

BASICS

transmediale.05

international media art festival berlin

club transmediale.05

electronic music and related visual arts

Haus der Kulturen der Welt
www.transmediale.de

4 – 8 FEBRUARY 2005

Maria am Ostbahnhof
www.clubtransmediale.de

4 – 12 FEBRUARY 2005

[contents >](#)

CONTENTS

- 01 INTRODUCTION
- 02 IMPRESSUM/CREDITS
- 03 VORWORT/PREFACE

05 CONFERENCE

- 06 Art and Social Responsibility
BASIC Technologies – Xeno_Tech
- 07 Sound Art Visual
BASICS of Media Art
- 08 **BASIC LIFE**
BASIC SECURITY
- 09 Re-Thinking Media History
BASIC Media Education
- 10 Cool Interaction
Games, Made in...
Media Skill Convergence
- 11 **LECTURES**
- 14 babel

15 EXHIBITION

- 16 Seiko Mikami, Sota Ichikawa – **Gravicells**
Knowbotic Research – **naked bandit/here, not here/white sovereign 3.0**
- 17 Camille Utterback – **Untitled 5**
- 18 Thomas Köner – **Suburbs of the Void**
Victoria Fang – **The Living Room**
- 19 Eva Teppe – **Die Welt ist alles, was der Fall ist**
Alice Miceli – **88 from 14.000**
Svoltcore – **Shockbot Corejulio**
- 20 Michelle Teran – **Life: A User's Manual**
Brad Downey, Quenell Jones, Tim Hansberry – **Public Discourse**
Chris Oakley – **The Catalogue**
Sharif Waked – **Chic Point: Fashion for Israeli Checkpoints**
Thomas Locher – **Human Rights**
- 21 Konrad Becker – **Public Netbase**
Ralf Schreiber, Sebastian Noth, Christian Faubel – **Living Particles/Nervous Networks**
Florence Ormezzano – **Organism/Specimen**
boredomresearch – **Ornamental Bug Garden 001**
- 22 Steven Pickles, Julian Oliver – **Fijuu**
Niklas Roy – **Pongmechanik**
Vladimir Todorovic – **Game Music**
boredomresearch – **Snakes + Ladders**
Goeffrey Thomas – **Left to my Own Devices**
Fabian Roser – **The Angor**
Barbara Lattanzi – **C-Span Karaoke**
- 23 **wikipedia/Media Art**
iRights.info
Adrian Johnson, Antoine Schmitt – **sonic()bjeck**
- 24 **Listening Stations**
- 26 **Exhibition Partner Events**

PERFORMANCE

- 29 skoltz_kolgen – **flüux:/terminal**
Usman Haque – **Sky Ear**
- 30 venzha and the house of natural fiber – **Caus #3 (citizen against Ufo secrecy#3)**
Francois Bucher: **Television (an address)**
- 31 Yannis Kyriakides – **Lab Fly Dreams**
Christian Ziegler – **turned**
Sara Kolster, Derek Holzer – **ResonanCity**
- 32 Michelle Teran – **Life: A User's Manual, 'Berlin Walk'**

33 SCREENING

- 34 interim constructions
November, a/k/a
- 35 Xeno_Tech
pro.ba presents

36 ZEITPLAN

- 38 loosing.ctrl
Timescapes
- 39 fluid threads
interfilm@transmediale
- 40 Creators of Shopping Worlds
work bases
- 41 streetside stitches
routine breaks
- 42 transit spaces
Artur Zmijewski
- 43 distant meetings
extended landscapes
- 44 Screening Partner Events

45 AWARD

- 46 Jury Statement
- 48 Nominations
- 51 Honourable Mentions

53 WORK SPACE

- 54 Temporary Services – Prisoners' Inventions
Michael Rakowitz – paraSITE
- 55 James Patten – Corporate Fallout Detector
Claire Pentecost – visible food
- 56 Arnaldo Coro Antich – Radio Habana Cuba
Umatic – Soundscape FM
- 57 Makrolab – s-77ccr
- 58 WORKSHOPS

61 CLUB TRANSMEDIALE: CTM

- 62 Konzerte/Concerts
- 64 Special Focus: Splendid Isolation
- 65 Le Placard
- 66 Ambiunix
- 67 Wasted/Breakcore
- 68 Live Cinema
- 69 Installation & Design, Coop
- 70 CTM [SUPPORT]

- 71 C-BASICS
- 72 RAW DATA

65 FLOORPLAN, MAP, SERVICE

INTRODUCTION

Unsere Erfahrungswelt wird maßgeblich von Technologien geprägt: Internet und Mobiltelefonie verändern soziale Beziehungen, Robotik revolutioniert die Industrieproduktion, während Biotechnologie ein neues Verhältnis zu Natur und Körper erzeugt. Obwohl technische Apparate zunehmende Einflussmöglichkeiten und Sicherheit versprechen, erleben wir wachsende Orientierungslosigkeit: Die ethische Frage, was man tun soll und wofür man Verantwortung übernehmen kann, wird überlagert von einer immensen Vielfalt an Optionen. Denn die Regeln, die politisches wie persönliches Handeln bestimmen, sind stets neuen Paradoxien unterworfen. Während der Rückbezug auf ‚alte Werte‘ eingefordert wird, um der allgemeinen Demoralisierung zu entgehen, werden zugleich die gesellschaftlichen und technologischen Rahmenbedingungen so radikal verändert, dass ein solches Zurück unmöglich geworden ist.

Technologien eröffnen Handlungsfelder und bieten die Schnittstellen, an denen persönliche und gemeinsame Wirklichkeiten gestaltet werden können, die jedoch zugleich Ausschlussmechanismen konstruieren. Um sich aber die gestalterischen Potenziale aneignen zu können, muss man die ethischen und ästhetischen Auswirkungen der verwendeten Technologien ebenso kennen wie ihre Grenzen.

transmediale.05 fragt nach den **BASICS** künstlerischer Arbeit mit digitalen Technologien. Sie untersucht die ästhetischen und ethischen Grundlagen einer überdrehten, hyper-potenziellen Kultur und stellt Modelle künstlerischer Praxis vor, deren Ethik nicht auf vergangenen Wertesystemen, sondern auf der Aneignung einer extremen und widersprüchlichen Gegenwart basiert.

