead rabbit out of the trunk and throws it into the grass. Beginning at this moment, he is cornered in the hell of permanent Deja Vus: He is finding himself again and again at the same spot he had just left and now tries everything to escape this vicious circle.*



**Purgatory**

Michael Frank,  
AUS, 1999, 7 Min.  
Makrovision Film, Coogee

Eine junge Frau liegt mit geschlossenen Augen auf einem Krankenhausbett. Sie wacht auf und findet sich in einer merkwürdig entrückten, unwirklichen und kalten Atmosphäre vor. Die junge Frau erhebt sich und läuft durch die Gänge und Räume des Krankenhauses, in denen sich bizarre Szenen abspielen. Sie beobachtet, wie ein Unfallopfer vergeblichen Wiederbelebungsversuchen unterzogen wird. Schließlich läuft sie auf einen seltsam vertraut wirkenden Raum zu und macht eine schockierende Entdeckung...

*With her eyes closed, a young woman is lying on a hospital bed. She awakes and finds herself in a strangely carried away, unreal and cold environment. The young woman is getting up and runs through the hallways and rooms of the hospital where bizarre scenes take place. She observes how accident victims are being unsuccessfully re-animated. Finally, she runs into the direction of an oddly familiar room and makes a shocking discovery.*



**Sink like a stone**

Cinqué Lee,  
USA, 1999, 75 Min.  
Cinqué Lee, New York

Eine junge Frau steigt aus dem Kofferraum eines Autos und läuft durch die Straßen New Yorks. Alle Szenen sind ausschließlich aus ihrer Perspektive zu sehen (Kopfkamera), aber aus der Reaktion der ihr entgegenkommenden Passanten wird deutlich, daß etwas mit ihr geschehen sein muß. Aber sie kann sich an nichts mehr erinnern, noch nicht einmal an ihren Namen. Im Dschungel der Großstadt begegnet sie allerlei „weirdos“ und abgetakelten Paradiesvögeln und kommt allmählich ihrer eigenen Geschichte auf die Spur...

*A young woman is emerging from a car trunk and runs through the streets of New York City. All scenes are exclusively shot from her perspective (headset camera). But judging from the reactions of the pedestrians who are seeing her, it becomes clear that something has happened to her. She cannot remember anything, however, not even her own name. In the jungle of the big city, she is running into all kinds of weirdos and faded paradise birds and thus slowly unravels her own story...*



SCREENING  
ELECTRONIC  
ARTS INTERMIX  
>22.30 H

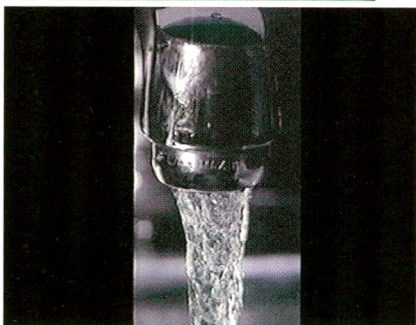
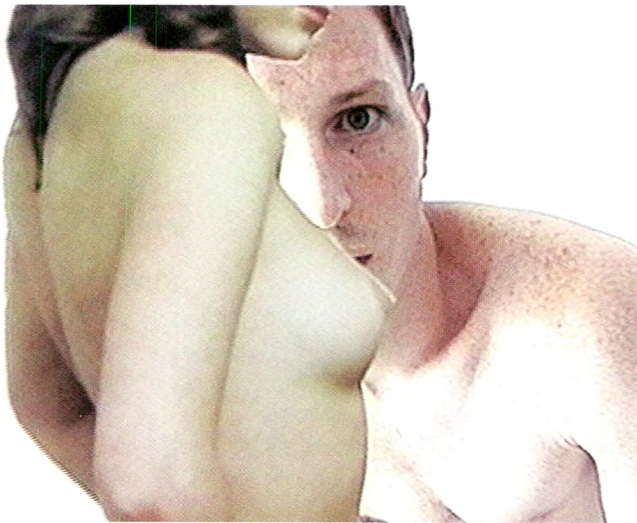
**Cold Pieces**, Seoungcho Cho, 1999

**Milking the Swiss Cow**, Ursula Hodel, 1999

**Selected Works**, Alix Pearlstein, 2000

**Recital**, Seth Price, 1999

**Tiger Lives**, Nam June Paik, 1999



## Stephen Vitiello USA stellt youngbies vor.

Electronic Arts Intermix, 1971 von Howard Wise gegründet, setzte sich als eine der Ersten dafür ein, Video als Mittel des persönlichen Ausdrucks und der Kommunikation zu betrachten. 1969 organisierte Wise die erste Ausstellung mit dem Titel „video art“ - „TV - As a Creative Medium“ und förderte damals Künstler wie Nam June Paik, Frank Gilette oder Ira Schneider. Kurz danach gründete er die non-profit Organisation EAI, die als Sprungbrett für junge, noch unbekannte Künstler diente. Seit dieser Zeit gilt EAI bis heute als die älteste Vertriebsstelle von Independent Videos. In den letzten zehn Jahren kamen weitere Aufgabengebiete wie die Restaurierung und Archivierung von historischen Bändern hinzu.

In den Archiven des EAI finden sich Namen wie: Marina Abramovic & Ulay, Skip Blumenberg, Robert Cahen, Gary Hill, Alexander Kluge, Rita Myers, Shelly Silver, Bill Viola, Robert Wilson, Julie Zando und viele andere mehr. In einem eigens für den interessierten Netznutzer gestalteten Online Katalog, finden sich ausführliche Informationen zu Künstlern und ihren Werken. Wer nach dem optischen Augenschmaus auf den Geschmack gekommen ist, hat schon beim nächsten Klick die Möglichkeit, sich diese Videotapes zu eigen zu machen.

EAI versteht sich als Schnittstelle zwischen Archivierung und Förderung, das durch sein vielfältiges Programmangebot etablierter und nachrückender Künstler einen wichtigen Beitrag zum umfassenden Verständnis von VideoKunst beiträgt.

Stephen Vitiello, Leiter des Bereichs für spezielle Projekte und Konservierung von Videos bei EAI, wird youngbies präsentieren. Dies sind junge Künstler, die als Newcomer auf sich aufmerksam machen und vielleicht eines Tages neben so bekannten Namen wie Steina Vasulka, Bill Viola oder Robert Wilson stehen, die auch ihre ersten Erfolge als youngbies bei EAI erzielten.

## Stephen Vitiello (USA) introduces youngbies

*Electronic Arts Intermix, founded by Howard Wise in 1971, was one of the first organisations to treat video as a means of personal expression and communication. Wise organised the first exhibition entitled 'video art' - 'TV as a Creative Medium' in 1969 and gave active encouragement to such artists as Nam June Paik, Frank Gilette and Ira Schneider. Shortly afterwards he set up EAI, a non-profit organisation which functioned as a springboard for young, unknown artists. EAI has been regarded ever since as the oldest distributor of independent videos. Over the past ten years it has taken on other work such as restoring and archiving historical tapes.*

*The EAI archives contain such names as Marina Abramovic & Ulay, Skip Blumenberg, Robert Cahen, Gary Hill, Alexander Kluge, Rita Myers, Shelly Silver, Bill Viola, Robert Wilson, Julie Zando and many others. An online catalogue designed especially for interested users of the Internet provides detailed information on artists and their works. Those eager for more after casting their eyes over these visual delights need only click on to make these videotapes their own.*

*EAI regards itself as an interface between archiving and promoting. Its wide-ranging programme of established and up-and-coming artists represents an important contribution to a comprehensive understanding of video art.*

*Stephen Vitiello, head of the EAI department handling special projects and the conservation of videos, will introduce youngbies. These are young artists who are attracting attention as newcomers and may well one day stand side by side with such well-known names as Steina Vasulka, Bill Viola and Robert Wilson, who also achieved initial success as youngbies with EAI.*