Our experiential world is widely determined by technologies: Internet and mobile phones transform social relations; robotics revolutionises industrial production, while biotechnology affords a new relationship towards nature and body. Although technical products promise enhanced agency and security, we experience an increased disorientation: The ethical question of what one should do and take responsibility for, is eclipsed by an immense number of options. The rules that govern political and personal agreements are undermined by new paradoxes. While a return to 'old values' is demanded in order to counter a general demoralisation, at the same time societal and technological basic conditions are changing so radically that such a return is rendered impossible.

Technologies open up fields of agency and provide interfaces for designing these personal and communal realities, – always also implying mechanisms of exclusion. However, in order to appropriate the creative potentials, it is necessary to know about the ethical and aesthetical effects of the technologies applied, as well as their limitations.

transmediale.05 explores the **BASICS** of artistic practice with digital technologies. The festival investigates the aesthetical and ethical foundations of a frantic and hyper-potential culture, and presents models of an artistic practice whose ethics derive not from past value systems, but from an appropriation of an extreme and contradictory, contemporary culture.

CREDITS

2

Dr Andreas Broeckmann
artistic director

Thomas Munz
editor & programme curator

Vera Tollman
*festival programme, coordination
conference*

Carsten Stabenow
*festival programme, coordination
workspace & workshops*

Stefan Riekeles
*festival programme, coordination
workspace & workshops*

Brigitte Zehethofer
festival management

Magdalena Rothweiler
festival management assistant

Achim Müller
development & sponsoring

Annette Schäfer
press & pr

Laleh Torabi
*CI, print design
coordination pr, print & website*

assistants

Christiane Grün
assistant editor, print

Hannes Ratsch-Heitmann
assistant editor, web

Marvin Ortiz
assistant screening programme

Goran Rakic
Ingrid Spörl
programme assistants

Anja Mayr
press assistant

programme support
Vicky Clare
Christine Korte
Zeljko Blace

curatorial advice
Shaheen Merali
HKW Visual Arts Dept.

transmediale advisory board
Alex Adriaansens
Prof Dr Wulf Herzogenrath
Prof Joachim Sauter
Yukiko Shikata
Prof Dr Siegfried Zielinski

coordination tm-HKW
Doris Hegner

technical directors
serve-u
Phillip Sünderhauf
Andreas Buchholz

*assistant to the
technical directors*
Ludmila Demke

interior festival design
Maaskant / Ruth M. Lorenz

programme booklet design
scrollan / Anne-Lene Proff

assistant
Sarah Schmidt

web design
Fork Unstable Media
David Linderman
Nancy Bachmann

video trailer
Sven Gareis
Britt Dunse

sound video trailer
Oliver Gillian
Mark Engelhardt

CTM club transmediale

curators and directors
Oliver Baurhenn
Jan Rohlf
Remco Schuurbiers
Marc Weiser

coordination festival
Anke Eckardt
Angelika Wieland

coordination assistants
Rodrigo Derteano
Elie Eidelman
Johannes Göhlich
Sophie Kinkel

thanks to
Dr Susanne Binas BKV
Dieter Klumpp BKV
Uta Belitz BKV
Prof Hans-Georg Knopp HKW
Dr Thomas Köstlin KBB



springerin

PREFACE

Die transmediale.05 wendet sich unter dem Motto **BASICS** den ethischen und ästhetischen Grundlagen unserer an Technologien so reichen, und an klaren Wertvorstellungen so armen Zeit zu. Dabei kann es kein einfaches ‚Back to Basics‘ geben, keine rückwärtige Versicherung etablierter Werte, sondern nur die Neubestimmung angemessener und möglicher Maßstäbe heutigen Handelns: Das Festival wirft mit seinem vielfältigen Programm die Frage nach den ‚Next Level Basics‘ auf und stellt künstlerische Projekte vor, die – von High-Tech bis No-Tech – Vorschläge für eine kreative und kritische Positionierung in der Welt machen. Damit setzen wir auch im nunmehr 18. Medienkunstfestival die Präsentation von Gegenwartskunst mit digitalen Medien und die Reflexion über Medienkultur weiter fort.

Es ist unwahrscheinlich, dass wir am Ende des **BASICS** Festivals mit einem ethischen Regelwerk für das neue Jahrhundert aufwarten können. Vielleicht aber setzt sich der Gedanke fest, dass in Zeiten moralischer Verwirrung die Frage nach den Grundlagen unseres Handelns von besonderem Wert sein kann. Dabei spielt die Kunst für die Bestimmung unserer Identitäten und Ambitionen eine unabdingbare Rolle.

Mit dem diesjährigen Festival wird die transmediale aufgenommen in das Förderprogramm für ‚Leuchttürme‘ der Gegenwartskultur der Kulturstiftung des Bundes, das nicht nur bis 2009 eine größere finanzielle Sicherheit gewährt, sondern auch Auszeichnung für Geleistetes und Ansporn für die Zukunft ist. Durch die langjährige Trägerschaft der Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH und die fortgesetzte Kooperation mit dem Haus der Kulturen der Welt kann das Festival wieder in sehr professioneller Form und inspirierendem Ambiente realisiert werden. Die Förderer, Sponsoren und Partner der transmediale machen es möglich, dass das Festival zu einem der wichtigsten Foren für Medienkunst in Europa avanciert ist und Berlin zu einem Anziehungspunkt für ein großes internationales Publikum macht. – Dabei ist es zugleich schade und verständlich, dass die ehemalige Kuratorin der transmediale, Dr. Susanne Jaschko, sich nach sieben Jahren der Mitarbeit, für die wir uns herzlich bei ihr bedanken, nun anderen Projekten und Herausforderungen zugewandt hat.

Unser besonderer Dank gilt der Schirmherrin der transmediale.05, Frau Dr. Christina Weiss, Staatsministerin für Kultur und Medien und Vorsitzende des Stiftungsrates der Kulturstiftung des Bundes.

*transmediale.05 **BASICS** focuses its attention on the ethical and aesthetical foundations of a time so rich in technologies, and yet so poor in clearly defined values. The goal, however, is not a simple ‘Back to Basics’, or a call to return to established value systems, but is an exploration of appropriate and possible means of agency in today’s society. Throughout its varied programme, the festival raises the question of the ‘Next Level Basics’ and presents artistic projects which, ranging from high-tech to no-tech, propose creative as well as critical approaches to the world in its current condition. In its 18th year, the international media art festival continues the presentation of contemporary art with digital media and the reflexion on media culture.*

*It is unlikely that, at the end of the **BASICS** festival, we will have come up with a set of ethical rules for the new century. Perhaps, however, we can spread the idea that questioning the foundations of our actions is of particular value in times of moral confusion, especially in ascertaining our identities and ambitions. Art can play a vital role in this search.*

This year, the transmediale becomes part of a funding programme offered by the German Federal Cultural Foundation, designed to support exemplary cultural ‘beacons’. This funding provides a welcome financial security until 2009 and is both a distinction for past achievements, and a stimulus for the future. The long-standing organisational structure of the Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH and the continued cooperation with the House of World Cultures have again made it possible to realise a professional festival in an inspiring atmosphere. The funders, sponsors and partners of transmediale help to make the festival one of the most important forums for media art in Europe, which attracts a large international audience to Berlin. – It is a pity, as well as more than understandable, that the former curator of transmediale, Dr. Susanne Jaschko, has turned her attention to other projects and challenges after working with the festival for seven years, for which she deserves special acknowledgement.

Our gratitude goes to the patron of this edition of transmediale, Dr. Christina Weiss, State Secretary for Media and Culture and Chairwoman of the Board of the Federal Cultural Foundation.



www.monde-diplomatique.de

LE MONDE diplomatique



Die weltweit größte
Monatszeitung für
internationale Politik



Verschenken oder abonnieren Sie!

Le Monde diplomatique, Abonentenservice

Kochstraße 18, 10969 Berlin

Telefon (030) 259 02-211

Fax (030) 25 19-316

www.monde-diplomatique.de

Berliner Luft

**zitty
ist
schuld**

Für echte Clubgänger und
solche, die es werden wollen.
Zitty. Das BerlinBuch. Am Kiosk.



CONFERENCE



transmediale.05 fragt nach den **BASICS** unserer Gegenwartskultur, unter anderem in den Bereichen Biotechnologie, Politik und Medienkunst. Wird unsere Existenz in den gentechnologischen Laboren neu definiert, und wie kann man sich dieses biotechnologische Wissen aneignen? Sicherheitstechnologie geht auf Kosten der Freiheit des Einzelnen – wieviel ‚BASIC Security‘ brauchen wir? Auch unsere Auffassung von dem, was unsere politische, mediale und ästhetische ‚Grundversorgung‘ ausmacht, muss kontinuierlich neu definiert werden. Bedürfnisse, Anforderungen und Möglichkeiten ändern sich, ob in der Kunstproduktion, in der Ausbildung von Medienproduzenten, oder in unserem Verständnis von Interaktivität. Im Konferenzprogramm werden aktuelle und historische Kunst- und Kulturprojekte diskutiert: Sprungbretter für eine Annäherung an die Next-Level-**BASICS**.

*transmediale.05 questions the **BASICS** of our contemporary culture in the areas of biotechnology, politics and media art amongst others. Will our existence become newly defined in gene-technology laboratories, and how can one acquire this biotechnical knowledge? Security technology is deployed at the expense of individual freedom – how much ‘BASIC Security’ do we need? As well, our perception of what constitutes our basic political, media-related and aesthetic needs must continually be redefined. Necessities, demands and possibilities change, whether in the production of art, in the education of media producers, or in our understanding of interactivity. The conference programme discusses current and historical art and cultural projects – a springboard for an approach to the Next-Level-**BASICS***

Alle Konferenz-Panels im Auditorium werden simultan ins Deutsche/Englische übersetzt.
All conference panels in the auditorium will be translated simultaneously into German/English.

CONFERENCE

6 BASIC technologies – Xeno_Tech » FRI 4.2. » 14 – 16H » K1
Art and Social Responsibility » FRI 4.2. » 16 – 18H » K1



BASIC technologies – Xeno_Tech

XENO_Tech INTERIM REPORT

Technologie und Medien – ob für medizinische, militärische oder informative Zwecke genutzt – sind zum Symbol für unsere Gegenwart und Zukunft geworden, genauso wie zum Indikator von Wissen, Fortschritt und Zivilisation. Die Kontrolle über Technologie und Medien (ihre Produktion, Verbreitung und ihr Gebrauch) ist ein entscheidender Indikator von Macht.

Was passiert, wenn Osteuropa, der Mittlere Osten und Südostasien ein eigenes Verständnis dieser Technologien entwickeln? Führt dies zu einem kulturellen Bruch und einer Identitätskrise innerhalb einer bisher westlich dominierten Techno-Kultur?

Das Panel präsentiert das kuratorische Forschungsprojekt ‚Xeno_Tech‘ von Deanna Herst und Nat Muller. ‚Xeno_Tech‘ untersucht, wie kulturelle Unterschiede, Medien und Technologie künstlerische Praxis und Repräsentation beeinflussen. Die teilnehmenden Gäste hinterfragen jeweils aus ihrem eigenen Kontext und ihrer Praxis heraus Paradigmen von Lokalität, urbanem Raum, Identität und Technologie.

Technology and media – whether used for medical, military or informational purposes – have become the symbols of our present and future, as well as an indicator of prowess, progress, and civilisation. In other words, control over technology and media (their production, dissemination and usage) function as an index of power.

What happens when Eastern Europe, the Middle East and South East Asia develop their own understanding of these technologies? Does this produce a cultural break and an identity crisis within a supposedly dominant Western techno culture?

The panel presents the curatorial research project ‘Xeno_Tech’, conducted by Deanna Herst and Nat Muller. The aim is to examine how cultural differences, media and technology affect artistic practices and representation. The featured guests will question, from their own context and practice, paradigms of locality, urban space, identity, and technology.