PRESENTATION  
STREAMING MEDIA  
>12.00 H



## from streaming audio to web tv

Digitales Senden - Übertragungen von auditiven und visuellen Inhalten mittels digitaler Netzwerke ist die jüngste Form der Symbiose zwischen Sendeformaten, Fernseh- und Computerübertragungen. Dabei schreitet die technologische Entwicklung in riesigen Schritten voran. Gestern noch haben wir uns an statischen Webseiten erfreut, heute werden Radio- und Fernsehprogramme, wenn auch noch im Anfangsstadium, via Internet gesendet. Der Computer als Medium schafft neue Distributionskanäle für Musik, Film und Fernsehen dank des WorldWideWeb. Diese multimediale Plattform erweist sich als Multiplikator von Informationen und Inhalten durch ihre offene und popularisierte Form der Distribution. Obwohl Radio und Fernsehapparat dieselben Programme senden können, wie - denkbar - der Computer, wird sich dieser, da vielfältiger, als „all-user-medium“ behaupten. Sind Funk, Fernsehen und Kino ausschließlich für das lineare Erzählen prädestiniert, kann der Computer beides miteinander vereinen: traditionelle Sende- und webbasierte Datenformate. Trotz der noch unzureichenden technischen Ausrüstung mit nötigen Breitbandzugängen für aufwendige visuelle Sendeformate, loten die Experten und Enthusiasten die vorhandenen Potentiale aus. Zahlreiche Projekte und Initiativen, ob im Business-Bereich oder in der freien Kunstszene, belegen diesen Trend. Als Gäste für diese Talkrunde sind vier internationale Initiativen eingeladen: Nirvanet aus Paris hat sich vor allem auf das „streamen“ von Musik und Video spezialisiert und hostet das cybertheatre aus Brüssel. Für seine Popularität und seinen Erfolg sprechen die verliehenen Preise u.a. von Macromedia (1999), UNESCO (1998) und Netscape (1998). Protein TV aus London ist eines der Portals, das anderen Anbietern das „streamen“ ermöglicht. Protein stellt in dieser Runde das Projekt Web TV vor. Xchange aus Riga ist ein Netzwerk, daß digitale Kommunikationsstrukturen anbietet, z.B. durch Mailinglisten, und sich als Webcaster versteht. Die vierte Initiative Worldhouse TV aus Weimar stellt ihr aktuelles Projekt „Kunstfernsehen“ on-line vor.

*Digital broadcasting – the transmission of audio and visual content by means of digital networks – is the latest form of symbiosis between broadcasting formats and television and computer transmissions. Technological progress is making giant strides in this field. Only yesterday we thought static web sites were fun and now radio and television programmes are being broadcast on the Internet, although they are still in their infancy. The medium of the computer opens up new distribution channels for music, film and television thanks to the World Wide Web. The open and popularised form of distribution this multimedia platform has to offer turns it into an information and content multiplier. Although radio and television sets can broadcast the same programmes as the computer (in theory), the latter will forge ahead as an ‘all-user medium’. While radio, television and the cinema are exclusively predestined for linear narrative, the computer can combine traditional broadcasting and web-based data formats. Despite the present lack of technical equipment with the necessary wideband access for costly visual broadcasting formats, experts and enthusiasts are busy investigating the present potential. This trend is confirmed by many projects and initiatives in both the business field and the free art scene. Four international initiatives have been invited as guests for this talk show. Nirvanet from Paris is specialised in the ‘streaming’ of music and video and hosts the cybertheatre in Brussels. The extent of its popularity and success is indicated by the awards it has received from Macromedia (1999), UNESCO (1998) and Netscape (1998), among others. Protein TV from London is one of the portals which makes ‘streaming’ possible for other providers. Protein will be introducing its Web TV project. Xchange from Riga, a network providing digital communications structures, e.g. in the form of mailing lists, regards itself as a webcaster. The fourth initiative Worldhouse TV from Weimar presents on-line its current project „Kunstfernsehen“.*

mit/with:

Hélène Abrand,  
Sales & Marketing Manager, Nirvanet Reef, Paris  
[www.nirvanet.net](http://www.nirvanet.net)

William Rowe,  
CEO & Founder. protein, London  
[www.protein.co.uk](http://www.protein.co.uk)

Raitis Smits,  
xchange re-lab, Riga  
<http://RE-LAB.NET>

Robert Lehninger,  
Worldhaus TV  
[www.preset.de/worldhausTV](http://www.preset.de/worldhausTV)

Moderation und Kurator/Chair and Curator:  
Michael T. Riemel, Kulturmanager/Culture Manager, Berlin  
[www.border2000.org](http://www.border2000.org)



PRESENTATION  
MULTI MEDIA FACADES  
>16.00 H



mit/with:

Christian Möller, Architekt und Mediengestalter, D  
Blank & Jeron, Medienkünstler, D  
Birte Steffan, Kerstin Lohmann und Thomas Lüdecke,  
Studenten der HdK Berlin, D

## the medial skin of urban architecture

Willie Williams, US-amerikanischer Video- und Stage-Designer, prophezeit: „Die Stadlandschaften der Zukunft werden nicht von Architekten bestimmt, sondern von Videokünstlern.“ In London ist diese Zukunft schon Gegenwart: Am Leicester Square erregt seit Ende 99 das „Global Multimedia Interface“ im wörtliche Sinne Aufsehen. Dort ist eine 4 Stockwerke überspannende LED-Screen von ca. 4 Millionen Menschen monatlich zu sehen. Es soll von der einminütigen Animation bis zum dreistündigen Filmopus alles gescreent und parallel dazu im Internet gestreamt werden, was nur geringe Veröffentlichungskosten verursacht und nach Kunst aussieht. Konzeptionell besser gelungen ist die Berliner Videofassade des VEAG-Gebäudes: Im Kampf gegen Tageslicht und Straßenlaternen leuchten dort speziell für die Fassade entstandene, ausgewählte Videoarbeiten. Wird der urbane Stadtraum zunehmend zur Galerie, zum Kino? Vereinnahmt die innovative Technik neue, öffentliche Räume mit einem erkennbaren kulturellen Gewinn für die städtische Gesellschaft oder sind die bewegten Fassaden-Bilder lediglich Moderne und Kultur vortäuschende Applikationen, die über das normale Maß kostenintensiv sind und den Straßenverkehr beeinträchtigen?

Die Konzeptionen der meisten interaktiven Multimediafassaden nehmen bislang entweder auf die veränderliche Wetterlage vorort oder die Aktivität innerhalb des Gebäudes bezug: Beispielsweise die zu den frühesten interaktiven Fassaden gehörende Zeil in Frankfurt a.M. von Christian Möller, die wetterabhängig ist, oder die erst im Herbst 99 in kleiner Version realisierte, Internetströme visualisierende Installation von Joachim Blank und Jeron in Leipzig. Doch nicht nur studentische Konzepte wie der „Parkspace“ von Birte Steffan oder „airforcestuctures“ von Kerstin Lohmann und Thomas Lüdecke werden nicht realisiert, sondern auch ausgereifte Projekte wie „Netzhaut“ für das Ars Electronica Center und die Expo-Telekom-Fassade, beide von Möller/Sauter, scheiterten noch an städtischen Verordnungen, Kosten oder der Kleinmütigkeit der Auftraggeber. An anderer Stelle verhindern konzeptionelle Banalität oder Unverträglichkeit mit der Architektur eine Realisierung. Hier gilt es noch, Maßstäbe zu setzen.

*The following prophecy was uttered by Willie Williams, a US-American video and stage designer: 'The cityscapes of the future will be determined not by architects, but by video artists.' His vision is already reality in London, where a 'Global Multimedia Interface' in Leicester Square has been attracting attention since late 1999. An LED screen spanning the entire 4th floor of a building can be seen by some 4 million people a month. Foreseen is the screening of anything from one-minute animated films to three-hour film masterpieces, along with the parallel streaming on the Internet. This entails low publication costs, and looks like art. A more successful design concept is that of the video facade of the VEAG building in Berlin, where selected video works produced specially for the facade shine out in the battle against daylight and street lights.*

*Is the urban fabric increasingly becoming a gallery, a cinema? Is innovative technology taking hold of new, public realms with a detectable cultural gain for the urban community, or are these moving facade images applications that under the guise of being modern and arty merely cause excessive costs and disrupt the smooth flow of the traffic?*

*The concepts devised for most interactive multimedia facades to date have tended to relate either to the changing local weather situation or activities inside the edifices behind them. This is true, for instance, of the weather-influenced 'Zeil' by Christian Möller in Frankfurt-on-Main, which is one of the earliest interactive facades, or the installation realized by Joachim Blank and Jeron in Leipzig as recently as autumn 1999 in a small-scale version that visualizes the streams of data flowing through the Internet. However not just student concepts like 'Parkspace' by Birte Steffan, or 'airforcestuctures' by Kerstin Lohmann und Thomas Lüdecke fail to be realized. Mature projects like 'Netzhaut' for the Ars Electronica Center and the facade planned for Deutsche Telekom at the Expo in Hanover (either project is by Möller and Sauter) were foiled by municipal regulations, cost considerations, or the temerity of the clients. In other cases, trivial designs or incompatibility with the existing architecture have hindered realization. Standards are still waiting to be set.*



SCREENING  
COMPETITION  
MESSED UP MINDS  
>20.30 H



### Wee Three

Matt Hulse  
GB, 1999, 5 Min.  
LUX, London

Ein neuer, aufregender Video des Machers von 'Bring Me Back Home', bei dem man ganz sicher vor Lachen in Tränen ausbricht. Drei unartige Kinder sind in einem Klassenzimmer, das seinen eigenen Willen hat, gefangen. Der Konflikt zwischen der ordnenden Autorität der Erwachsenenwelt mit der überwältigenden Kraft grundlegender menschlicher Funktionen wird hier in einer spannenden Kurzgeschichte von Matt Hulse untersucht.