Teilnehmer/Participants:

Deanna Herst, curator and lecturer, Amsterdam

Nat Muller, curator and lecturer, Rotterdam

Lea Mauas, Sala-Manca, Jerusalem

Güven Incirlioglu, Xurban, Istanbul

Tien Woon, tsunamii.net, Singapore

[Screening Fri 4.2. 21h \(> see page 35\)](#)

Xeno_Tech wird unterstützt von /is supported by

The Netherlands Foundation for Visual Arts, Design and Architecture

ART AND SOCIAL RESPONSIBILITY

Künstler spielen bei der Artikulation von lokalen Konflikten und globalem Wandel eine wichtige Rolle. Besondere Aufmerksamkeit soll in diesem Panel auf die Unterschiede und Gemeinsamkeiten von künstlerischen und aktivistischen Strategien gelenkt werden, die sich in Südostasien und Europa entwickeln. Asiatische Kuratoren und Künstler stellen ihre Arbeiten vor, berichten über eigene Erfahrungen mit der öffentlichen Rolle von Künstlern im Rahmen sozialer und politischer Entwicklungen und diskutieren mit ihren europäischen Kollegen über die daraus resultierenden Implikationen für den Bereich der Medienkunst. Die Künstler sprechen über ihre Arbeit und den Kontext kreativer Medienpraxis in der ostasiatischen Region, die von großen Unterschieden geprägt ist.

Wichtiger Nebeneffekt dieses Panels wird daher die Intensivierung von Kooperationen und Vernetzung zwischen den verschiedenen Gruppen und Individuen sein.

Artists have an important role in the articulation of local conflicts and global change. The aim of this panel is to draw attention to the differences and similarities in artistic and activist strategies emerging from South East Asia and Europe. Asian curators and artists will present their work and discuss their experiences with the public role of the artist in social and political development, whilst focusing on the implications of these issues in the field of media art with their European counterparts. The artists will talk about their work within the context of creative media practices, both within the hugely varied East Asia region, and beyond.

An important side-effect of the panel will be the intensification of cooperation and networking among the different groups and individuals.

Teilnehmer/Participants:

Keiko Sei, curator and educator, Bangkok

Vincensius ‘venzha’ Christiawan, venzha and the house of natural fiber, Yogyakarta

[Performance, Thu 3.2. 22h > Opening reception](#)

Yukiko Shikata, ICC Tokyo/MobLab, Tokyo

Dominick Chen, artist, Tokyo

Tien Woon, tsunamii.net, Singapore

Moderation / Presented by: **Marie Le Sourd**, ASEF, Singapore

Mit freundlicher Unterstützung der / Kindly supported by the
Asia-Europe Foundation (ASEF).

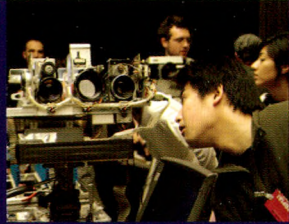
CONFERENCE

Sound Art Visual » FRI 4.2. » 18 – 20H » K1
BASICS of Media Art » SAT 5.2. » 16 – 18H » Auditorium

7



Sound Art Visual



SOUND ART VISUAL

Die Vorherrschaft des Visuellen in der Medienkunst ist gebrochen. Endlich sind die technischen und künstlerischen Voraussetzungen für eine gleichwertige Präsentation von Klang und Bild gegeben, und dies sowohl in Rauminstallationen, als auch in Live-Performances. Begrifflich bleibt es schwierig, die jeweilige Bedeutung der ästhetischen Mittel zu fassen, denn ‚audio-visuelle Kunst‘, ‚Optophonetik‘ oder ‚Live Cinema‘ stellen tendenziell immer noch das eine oder andere in den Vordergrund.

Das Panel ‚Sound Art Visual‘ fragt nach den Freiheiten und Grenzen beim Zugriff auf unterschiedliche künstlerische Ausdrucksformen wie Videobild, Klang, Architektur oder Performance. Es beschäftigt sich mit den Konvergenzen und Divergenzen einer digitalen Ästhetik und mit den Schnittstellen aktueller medienkünstlerischer Arbeit.

Die Veranstaltung findet im Rahmen der ‚Live Cinema‘ Reihe statt, in dem transmediale und club transmediale 2005 gemeinsam Performances, Workshops und Diskussionsrunden organisieren.

The dominance of the visual in media art has broken down. Finally, technical and creative requirements are given for an equal presentation of both sound and image, in spatial installations as well as live-performances. Conceptually, it remains difficult to pinpoint the respective meaning of the aesthetic means in terms like audio-visual art, optophonetics or live cinema, one or the other tends to always stand in the foreground.

The panel ‘Sound Art Visual’ questions the latitude and boundaries of various means of artistic expression such as video images, sound, architecture or performance. It is concerned with the convergence and divergence of a digital aesthetic and with the interfaces of current media art.

The event is part of the Live Cinema programme series in which the transmediale and the club transmediale 2005 jointly organise performances, workshops and discussions.

Teilnehmer/Participants:

Anthony Moore, KHM Köln

Edwin van der Heide, artist, Rotterdam [[> see page 26](#)]

Elena Ungeheuer, musicologist, TU Berlin

Moderation/Presented by: **Holger Schulze**, Sound Studies, UdK Berlin

In Kooperation mit/In cooperation with

Sound Studies – Akustische Kommunikation (UdK Berlin)

www.udk-sound.de

BASICS OF MEDIA ART

Medienkunst war lange Zeit definiert über die Anwendung neuer elektronischer und digitaler Apparate, die in den 1990er Jahren in schneller Abfolge stets neue Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten boten. Heute sind diese Technologien zu wichtigen Teilen ausgereift und werden vielfältig angewendet, sodass in der Medienkunst die Auseinandersetzung mit ihrer gesellschaftlichen und kulturellen Bedeutung in den Vordergrund tritt. Damit ist das lange angespannte Verhältnis von Kunst und Medienkunst nun eher durch Dialoge und Übergänge geprägt.

Die Diskussion über die Grundlagen einer Medienkunst, die sich nicht länger allein über technische Ausdrucksmittel definiert, führte für die transmediale 2005 zu einer Abschaffung der Wettbewerbskategorien (Image, Interaction, Software). Das erste Resultat ist ein grundlegend erweiterter Blick auf die Potenziale medienkünstlerischen Arbeitens, und auf die ästhetische Kraft interdisziplinärer Ansätze.

Media art was, for a long time, defined by its use of new electronic and digital technology, which appeared in rapid succession in the 1990s and offered new communication and interactive possibilities. Today these technologies are, for the most part, well-developed and mainstream. Media art can therefore focus more on its societal and cultural meanings. The once tense relationship between art and media art is currently propelled more by dialogue and bridge-building.

The discussion regarding the fundamentals of a media art, which no longer can solely define itself by its use of digital technology, has resulted in the abolishment of the competition categories (image, interaction, software) of the transmediale award competition. The first result is a fundamentally broader perspective of the potential of media art, and of the aesthetic possibilities of interdisciplinary approaches.

Teilnehmer/Participants:

Gunalan Nadarajan, LASALLE-SIA College of the Arts, Singapore, member of transmediale July 2005

Conference Cool Interaction [[> see page 10](#)]

Sally Jane Norman, Culture Lab, Newcastle, member of transmediale July 2003

Christiane Paul, Whitney Museum, New York, member of transmediale July 2005

Moderation/Presented by: **Mercedes Bunz**, editor of magazine DE:BUG – Zeitung für elektronische Lebensaspekte, Phd candidate at Bauhaus-University Weimar

Award Presentations, Sat 5.2. 12-15h

[[> see page 45](#)]

CONFERENCE

8

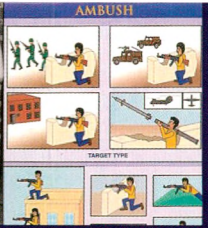
BASIC Life » SUN 6.2. » 12 – 15H » Auditorium
BASIC Security » SUN 6.2. » 16 – 19H » Auditorium



Critical Art Ensemble



BASIC Security



BASIC LIFE

Die Verwendung genetischer Informationen wird von ökonomischen Interessen bestimmt, und das lange bevor in Ethikräten diskutiert werden könnte, wie damit verantwortungsvoll umzugehen sei. Großbritannien und Estland haben mit dem Aufbau von nationalen Genpools begonnen, weil sie darin das Geschäft der Zukunft zu erkennen meinen.

Ausgangspunkt für dieses Panel bildet die Entwicklung im Bereich der Bio- und Gentechnologien. Es gilt, die ethischen Grundlagen unserer Gesellschaft zu hinterfragen: Welche Grenzen bestehender Wertesysteme etwa werden von den neuen biopolitischen Regimes überschritten? Wie müssten an die neuen Zustände angepasste Definitionen für Mensch, Natur, Landwirtschaft und Nahrungsmittel lauten? Ohne den Anspruch auf ‚angemessene‘ Reaktionen zu erheben, versuchen Künstler, kreative und kritische Schneisen durch diesen moralischen Morast zu ziehen. Forderungen nach der Gewährleistung eines gesamtgesellschaftlichen Grundwissens über Biotechnologie und nach dem Schutz biopolitischer Selbstbestimmung werden laut.

The handling of genetic information is determined by economic interest – long before the ethics-committee could decide as to how to go about the issue responsibly. Great Britain and Estonia have already begun to create national gene pools because they claim to recognize them as the business of the future.

The starting point for this panel is the development of bio and gene technology and a questioning of the ethical basics of our society. Which boundaries are transgressed by the new bio-political regime? How, with the present circumstances, should we newly define ‘man’, nature, agriculture and nourishment? Without claiming to provide an appropriate response, artists are creatively trying to negotiate their way through this moral quagmire. Questions regarding societal awareness of bio-technology and the protection of bio-political self-determination will be raised.

Teilnehmer / Participants:

Steve Kurtz, Critical Art Ensemble, Buffalo

Henk Oosterling, philosopher, Rotterdam

Claire Pentecost, artist, Chicago

Moderator / Presented by: **Jan-Christoph Heilinger**, philosopher, Berlin

[Lecture CAE](#) [[> see page 11](#)]

BASIC SECURITY

‚Sicherheit‘ ist zu einem zentralen Begriff politischen Handelns geworden. Mit ‚Sicherheitsinteressen‘ wird jede Art von Eingriffen in persönliche oder allgemeine bürgerliche Freiheitsrechte gerechtfertigt. Nur soziale Sicherungssysteme werden zugunsten persönlicher Risikoübernahme aufgegeben; dagegen gilt in allen Bereichen militärischer, infrastruktureller und polizeilicher Machtausübung das Primat eines abstrakten, von massenmedialer Angstmasche geschürten Sicherheitsbedürfnisses.

Die Angst vor Ungewissheit und Terror ebnet der Einführung neuer Kontrolltechnologien den Weg. Neben der umfassenden Überwachung des netzbasiereten Datenverkehrs (Echelon) und lückenlos überwachten Stadtzentren, kommen zunehmend auch biometrische Systeme (Fingerabdruck, Iris-Scan) sowie die Kennung von Personen über GPS-Sender, und von Waren und Gegenständen über RFID-Chips, zur Anwendung. Umfassende Sicherheitssysteme scheinen die Ideale einer freien Gesellschaft zu verdrängen. Dieses Panel spürt den Beziehungen zwischen technischen, politischen und kulturellen Aspekten der Sicherheitsdiskussion nach und fragt nach ihren ethischen Grenzen.

Security has become a central issue in political negotiations. In the interest of ‘security’, every type of intrusion, whether in the private sphere or to overall civil liberties, becomes justifiable. Where social security systems are compromised in aid of increasingly private personal-risk takeovers, all areas of military, infrastructural and police power are the primacy of abstract, mass-media created fear-tactics to fuel further security requirements.

The fear of insecurity and terror paves the way for new control technology. Beside the broad surveillance of net-based data traffic (Echelon) and the complete surveillance of city centres, come bio-metric security systems (fingerprinting, iris-scans) and the localisation of persons by GPS transmitters, as well as of goods and objects via RFID-Chips. Comprehensive security systems seem to replace ideals of a free society. This panel explores the relationship between technical, political and cultural aspects of the security issue and questions its ethical boundaries.