*A new exciting video by the maker of 'Bring Me Back Home' which is bound to make you burst into tears of laughter. Three naughty children are imprisoned in a classroom with a mind of its own. The conflict between the orderly authority of the adult world and the overwhelming force of basic human functions is examined in Matt Hulse's compelling short story.*

### P

Yuri A  
CH, 1999, 6 Min.  
Yuri A, Zürich

Für einen Wissenschaftler ist es klar, daß Wissen verbreitet werden muß, selbst wenn dies einen Tabu bricht – ein Unterfangen, das Ablehnung oder hysterisches Gelächter hervorruft. P geht mit diesen Themen brillant um: Es zeigt die delikaten Einzelheiten auf eine unterhaltsame Weise, die den Zuschauer fast die Bilder vergessen lassen, die gezeigt und untersucht werden: menschliche Exkrememente, und daß das Thema des Videos nichts anderes ist als: Scheiße.

*For the scientist it is evident that knowledge must be spread, even when a taboo is at stake: a taboo that triggers repulsion or hysteric laughter. P deals with this subjects in a brilliant way. It delivers delicate details in an entertaining manner that makes the viewer almost forget that the images displayed and examined are human excrements and that the subject of the video is nothing else but – shit.*

### Something to Remember Me By

Joe Tunmer  
GB, 1999, 10 Min.  
Bournemouth University, Poole Dorset

Rebecca und Jonny haben einander das Herz versprochen. Als Jonny stirbt, wird sein Herz an den grantigen Nachbarn gespendet, was dieser gar nicht gefällt. Sie backt ein Herz aus Brot und versucht so den Herzhandel selbst in die Hand zu nehmen. Aber der Tausch beendet ihre Traurigkeit nicht. Sie sucht nach einer besseren Lösung – und diese entsteht dank der Hilfe eines unerwarteten Verbündeten.

*Rebecca and Jonny are two teenagers, promising their most important organs to each other – their hearts. When Jonny dies, his heart is donated to the grumpy neighbour, much to her disdain. She bakes a heart from bread and attempts a heart transplantation of her own, but it does not resolve her grief. She searches for a better solution. It arrives with the help of an unlikely ally.*

### Family Values in the Goddes Years

Laurie Lamson  
USA, 999, 32 Min.  
Laurie Lamson, San Francisco

Sonny lehnt sich gegen die Familienwerte auf: Kann seine Mutter eine Medizin gegen die "Junge-Männer-Krankheit" finden? Die Heldin dieser Geschichte ist eine nicht mehr ganz junge Mutter, die dieses Verhalten reagiert. Diese „Krankheit“ ist von einer übersteigerten Selbsteinschätzung gekennzeichnet. Und gewöhnlich geht die Krankheit mit dem Mangel von Humor einher.

*Sonny is acting out against the family values. Can his mother find a cure for Young Man's Disease? The hero of this story is a middle-aged mother reacting to this behaviour. This 'Disease' is characterised by exaggerated self-importance. Usually, it is accompanied by the lack of a sense of humor.*



SCREENING  
 MESSED UP MINDS  
 >20.30 H



### Der Tisch

Stanislaw Mucha  
 D, 1998, 10 Min.  
 Stanislaw Mucha, Guttendorf

Zehn Jahre nach der Vereinigung muß man sich noch immer aneinander gewöhnen. Hier geht es um einen Küchentisch: Zu klapp-  
 rig, um gerade stehen zu können, muß er repariert werden. Vater und Sohn bringen den Tisch zu einem Onkel, der Schreiner ist. Sie reisen durch legendäre DDR-Landschaften, lassen Berlin hinter sich, vorbei am Spreewald und seinen Sümpfen, durch die Kohleabbaugebiete zur Ostsee. Sie kehren nach Hause zurück, ihre Familie scheint dadurch ein engeres Zusammengehörigkeitsgefühl zu bekommen.

*Ten years after German re-unification, readjustments are still necessary. In this case it is the kitchen table. Too shaky to stand stable, it has to be repaired. Father and son take it to an uncle who is a joiner. Traveling through legendary G.D.R landscapes, leaving Berlin behind for the Spreewald and swamps through the coal mines, to the Baltic Sea. They travel back home, their return seems to bind the family together.*



### The Mal de Mer Tapes 1-8

Matt Wacker  
 CAN, 1999, 9 Min  
 VIDEO POOL, Winnipeg

Die Charaktere dieses Videos sprechen über Präparation, Nasenbluten und freche Großvater-Gesperster; sie leben in einer unbequemen und schuldbeladenen Welt, in der die Versuche, sich die eigenen Wünsche zu erfüllen, allzu offensichtlich sind. Ein an Bildern erfindungsreiches Video mit schwarzem Humor für all jene, die es immer versucht haben, aber erbärmlich gescheitert sind.

*The characters of this video are talking about taxidermy, bleeding noses and insulting grandpa ghosts occupy an awkward and guilt-ridden world in which the hazards of attempting to fulfill one's desires are all too apparent. A visually inventive and darkly comic tape for those who have tried really hard and failed miserably.*



### Desobedience

Erika Macpherson  
 CAN, 1999, 26 Min.  
 VIDEO POOL, Winnipeg

Ein Fantasie-Video, das den Zuschauer in alle möglichen, komischen Situationen an merkwürdigen Orten führt. Aufgegebene Industrie, großartige Theater mit verblichenem Glanz, unterirdische Tunnel ohne Ziel: Die Heldin dieses Videos sucht offensichtlich etwas – nur was? Kann sie es in dieser labyrinthähnlichen Welt illusorischer Bilder finden? Wo sind wir und wie kamen wir dorthin?

*A fantasy video that takes the viewer to all kinds of weird situations in strange locations. Abandoned industry, grand theaters with their glamour visibly faded, underground tunnels leading seemingly nowhere. The heroine of this video is obviously in search of something, but what is it? Can she find anything in this labyrinth-like world of illusive images she is in? Where are we and how did we get there?*



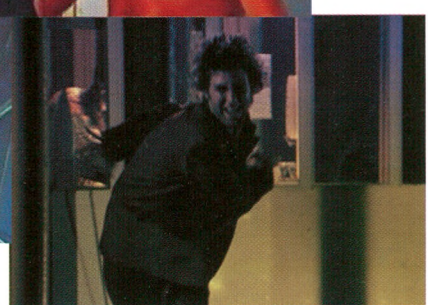
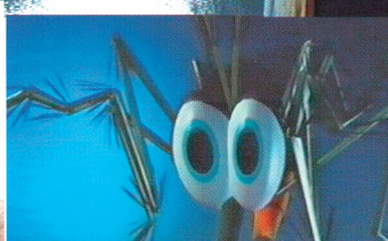
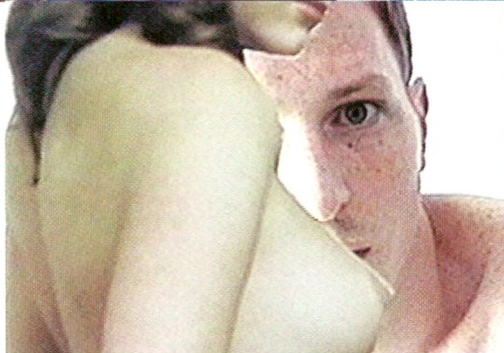
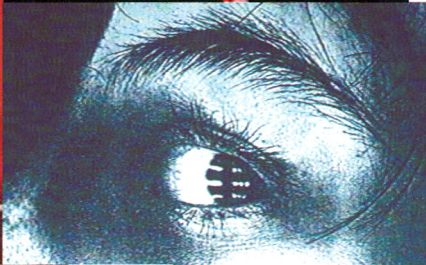
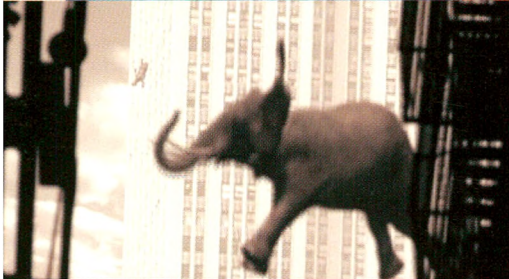
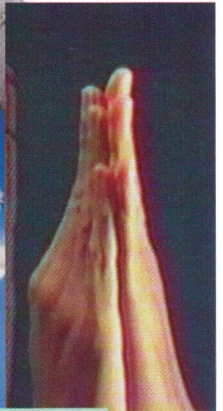
SCREENING  
DIE TRANSMEDIALE  
NACHT  
>22.30 H

Die transmediale nacht ist Tradition, immer ausverkauft und inzwischen Kult.