Teilnehmer / Participants:

Konrad Becker, Public Netbase [[> see page 21](#)], Wien

Wendy Hui Kyong Chun, Brown University, New York

McKenzie Wark, media theorist, Lang University, New York

Moderation: **Christiane Schulzki-Haddouti**, Kulturwissenschaftlerin und Journalistin / cultural theorist and journalist

CONFERENCE

Re-Thinking Media History » MON 7.2. » 14 – 18H » Auditorium
BASIC Media Education » TUE 8.2. » 12 – 14H » K1

9



Re-thinking Media History

RE-THINKING MEDIA HISTORY

Die Geschichte der Medienkunst geht auf zahlreiche unterschiedliche Disziplinen zurück. Oftmals wird davon ausgegangen, dass sich diese mit dem entsprechenden technischen, sozialen oder künstlerischen Gebiet deckt. Die Entwicklung der Medien (allgemein gesprochen) ist jedoch eng mit Kommunikation, Repräsentation, Innovation, Wissenschaft und mit spekulativen Welten, imaginären Gemeinschaften und Erfahrungen verbunden, und erfordert so einen breiteren Zugang zur Geschichtsschreibung.

Obwohl es naheliegend erscheint, die Entwicklung der Medienkunst in Beziehung zu einzelnen Technologien (und mehr und mehr zu spezieller Software) zu untersuchen, erweist sich eine ‚Medienarchäologie‘ als aufschlussreicher: Deren Ansatz versucht, die historischen Phasen zu verstehen, in denen Technologien mit sozialen und künstlerischen Veränderungen einhergehen und zu erkennen, inwiefern diese aktuelle Praktiken beeinflussen.

Re-thinking Media History wird sich insbesondere mit der reziproken Beziehung zwischen Medienpraxis und Medientheorie auseinandersetzen.

The history of media art is rooted in numerous disciplines. Often these histories are understood as coinciding with the technical, social, or artistic spheres. Yet it is clear that the development of media (broadly speaking) is joined with communication, representation, invention, science, and with speculative worlds, imaginary communities, and experiences that demand broader approaches to historiography.

Though it is convenient to trace the development of ‘media art’ in relation to particular technologies (and more and more to specific softwares), a more reasoned approach is evolving as a ‘media archaeology’ that attempts to understand the historical stages in which technologies have corresponded with social and artistic transformations and to realize the reverberating effects these have had on contemporary practices.

The panel will especially focus on the reciprocal relationship between media practice and media theory.

Teilnehmer / Participants:

Ute Holl, film maker and theorist, Bauhaus University, Weimar

David Tomas, media theorist and artist, Univ. of Québec

Siegfried Zielinski, media art theorist, KHM, Cologne

Julien Maire, artist, Berlin

Woody Vasulka, artist, ZKM, Santa Fe/Karlsruhe

Moderator / Presented by: **Timothy Druckrey**, media theorist and curator, New York

BASIC MEDIA EDUCATION

Eine große Zahl von Hochschulen, Kunstakademien und Universitäten bietet gegenwärtig neue Kurse und Ausbildungen zu Medienkunst, Mediengestaltung und Medientheorie an. Deshalb besteht ein wachsender Bedarf an einem internationalen Erfahrungsaustausch und an Kooperationen. Das Dutch Electronic Art Festival organisierte im November 2004 in Rotterdam eine Diskussionsveranstaltung unter dem Titel ‚Open Alliances‘, bei der Vertreter vor allem niederländischer Einrichtungen über ihre Erfahrung mit interdisziplinären Projekten und der Kooperation zwischen Hochschulen, Industrie und Forschungseinrichtungen berichteten. Dieses Forum wird während der transmediale.05 mit einem Schwerpunkt auf konzeptionellen und technischen Grundlagen von Medienausbildung fortgesetzt. Welche Rolle spielen die technischen Mittel für die Entwicklung des Curriculums, und inwieweit ist unser Verständnis von Medienkultur von stets wachsenden Software- und Hardware-Voraussetzungen abhängig? Ist Medienausbildung ‚doomed to upgrade‘?

A large number of colleges, fine arts institutions and universities are currently offering courses in media art, media design and in media theory. For this reason, there is a growing demand for international dialogue and cooperation. In November 2004, the Dutch Electronic Art Festival organized a colloquium with the title ‘Open Alliances’ attended by representatives from various Dutch institutions to discuss their experiences with interdisciplinary projects and their cooperation with higher-education, industry and research institutes. This forum will also be taking place during transmediale.05 with a focus on the conceptual and technical fundamentals of media education. What role does technical material play for the development of curriculum and to what extent is our understanding of media culture dependent upon the continually growing demands of software and hardware? Is media education ‘doomed to upgrade‘?

Teilnehmer / Participants:

Keiko Sei, educator on independent media in South East Asia, Bangkok

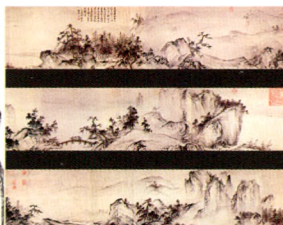
Geert Lovink, media theorist, Institute of Network Cultures, Amsterdam

Lorenz Engell, Bauhaus Universität, Weimar

Moderator / Presented by: **Alex Adriaansens**, director of V2_Organisation, Rotterdam

CONFERENCE

10 Cool Interaction » TUE 8.2. » 14 – 19H » Auditorium
Games, Made in... » MON 7.2. » 14H » K1
Media Skill Convergence » MON 7.2. » 17H » K1