Non-Stop-Videorausch bis zum input-overflow im Morgengrauen. Es ist die Nacht der Vorfürer - sie zeigen ihre Lieblinge. Und auch die Zuschauer haben die Chance, noch einmal ihre Lieblinge zu verlangen. Und die nächtliche Gelegenheit, die Ausstellung zu durchforschen!

*The traditional transmediale night is always sold out and is now a cult event.*

*Non-stop video intoxication with input overflow at dawn. This is the projectionists' night when they show their favourite videos and the audiences have a chance to ask for their favourites again. Not to forget the night-time opportunity to visit the exhibition.*





PRESENTATION  
PERSONALITY SHOW  
>12.00 H

## Steina Vasulka

Steina Vasulka gehört zu den „Großen“ der Videokunst, die das Medium und ihre Entwicklung geprägt haben. 1940 wurde sie als Steinunn Briem Bjarnadottir in Reykjavik auf Island geboren, studierte Violine und Musikwissenschaft in Prag, wo sie Woody Vasulka kennenlernte. 1964 heirateten sie und gingen 1965 in die USA. In den gemeinsam mit Woody entstandenen als auch in ihren Einzelarbeiten zeigt sich der besondere Stil der Vasulka Legende. Insbesondere für den Bereich der Installation hat sie seit den Sechzigern spezifische Technologien entwickelt, wie z.B. in ihrer Videomatrix-Installation, die auf Multi-Monitor-Systemen umgesetzt wurde.

1971 gehörten beide zu den Mitbegründern von The Kitchen in New York, jenem legendären Ort, an dem Video, aber auch andere Genres wichtige Impulse in der modernen Kunst gesetzt haben. The Kitchen war jahrelang der Trendsetter für Videokunst.

Steina Vasulkas Œuvre umfaßt neben Video auch Installationen und Performances. Elektronisch manipulierte Landschaften und Musik gehören zu den Konstanten in ihrer Rekonstruktion von Wahrnehmung und Vorstellung durch das Medium Video.

Als Violin-Spielerin mit klassischem Hintergrund war sie eine der ersten, die ein Interface zwischen Video und einer musikalischen Performance geschaffen hat. Am 20. 2. um 20.30 wird sie eine neue Version ihrer interaktiven Performance „Violin Power“ auf der transmediale präsentieren.

Sie wurde ausgezeichnet mit vielen Stipendien und Preisen u. a.: Golden Laser (1992), Maya Deren Award des American Film Institutes, Siemens Medienkunst-Preis (1995).

Prof. Wulf Herzogenrath ist der Nestor der Videokunst in Deutschland. Durch zahlreiche Ausstellungen hierzulande, vor allem durch seinen Beitrag zur Dokumenta 1977 und die Ausstellung „Videoskulptur retrospektiv“ und „aktuell 1963–1989“ hat er Videokunst zur Anerkennung geführt und deutsche Videokunst zur internationalen Verbreitung verholfen. Er leitet die Kunsthalle Bremen, wo er zuletzt eine Retrospektive über Nam June Paik realisierte.

Wulf Herzogenrath wird Steina Vasulka zu ihrer Arbeit befragen.

*One of the 'greats' of video art, Steina Vasulka played a crucial role in advancing the video medium and developments in the field. She was born as Steinunn Briem Bjarnadottir in Reykjavik, Iceland, in 1940. While studying violin and musical science in Prague, she met Woody Vasulka. They married in 1964 and emigrated to the USA in 1965. In the collaboration with her husband and in her own works the exceptional of the Vasulka legend becomes obvious. In the field of installation in particular, she has since the 1960s invented specific technologies, like the videomatrix installations, which was produced on multi-monitor systems.*

*The couple numbered among the co-founders of 'The Kitchen' in New York in 1971, the legendary venue in which video as well as other art-forms inspired important developments in the modern arts. For many years, 'The Kitchen' set the trends in contemporary video art.*

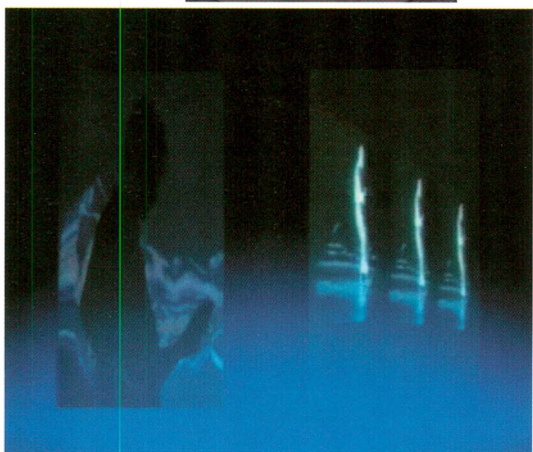
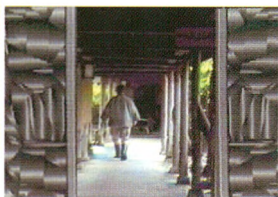
*Steina Vasulkas Œuvre embraces, next to video, installations and performances. Electronically manipulated landscapes and music are constant factors running through her video-based reconstructions of perception and imagination.*

*A violinist with a classical background, she was one of the first artists to set up an interface between video and musical performance. Steina Vasulka will be presenting a new version of her interactive performance 'Violin Power' in Podewil at 20.00 on 20 February.*

*Among the many fellowships and awards granted to Steina Vasulka are the Golden Laser (1992), the Maya Deren Award of the American Film Institute, and the Siemens Award for Media Art (1995).*

*Professor Wulf Herzogenrath is considered to be the godfather of video art in Germany. He won recognition for video art through numerous exhibitions, above all the video section of the 'documenta' in 1977 and the show 'Videoskulptur retrospektiv' and 'aktuell 1963–1989'. He also played a major part in making German video art known to an international audience. He is the present director of the Kunsthalle in Bremen, where he recently staged a Nam June Paik retrospective.*

*Wulf Herzogenrath will be asking Steina Vasulka about her work.*



Kurator/Curator:  
Prof. Wulf Herzogenrath



EVENT  
>20.30 H**Performance: Violin Power**ca. 30 Min.  
Steina Vasulka

Steina Vasulka spielt auf ihrer Violine und steuert damit Videobilder.

"Geschichte: Nachdem ich ein Interface für meine akustische Geige und ein Videobandgerät mit variabler Geschwindigkeit entwickelt hatte und erfolgreich präsentieren konnte, kaufte ich 1991 eine Midi-Violine. Das Bandgerät wurde ersetzt durch einen Bildplattenspieler, und die ursprüngliche Software, geschrieben von Russel Gritzko, wurde von Bill Heckel weiter entwickelt und verfeinert.

Violin Power ist ein kontinuierlich weitergeführtes Projekt mit einem ständig wachsenden Repertoire. Bis jetzt habe ich mehrere Videodisks hergestellt und ändere das Programm für jede Performance.

Media Concept: Die Zeta Violine ist eine fünfseitige elektrische Violine mit einem Midi-Ausgang. Die Zuweisungssoftware ist im Augenblick so festgelegt, dass Spielpausen auf der a- und e- Saite mit Frame-Locations auf der Videodisk verknüpft sind. Die d- und g-Saite kontrollieren Geschwindigkeit und Richtung, und die c-Saite ist ein Master-Controller, der den Zugriff auf ganze Segmente der Disk steuert. In einem anderen Programm steuert die c-Saite, auf welche Weise den hohen Saiten ihre Funktion zugewiesen wird, denn ich experimentiere damit, meine Performance musikalischer zu gestalten."

Steina Vasulka



*Steina Vasulka plays upon her violin, and while doing so exercises control over video images.*

*'History: after developing and successfully demonstrating an interface for my acoustic violin and a variable-speed videotape apparatus, I bought a MIDI-violin in 1991. The tape recorder was replaced by a videodisk player, and Bill Heckel advanced and refined the original software written by Russel Gritzko. 'Violin Power' is an on-going project with a permanently expanding repertory. I've produced a number of videodisks so far and alter the programme for every performance.'*

*'Media Concept: the Zeta violin is a five-string electric violin with one MIDI output. At present, the allocation software is defined in such a way that pauses in playing on the a- and e- strings are linked up to frame locations on the videodisk. The d- and g-strings control velocity and direction, while the c-string is a master controller governing access to entire segments on the disk. In another programme, the c-string controls the way in which the high-pitched strings are allocated a function. I'm in the process of trying out methods of making my performance more musical.'*

Steina Vasulka

**Preisverleihung / Presentation of awards**

Eine internationale Jury vergibt den jährlichen transmediale award in Höhe von 7.500.-DM. Das Geld für den Preis und für die Preisverleihungsveranstaltung wurde gestiftet von der Berliner Firma K/PLEX, Agentur für Corporate Identity.

*An international jury presents the annual transmediale award worth DM 7,500. The money for the award and the award ceremony has been donated by the Berlin company K/PLEX, Agentur für Corporate Identity.*

Der Jury gehören an: / *The members of the jury are:*

Ulrich Anschütz, SFB, Programmplanung und Sendeleitung Fernsehen, Berlin, D  
David Lindermann, Mitbegründer von fork unstable media, Creative Partner,  
Design, D/USA

Prof. Maria Vedder, Videokünstlerin, Berlin, D

Stephen Vitiello, Electronic Arts Intermix, New York, Direktor für besondere Projekte und Konservierung, USA

Tom van Vliet, Leiter des World Wide Video Festivals, Amsterdam, NL



## Titelindex/Index of Titles

1:1 57  
2 CB Curtain Trip 102  
24 good-byes 90  
47 Hz 68  
66movingimages 63

### A

A Box of His Own' 98  
A Silky Tail 72  
A-B-C Light †102  
Another George 85  
argonauta 74  
Ausbruch 86

### B

Bad Night 68  
Bathyscape - Alerte dans la sphère 80  
Berzerck Sheep Epidemic 74  
Borderland 57  
boundary functions 50  
braend 57  
Bunny 68  
Busby 102

### C

carrier - symbiotic ecology 57  
Cold Pieces 106  
Concentration 75

### D

Daleko 101  
Deja Vu Deja Vu 96  
Der Tisch 110  
Descent 68  
Desobedience 110  
Die Kybernetik der POIW 90  
Doug Gives a Talk On Electronics 68  
Drei weiße Models 73

### E

Ein Wunder 98  
El Pajarito 74  
El Salvavidas 74  
electrica 58  
esfore – entropy 58  
Estacion Terminal 102  
Expelling the Demon 72

### F

Face lifting 91  
Fairly Silent 97  
Family Values in the Goddess Years 109  
Faut pas se branler sur une mine antichar 75  
Felix in black and white. 92  
Ferment 80, †102

FLASH 100  
Fließtext 58  
Furniture Poetry (And Other Rhymes For The Camera) 81

### G

Get rich with art 58  
Good and Bad Part II 81  
GrafficJam 59  
Grandad 59  
Ground 68

### H

Happy Birthday, Mr. Mograbi. 86  
Hotel 101  
How to Become a Filmfreak in Seven Easy Lessons 80  
Human Camera 96

### I

Improvisation Technologies - A Tool for the Analytical Dance  
Eye 59  
In My Car 98  
Inner Space Dental Commander 68  
Iteration I + II 80

### J

Jocelyne 96

### K

K.U.H. Die gefleckte Bedrohung 73  
Kirschenmund 89  
Koplopers 98

### L

L'Escamoteur 102  
La Fille Seule 96  
Les, a Dream in the Life 102  
lieb[] 90  
Linker 60  
Little Echo Lost 73  
Look at Me 81  
Lose Your Face Again 91  
Luxor Jr. 102

### M

Ma tête 92  
Maid of the Seas 102  
Maité et Philippe 96  
Manipuler son corps 92  
Masks 68  
Midas 72  
Milking the Swiss Cow 106  
Millennium Bug 68  
More 68  
Mozzie 72  
Musca Domestica 73



## **N**

Neige sur Neige 73  
Nightwork 82  
Nikko Sky Hotels 98  
Nutrishnia 60

## **O**

Once 93  
Orifso 82  
Orpheus Re:Visited 68

## **P**

P 109  
Permanent Flux 60  
Protest 68  
Purgatory 105

## **R**

R.E.M. 90  
Recital, Seth Price 106  
Reconnoître 61  
Retracer 102  
Revés 93  
Ron und Leo 89  
RPM (Revolutions Per Minute) 91  
RPM (Revolutions Per Minute) 81  
Ruido 82

## **S**

S.O.L. 98  
Salvage 72  
Seasons Greetings 75  
Sed 90  
Selected Works 106  
Sette mele ben lucidate 98  
Signal to Noise 198  
Sink like a stone 105  
sinnzeug 61  
Small Fish 61  
Snack and Drink 68  
SOD o.1 61  
Something to Remember Me By 109  
Spiegel richten 91  
Square One 105  
Steeling the Skies 74  
streaming 51  
Stress 102  
synchrom 62

## **T**

Taschenrechner 75  
The Greatest Hits 59  
the H.E.A.R.T. of stone 52  
The Littlest Robo 68  
The Lost Days 92

The Mal de Mer Tapes 1-8 110  
the paranoid panopticum 53  
The Snow 92  
Three Days And Never Again 101  
Tiger Lives 106  
Tokitama Hustle 68  
tombe 54  
Trick or Treat 74  
TV 2000 Nonsense 73  
Type in New Media 62

## **U**

Underbelly 62  
Untitled #29.95 98

## **V**

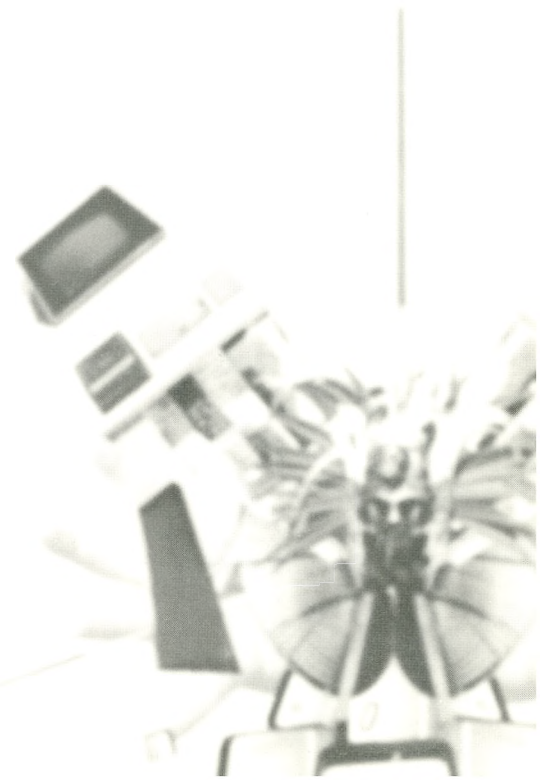
Variationen zu einem patriotischen Thema 102

## **W**

Wee Three 109  
Weltgenie 102  
Where Do You Want to go Today? 63  
Wieviele Leben hat man eigentlich? 72  
Wild Life 91  
With love and affection 89

## **Z**

Zero Point 68  
Anderes  
[kein\_zugriff.de] 60  
„Weiße Vernunft - Siedlungsbau der 20er Jahre“ 62





## Namensindex/Index of Names

### A

Absolutno 59  
Adams, Justin 92  
Åkerlund, Jonas 104  
Aladag, Züli 86  
Alma, Julien 70, 57  
Altena, Maarten 100  
AlterFin, Yariv 60  
Ammer, Ralph 61, 62  
Andereggen, Ariane 91  
Andriessen, Louis 100  
Angeringer, Ute 58  
Anschütz, Ulrich 5  
Antico, Franco 76  
Avignon, Jim 58