Cool Interaction

COOL INTERACTION

Die kritischen Debatten über Interaktivität fortführend, widmet sich dieses Panel neuen kritischen Interaktionsmethodologien transkultureller Medienkunst. Untersucht werden klassische und historische, insbesondere asiatische Ästhetiken als ‚coole Ästhetiken‘. Der Begriff ‚cool‘ geht auf den Medienkulturtheoretiker McLuhan zurück, der ‚coolen‘ oder ‚kalten‘ Medien eine stimulierende Wirkung beimäß: Der Rezipient vervollständigt hier auditiven oder visuellen Medieninhalt. Im Gegensatz dazu degradieren ‚heiße‘ Medien den Zuschauer zu einem größtenteils passiven oder nicht-interaktiven Empfänger. Asiatische Länder haben eine eigene Tradition entwickelt, um ‚coole‘ oder ‚mehrdeutige‘ Ästhetiken zu untersuchen. Das Konzept des japanischen ‚ma‘ ist beispielsweise insofern interaktiv, als hier der Zuschauer durch seine eigene Vorstellungskraft mit dem Bild interagiert. Ziel ist es, diese klassischen Strategien der mentalen Interaktion in verschiedenen Kulturen erneut zu verhandeln und sie im Kontext von technischen, physikalischen, elektronischen und interaktiven Medien zu untersuchen.

In continuation of the critical interaction debates hosted by transmediale, this panel discusses new critical methodologies of interactivity in transcultural media art. It investigates classical and ancient, esp. Asian aesthetics as 'cool aesthetics'. The notion of 'cool' is borrowed from the cultural media theorist McLuhan who described 'cool' or 'cold' media as stimulating participants to complete auditory or visual media content, in sharp contrast to 'hot' media that degrades the viewer to a merely passive or non-interactive receiver. Asian countries have developed a tradition on their own to explore types of 'cool' or 'ambiguous' aesthetics. For instance, the concept of 'ma' in Japan is interactive, insofar as interaction takes place between viewer and image by means of a projective imagination. We would like to remediate these classical strategies of mental interactivity in various cultures and explore them in the context of technical, physical, electronic, and interactive media.

Teilnehmer / Participants:

Hiroshi Yoshioka, philosopher and curator, Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS), Ogaki
Gunalan Nadarajan, art historian and critic, LASALLE-SIA College of the Arts, Singapore [[> see page 7](#)]
Boseul Shin, media art theorist, Seoul
Henk Oosterling, philosopher, Rotterdam [[> see page 8](#)]
Moderator / Presented by: **Axel Roch**, media theorist and artist, Goldsmith College, London

GAMES, MADE IN...

Computerspiele werden zunehmend als mediales Kulturgut anerkannt, dessen Produktion wie der Film öffentlich gefördert werden sollte. Haben Computerspiele eine nationale kulturelle Ausprägung in einer von Vielfalt geprägten europäischen Kulturlandschaft? Gibt es ein französisches, deutsches, dänisches oder niederländisches Computerspiel?

Computer games are increasingly recognised as a form of cultural production that deserves public support. The question arises whether they have a specific national cultural character: is there such a thing as a French, German or Dutch computer game?

Teilnehmer / Participants:

Fred Hasson (gb), Ass. of Independent Games Developers
Hermen Hulst (nl), TIGA Netherlands
Romain Poirot-Lellig (fr), Ass. of Multimedia Producers
Malene Rafn (dk), Danish Producers' Association
Moderation: **Malte Behrmann** (de), GAME Bundesverband
www.game-bundesverband.de, www.tiga.org,
www.apom.org, www.pro-f.dk

In Kooperation mit / In cooperation with:

GAME Bundesverband und der Europäischen Föderation der unabhängigen Computerspielentwicklerverbände in Europa.

MEDIA SKILL CONVERGENCE

Fresh Know-How for the Games Industry

Leute aus verschiedenen Musik-, Kunst-, und Marketingparten drängen gegenwärtig auf den Computerspiele-Markt und bringen einen neuen Mix an Kenntnissen ein. Werden diese Akteure die Industrie und auch die Art von Spielen verändern?

People with a variety of professional backgrounds in music, arts and marketing are starting to get involved in computer game creation on different levels - a new mix of skills in game and media production is emerging. Are these fresh players going to make the industry, and the entertainment value of games, change?

Teilnehmer / Participants:

Antje Fallen (de), Electronic Arts, music agentin for games
Angelique Szameitat (de), GfM, mobile games expert
Jeremy Bishop (uk), Edge Digital Games Europe, 3D-game developer
Dennis Franken (de), Rotobee, 3D-game developer
Björn Zasko (de), Moccu, web-game designer
Moderation: **Peter C. Krell** (de), Game Face
In Kooperation mit / In cooperation with **Game Face** magazine.
www.game-face.de

ListeningOut » FRI 4.2. » 11H » K1
Freedom of Art and Research » FRI 4.2. » 20H » K1
A Cultural Strategy for the International Space Station » SAT 5.2. » 11H » K1
iRights.info – Urheberrechte in der digitalen Welt » SAT 5.2. » 12H » K1
net.art generator » SAT 5.2. » 13H » K1
Nordic Pioneers » SAT 5.2. » 14H » K1
MobLab » SAT 5.2. » 15H » K1

Fri 4.2. > 11h

**Johann Nowak (de),
Tereza de Arruda (pt)**

LISTENINGOUT

ListeningOut beschäftigt sich mit der Beziehung zwischen Kunst und Technologie mittels Soundinstallationen und Soundscapes. Die Präsentation ist das Ergebnis eines zweitägigen Workshops.

ListeningOut deals with the relationship between art and technology through sound installations and soundscapes. This presentation is the result of a two days workshop.

Fri 4.2. > 20h

**Steve Kurtz (us),
Claire Pentecost (us)**

FREEDOM OF ART AND RESEARCH

Ein Bericht über die neuesten Aktionen des Critical Art Ensemble. Die Organisation setzt sich für die Aneignung wissenschaftlichen Wissens und dessen Einsatz für emanzipatorische Zwecke ein.

A report on the recent pursuits of the Critical Art Ensemble. The organization stands for the appropriation of scientific knowledge and its utilisation for emancipatory purposes. The artists will be discussing plans for an independent art and research campaign.

www.critical-art.net

www.caedefensefund.org

Conference, Sun 6.2. 12h

Presented in association with The Arts Catalyst, London.