### B

Baily, Gavin 61  
Ballantyne, Armagan 73  
Ballesteros, Pedro 82  
Barrs, Jean-Marc 18  
Barton, Kaye 90  
Baumgärtel, Tilman 70  
Belle, Jesse 46  
Bender, Sonja aka Ginseng 46  
Bender, Olaf 46  
Berkowitz, Gershon 97  
Bethke, Stefan 47  
Biava, Mara 100  
Bils, Christina 90  
Bivour, Denis 73  
Blank, Joachim 108  
Blom, Ansuya 100  
Blumenberg, Skip 106  
Bohse, Axel 49  
Bosch, Katahrina 62  
Bourget, Laetitia 92  
Bretschneider, Frank 46  
Breuleux, Yan 67  
Bücken, Alexander 60  
Bush, Paul 81

### C

Cahen, Robert 106, 49, 54  
Calmes, Eric 100  
Casacuberta, Pablo 84, 85  
Catmul, Ed 78  
Charalambos, Gilles 24, 26  
Charron, Robert 73  
Clayton, Kit 47  
Couture, Jean-Francois 75  
Corby, Tom 61  
Crow, Devlin 72  
Cunningham, Chris 104

### D

Dagger, Elizabeth 68  
Danner, Gary 46  
Davies, Char 8  
Davila, Adolfo 93  
Deck, Andy 59  
Dlugaiczky, Thomas 32, 34  
Dorgathen, Hendrik 46  
Dyck, Helena 74  
Dykstra, John 78

### E

Ehrat, Andrea 89  
Eisinger, Tina 90  
Elk, Ger van 100  
Ellis, Simon 105  
Emmer, Huib 46  
Etiel, Assaf (Safy) 81

### F

Forsythe, William 59  
Foss, Dave 68  
Frank, Michael 105  
Frith, red 46  
Fröhlich, Ingo 47  
Fujihata, Masaki 61  
Furukawa, Kiyoshi 61  
Futurefarmers 60

### G

Gareis, Sven 47  
Garin, Syd 68  
Gates, Bill 36, 39  
Gilette, Frank 106  
Gilligan, Chris 68  
Gondry, Michel 104  
Gormanns, Katharina 57  
Goto, Yukihiko 84, 85  
Goutman, Alexandre 101  
Grossmann, Wilhelm 5  
Grzesiewska, Monika 91  
Gsöllpointner, Katharina 69, 70  
Gwilt, Ian 49, 51

### H

Haig, Ian 74  
Hales, Chris 59  
Handke, Sebastian 89  
Harrison, Matthew 76  
Hart, Laurent 70, 57  
Harz, Patrick 46  
Hawk, John 98  
Helm, Aadjan van der 53  
Helmling, Achim 62  
Helsen, Anke 73  
Henry, Eric 68

Hernandez, Gloribel 46  
Herzogenrath, Prof. Wulf 5, 112  
Heusler, Stefan 80  
Higgins, Fion 49, 51  
Higgins, Saoirse 49, 51  
Hill, Christine 46  
Hill, Gary 106  
Hills, Surry 57  
Hinke, Corinna 57  
Hoffmann, Anke 6, 28, 30  
Hong, Yeoh Guan 49, 52  
Hoolboom, Mike 98  
Huber, Stephan 61  
Huffmann, Kathy Rae 69, 70  
Hulscher, Caitlin 92  
Hulse, Matt 109

### J

Jaschko, Susanne 6, 56  
Jáuregui, Pablo Rodríguez 74  
Jevbratt, Lisa 57  
Jodi 70, 61  
Jonze, Spike 104  
Jose, San 57  
Jürgensen, Ellen 57

### K

Kaars, Marcel 46  
Karkowski, Zbigniew 46  
Karwas, Poitr 68  
Katsir, Ron 46  
Katz, S.D. 68  
Keister, Christian 73  
Kennedy, James 68  
Kenworthy, Richard 68  
Stevens, Kevan 96  
Kilmi, Jaak 96  
Kluge, Alexander 106  
Kontakt, Tappo 46  
Köth, Sascha 72  
Kovanova, Assia 75  
Koza, Janek 75  
Kreijemborg, Alfred 53  
Kroneman, Jaap 100  
Krüger, Gunter 90  
Kühne, Lukas 47  
Kwella, Micky 102, 5, 6

### L

Lac, Visieu 58  
Lamson, Laurie 109  
Lanier, Lee 68  
Lanz, Joke 47  
Lee, Cinqué 105  
Leiras, Gato 46  
Lindermann, David 5



Lips, Bastiaan 60  
Llanos, Fernando 81, 91  
Lohmann, Kerstin 108  
Lucas, George 78  
Lüdecke, Thomas 108  
Lutz, Anja 58

## M

Maat, Hermen 49, 53  
Macmillan, Tim 80  
Macpherson, Erika 110  
Man, Roderik de 100  
Marina Abramovic & Ulay 106  
Markeffski, Gundula 58  
Martinico, Daniel 76  
Meglin, Claudia 12, 14  
Mendez, Rebeca 68  
Merto, Fredo & Philmarie 80  
Messenger, Annette 100  
Méthé, Francois 101  
Meyer, Beatrice 89  
Meyering, Chiel 100

Mignonneau, Laurent 8  
Mograbi, Avi 86  
Möller, Christian 108  
Mongrel 60  
Moore, Eoin 84  
Morello, Lilian 93  
Morimoto, Koji 68  
Morris, Rick 68  
Mréjen, Valérie 96  
Mucha, Stanislaw 98, 110  
Mühlfriedel, Peter 58  
Mulloy, Phil 75  
Münch, Wolfgang 61  
Muren, Dennis 78  
Muynck, Vivianne de 53  
Mwangi, Ingrid 91  
Myers, Rita 106

## N

Napier, Mark 59  
Neitzert, Anja 98  
Nicolai, Carsten 46  
Norden, Maarten van 100

## O

O'Connor, Katherine 72  
Oertli, Christoph 92  
Ohara, Raz 46  
Osborne, Mark 68

## P

Padding, Martijn 100  
Paik, Nam June 106

Parry, John 72  
Pavlov, Ivan 46  
Peeters, Henk 100  
Pennell, Miranda 82  
Pflumm, Daniel 46  
Phillips, Tod 76  
Pobjoy, Lillevän 46  
Post, Liza-May 100  
Preisinger, Barbara 47  
Prelz, Carlo 53

## R

Rackham, Melinda 57  
Rados, Igor Stephen 96  
Rais, Alessandro 98  
Reinisch, Wolfgang 58  
Renkel, Michael 46  
Rhodes, Lis 82  
Richter, Tim 74  
Riemel, Michael T. 36, 38  
Ringewaldt, Timm 47  
Rohlf, Jan 44, 45, 47  
Rölller, Nils 84, 16, 18  
Romhanyi, Pedro 104  
Rösch, Ulrike 57  
Rose, Elisa 46  
Ruggirello, Jean-Claude 100  
Ruyg, Marjolijn 60  
Ryde, North 72

## S

Sanchez-Bravo, Ignacio 90  
Saniston, Bob 68  
Sauter, Joachim 8  
Schäfer, Matthias 72  
Schaumann, Leonard 58  
Scheper, Jürgen 44, 45  
Schleicher, Harald 80  
Schleth, Ulf 44, 45  
Schneider, Ira 106  
Schuurbijs, Remco 44, 45  
Sewraj, Yudi 98  
Shadforth, Dawn 104  
Shaw, Jeffrey 69, 70, 8  
Shulgin, Alexei 8  
Silver, Shelly 106  
Skvortsov, S. 101  
Small, Robin 72  
Snibbe, Scott Sona 49, 50  
Sommerer, Christa 8  
Souls, Kevin 68  
Sperlich, Tom 70, 8, 10  
Staka, Andrea 101  
Stassi, Giuseppe 98  
Steffan, Birte 108  
Stel, Peter 81

Stenslie, Stahl 69, 70  
Stock, Oliver 73  
Stoyanovich, Ivan 75  
Suermondt, Robert 98  
Syamsudin, Yulius 49, 52

## T

Tas, Marcelo 20, 22  
Termos, Paul 100  
Thalhofer, Florian 89, 58  
Thibault, Alain 67  
Thirlwell, Jim 46  
Thoben, Christa 4  
Tow, Anna 62  
Tunmer, Joe 91, 109

## V

Vanish, Till 47  
Vasulka, Steina 106, 112, 113, 40, 42  
Vasulka, Woody 112, 40, 42  
Vedder, Maria 5  
Verdenius, Jaap 60  
Viola, Bill 106  
Vitiello, Stephen 106, 5  
Vliet, Tom van 5  
Vonend, Claudia 90

## W

Wacker, Matt 110  
Waddington, Laura 92  
Walker, Glen 74  
Warmerdam, Marijke van 100  
Wedemeyer, Arnold v. 63  
Wedge, Chris 68  
Wegener, Henry 89  
Weinberg, Prof. Ulrich 32, 34  
Weiser, Marc 44, 45, 46  
Wells, Jonathan 84  
Wenders, Wim 84  
Williams, Willie 108  
Willockx, Ivan 73  
Wilson, Robert 106  
Wise, Howard 106  
Wölwer, Stefan 58  
Wu, Mark 58

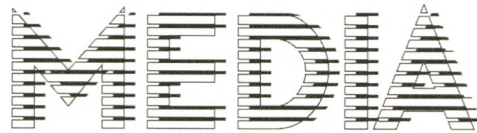
## Y

Yeo, Dylan 72  
Yilmaz, Emre & Lev 68  
Yuri A 109

## Z

Zando, Julie 106  
Ziegler, Christian 69, 70, 63  
Zorn, John 46





## THE MEDIA II PROGRAMME OF THE EUROPEAN COMMISSION SUPPORTS AUDIOVISUAL FESTIVALS

Film festivals have a very important cultural, social and educative role to play in Europe. They contribute to the creation of a large number of direct and indirect jobs and provide a much needed promotion and distribution network which enhances the production of the European audiovisual industry. New talented creators are thus given the opportunity to show their works and young audiences may get better acquainted with European cinematography.

The MEDIA II PROGRAMME OF EUROPEAN COMMISSION gives its support to festivals with a view to improve the conditions of promotion and distribution of European audiovisual works and the access of independent producers and distributors to the European and international market.

This action aims to reinforce the link between European public at large and films produced in Europe. About fifty festivals across Europe, in the Member States as well as in the third countries participating in the MEDIA II Programme, are granted financial support. Every year, thanks to the activities of these festivals and to the support of the European Commission, about 10,000 audiovisual works displaying the rich diversity of European cinematographies, are presented to a public of about two million spectators.

Moreover, the Commission supports actively the networking of film festivals on an European scale. Within this framework, the activities of the European Coordination of Film Festivals will help to strengthen the cooperation between festivals and the development of joint projects which will reinforce the positive impact of these events on European cinema.

**The MEDIA II Programme, partner of the 13th transmediale, international media art festival berlin.**

European Commission  
MEDIA II Programme – audiovisual festivals  
DG EAC C3  
120, rue de trèves  
B-1040 Brussels  
Tel.: +32 2 29 59 530  
Fax.: + 32 2 29 99 214



# JURY UND BEIRAT

## Jury



**Maria Vedder**  
Medienkünstlerin und  
Professorin an der Hoch-  
schule der Künste,  
Berlin, D

*media artist and profes-  
sor at the University of  
the Arts, Berlin, D*



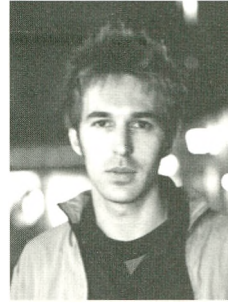
**Stephen Vitiello**  
Direktor der Abteilung  
für spezielle Projekte  
und Videokonservierung,  
Electronic Arts Intermix  
(EAI) NY, USA

*Director of Special Pro-  
jects and Preservation,  
Electronic Arts  
Intermix (EAI) NY, USA*



**Tom van Vliet**  
Direktor des World Wide  
Video Festival Amster-  
dam, NL

*Festivaldirector World  
Wide Video Festival  
Amsterdam, NL*



**David Linderman**  
Mitbegründer von  
fork unstable media,  
Creative Partner, Design,  
D/USA

*Co-founder of fork  
unstable media, creative  
partner, design, D/USA*



**Ulrich Anschütz**  
SFB - Programmplanung  
und Sendeleitung Fern-  
sehen, Berlin, D

*SFB - Programme Coor-  
dinator and Station  
Manager TV, Berlin, D*

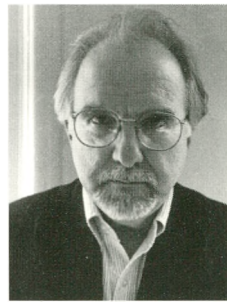
## Beirat/Advisory Council



**Stefaan Decostere**  
aus dem Bereich Fernse-  
hen (ehemals) Video und  
Multimedia, Freiberufler, B  
*working for TV (before),  
with video and multime-  
dia, B*

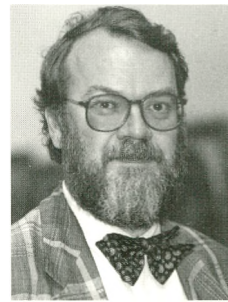


**Prof. Annemarie Duguet**  
aus dem Bereich Video  
und Multimedia, Univer-  
sität von Paris 1, F  
*working with video and  
multimedia, University  
of Paris 1, F*

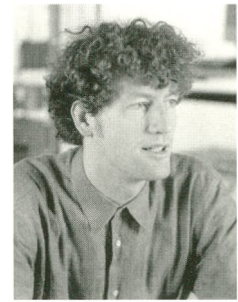


**John G. Hanhardt**  
aus dem Bereich Film,  
Video und Medienkunst,  
Kurator für Film und  
Video am Whitney  
Museum, NY, und Seni-  
or-Kurator für Film und  
Medienkunst am Gug-  
genheim Museum SoHo,  
NY, USA

*working with film, video  
and media art, Curator  
of Film and Video at the  
Whitney Museum, NY,  
and Senior Curator of  
Film and Media Art at  
the Guggenheim Muse-  
um SoHo, NY, USA*



**Dr. Wulf Herzogenrath**  
aus dem Bereich Video  
und Medienkunst, Direk-  
tor der Kunsthalle Bre-  
men, D  
*working with video and  
media art, director of  
the Kunsthalle in Bre-  
men, D*



**Prof. Joachim Sauter**  
aus dem Bereich  
Multimedia, Hochschule  
der Künste Berlin,  
ART + COM Berlin, D  
*working with multi-  
media, Hochschule  
der Künste, Berlin,  
ART + COM, Berlin, D*



# transmediale 2000

internationales medienkunstfestival berlin  
Klosterstr. 68 - 70  
10179 Berlin Germany  
Tel. ++49 30 / 2472 1907  
Fax. ++49 30 / 2472 1909  
info@transmediale.de  
www.transmediale.de

## Impressum/Credits

### Träger/Organizer

Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH

### Festivalleitung/Direction

Micky Kwella

### Kuratoren/Curators

Micky Kwella  
Susanne Jaschko  
Anke Hoffmann

Assistenz/Assistant  
Sylvia Drabits

### Medienkunstinstallationen/Media Art Installations

Axel Bohse

### Programm/Programme

Micky Kwella, Susanne Jaschko, Anke Hoffmann,  
Sylvia Drabits, Tom Sperlich, Marcelo Tas,  
Gilles Charalambos, Michael T. Riemel,  
Prof. Ulrich Weinberg, Thomas Dlugaiczyk, Prof. Wulf  
Herzogenrath, Tilman Baumgärtel, Safy (Assaf Etiel)

### Auswahl/Compilation

Video: Micky Kwella, Safy (Assaf Etiel), Kathrin Becker

CD-ROM/Internetprojekte: Susanne Jaschko,  
Timm Ringewaldt, Tilman Baumgärtel

Studentische Arbeiten/Student works

Video: Brenda Osterwalder, Daniela Görig, Verena Veihl

CD-ROM/Internetprojekte: Florian Thalhofer,  
Henry Wegener, Sebastian Handke

### Organisation

Angelika Wieland  
Assistenz/Assistant  
Claudia Tillmann  
Karsten Höhnke

### Promotion & Sponsoring

Dr. phil. Wolf Siegert  
Flora Tálasi (Fundraising)

### Presse/Press

Christine Sievers  
Assistenz/Assistant  
Pia Blum  
Alik Nassoufis

### Festivaldurchführung/Festival coordination

Christina Kempe

### Technik/Technical Support

Podewil  
Maximilian Stelzl  
Technische Leitung transmediale  
Andreas Hader

Networking  
Klaus Meier

### Ausstellungsdesign/Exhibition Design

pReview

### Ausstellungsbau

Götz Dihlmann, Norbert Stracke, Jan Jaskewic,  
Mario Arnold, Thomas Lehmen, Andreas Müller,  
Jürgen Pittdorf, Anke Eckart, Joachim Hupfer,  
Sven Nichterlein

### club transmediale

Idea, Concept and Realisation: Jahn Rohlf,  
Marc Weiser, Remco Schuurbers

Netstreaming: Jürgen Scheper, Ulf Schleth

### website

Redaktion / Editing:  
Sylvia Drabits  
Gestaltung/Layout:  
Die Gestalten, Franziska Schwarz

## Katalog/Catalogue

### Herausgeber/Editor

Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH  
Wilhelm Großmann (Geschäftsführer/Management)

### Redaktion/Editorial Head

Karin Schyle

### Bildredaktion/Photo Editing

Safy (Assaf Etiel), Karin Schyle, Timm Ringewaldt

### Programmbeschreibungen/Programme texts

Micky Kwella, Anke Hoffmann, Susanne Jaschko,  
Sylvia Drabits, Tilman Baumgärtel, Safy (Assaf Etiel)

### Kurzbeschreibungen/abstracts

Videojury, Multimediajury und Studentenjury (studentjury)

### Anzeigenakquise/Aquisition of advertisements

Karin Schyle

### Gestaltung und Satz/Layout and Typesetting

Die Gestalten, Kathrin Jachmann

Assistenz/Assistant

Sascha Minde, Albert Reisenleitner

### Übersetzungen/Translations

Robert Bryce, Tom Morrison, Jürgen Scheunemann,  
Jenny Dau, Matthias Jansen

### Druck/Printing

Druckerei LABEL, Kutna Hora, CZ

### Copyright

Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH

### Gefördert durch/supportet by

Hauptstadtkulturfonds, Senatsverwaltung für Wissenschaft,  
Forschung und Kultur, Europäische Kommission, Generaldi-  
rektions X,



Mit freundlicher Unterstützung von



### Medienpartner



### Dank an/we would like to thank the following persons:

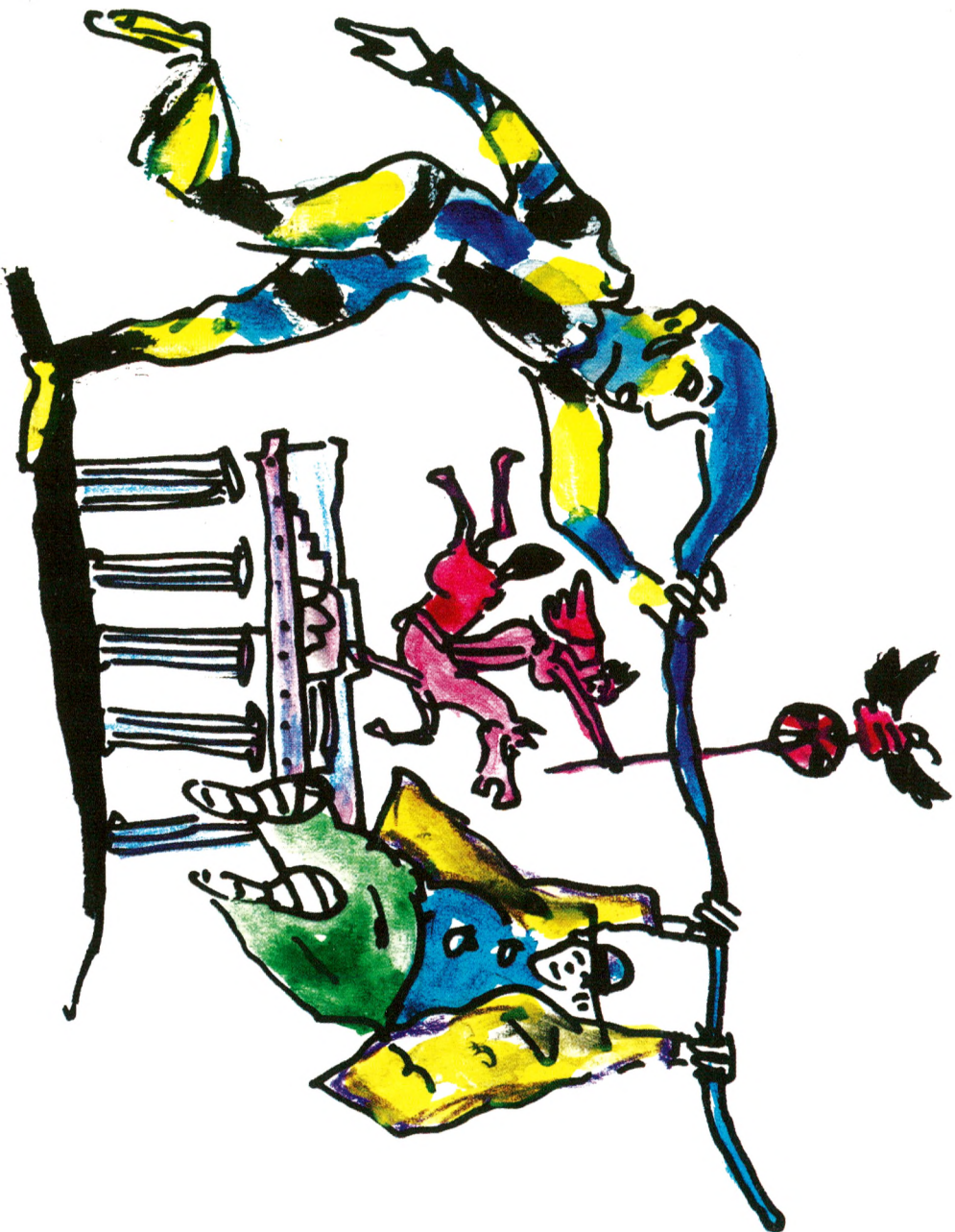
Goethe Institut Bogota, Columbien; Foro Artístico, Medienkunstforum Hannover; Art Pro Media Hannover; Hotel Upstalsboom Friedrichshain, Berlin; Königliche Niederländische Botschaft, Bonn; Israelisches Generalkonsulat, Berlin; Fons Régional d'Art Contemporain d'Alsace, Sélestat; Agence Culturelle d'Alsace, Sélestat; Whanganui Polytechnic School of Design, Whanganui; Arts Council of the Republic of Ireland, Dublin; Kulturkataloger Kulturamt Mitte, Berlin.



Werktags schon ab 07.00 die aktuelle Abendschau, tagsüber zur vollen Stunde mit Wetterbericht. 22.00 SpätAbendschau.

**Alles was los ist in BERLIN**

Rund um die Uhr in B1



Täglich 19.30 die Abendschau mit allen aktuellen Berlin-Informationen und gleich im Anschluss die Tagesschau.



**CorporateDesign**

**NewMediaDesign**

**ArchitecturalDesign**

**InformationDesign**

**EditorialDesign**

form follows communication

**K/PLEX ist eine Agentur für Corporate Identity.**  
Wir gestalten die Identität von Unternehmen, Marken und Institutionen. Umfassend, interdisziplinär und medienübergreifend.

**K/PLEX ist ein Sponsor der transmediale.**  
Unsere Arbeit lebt von neuen Visionen.  
Wir unterstützen die transmediale, weil sie mediale Visionen erlebbar macht.

**K/PLEX ist ein Unternehmen mit Visionen.**  
Damit Ideen Wirklichkeit werden, brauchen wir Profis, die Impulse geben und Konzepte umsetzen.  
**Interessiert?**  
[www.k-plex.de](http://www.k-plex.de) [Jobs]



**Das PLEX Network**

**K/PLEX** Konzepte für Kommunikation GmbH  
**A/PLEX** Büro für Architektur und Interior Design GmbH

Köpenicker Straße 48/49 D-10179 Berlin  
fon +49 30 30 86 36-0 fax +49 30 30 86 36-99  
Internet [www.k-plex.de](http://www.k-plex.de) e-mail [k-plex@k-plex.de](mailto:k-plex@k-plex.de)

**Kontakt** Franziska Winter  
fon +49 30 30 86 36-13 e-mail [fw@k-plex.de](mailto:fw@k-plex.de)