Sat 5.2. > 11h

**The Arts Catalyst (Nicola Triscott,
Rob La Frenais, uk)**

A CULTURAL STRATEGY FOR THE INTERNATIONAL SPACE STATION

Vorgestellt wird eine Studie über den kulturellen Nutzen der internationalen Raumstation, die derzeit im Auftrag der Europäischen Raumfahrtbehörde im Weltraum gebaut wird. The Arts Catalyst führt diese im Mai 2005 beginnende Studie mit Partnern des MIR Netzwerks durch, unter anderem mit der transmediale (de), dem V2_Institute for the Unstable Media (nl), Projekt Atol (si) und Leonardo-Olats (us/fr).

Announcing a study into cultural use of the International Space Station, currently under construction in orbit around the Earth, commissioned by the European Space Agency.

The Arts Catalyst leads this study (starting May 2005) with partners from the MIR network, including transmediale (de), V2_Institute for the Unstable Media (nl), Projekt Atol (si) and Leonardo-Olats (us/fr).

www.artscatalyst.org

Sat 5.2. > 12h

Projekt iRights

IRIGHTS.INFO – URHEBERRECHTE IN DER DIGITALEN WELT

Die Möglichkeiten, Musik, Text und Bild digital zu speichern, zu bearbeiten und zu übertragen, haben die Medienwelt grundlegend verändert. Das Webportal informiert über die rechtlichen Hintergründe und die praktischen Auswirkungen des Urheberrechts in Deutschland.

The opportunity to digitally save, rearrange and broadcast music, texts and images, has fundamentally altered the world of media.

The web portal informs about the laws and effects of copy rights in Germany.

iRights.info

[Exhibition \[> see page 23\]](#)

Sat 5.2. > 13h

**Cornelia Sollfrank,
Florian Cramer (de)**

NET.ART GENERATOR Programmierte Verführung

Hackerin, Cyberfeministin, Netz- und Konzeptkünstlerin Cornelia Sollfrank erforscht die weltweiten Kommunikationsnetze und überträgt künstlerisch-subversive Strategien der klassischen Avantgarde ins digitale Medium. Buchpräsentation mit Cornelia Sollfrank und Florian Cramer.

Hacker/cyberfeminist/net and conceptual artist Cornelia Sollfrank has been researching worldwide communication networks and bringing the artistic-subversive strategies of the classical avant-garde into the digital medium. Book presentation with Cornelia Sollfrank und Florian Cramer.

artwarez.org

userpage.fu-berlin.de/~cantsin

Sat 5.2. > 14h

**Lars Gustav Midboe,
Lars-Gunnar Bodin (se)**

NORDIC PIONEERS

Lars Gustav Midbøe von 'Electrotype' wird eine kurze Einführung in den kuratorischen Prozess der Ausstellung, 'digital pioneers' über frühe schwedische Digitalkunst von 1960 bis 1984 geben. Danach wird Komponist und Künstler Lars-Gunnar Bodin sprechen, der einige der ersten Computer basierten Kunstwerke Schwedens erschaffen hat. 'Digital pioneers' fand im Mai 2004 in Schweden statt. *Lars Gustav Midbøe from 'Electrotype' will give a short introduction on the curatorial process of compiling the exhibition 'digital pioneers', a selection of early Swedish digital art from 1960 to 1984. This will be followed by a presentation by composer/artist Lars-Gunnar Bodin who made some of the earliest computer based visual artworks in Sweden. The exhibition 'digital pioneers' was presented in Sweden in May 2004.*

www.dam.org

[Partner Event \[> see page 27\]](#)

Sat 5.2. > 15h

**Yukiko Shikata (jp), exonemo –
Kensuke Sembo and Yae Akaiwa (jp),
Ken Furudate, Dominick Chen (jp)**

MOBLAB

Vorgestellt wird das Projekt 'MobLab', bei dem ein Bus zu einem mobilen Labor und Lebensraum umfunktioniert wird, der 2005 drei Wochen lang durch Japan reisen und an verschiedenen Institutionen Halt machen wird. Vier deutsche und japanische 'MobNauts' werden an den Events und Workshops der lokalen Institute teilnehmen.

An introduction of 'MobLab', the project which sets up a mobile laboratory and living space in a bus to travel from hosting institutions to other hosts throughout Japan for about three weeks in 2005. Four German and Japanese 'MobNauts' will participate at the events and workshops based on each local context.

MobLab wird unterstützt durch/
is supported by ASEF.

[\[> see page 6\]](#)



LECTURES

- 12 DinnerFor1 » SAT 5.2. » 16H » K1
DataPrivatizer » SAT 5.2. » 19H » K1
CITU » SAT 5.2. » 20H » K1
Live-Coding » SUN 6.2. » 12H » K1
Infection as communication » SUN 6.2. » 14H » K1
Pylon TV » SUN 6.2. » 15H » K1
Art and New Media in Lebanon » SUN 6.2. » 16H » K1
Digitale Kunst: Innovation – Geschichte – Archiv » SUN 6.2. » 17H » K1
Wikipedia/Media Art » SUN 6.2. » 18H » K1
MAKROLAB » SUN 6.2. » 19H » K1

Sat 5.2. > 16h

Sigune Hamann (de)

DINNERFOR1

DinnerFor1 untersucht Situationen, in denen sich Menschen ihrer Einsamkeit, Isolation und ihres Zeitverlustes bewusst werden und stellt diese den Konflikten von Individuen in der öffentlichen Sphäre gegenüber.

DinnerFor1 explores situations of personal awareness of isolation, loneliness and time passing set against conflicts of individuals in the public arena.

dinnerfor1.com

Partner event [[> see page 28](#)]

Sat 5.2. > 19h

Rena Tangens, Padeluun (de)

DATAPRIVATIZER

RFID, Smart Chips, Green Tags, all diese Begriffe bezeichnen das Gleiche: kleine 'Schnüffelchips', die per Funk eine Ziffern- und Buchstabenfolge aussenden, sobald sie sich in der Nähe eines aktiven Lesegerätes befinden. Die Chips bieten viele Vorteile für Industrie und Handel - aber gleichzeitig eine große Gefahr für die Privatsphäre.

RFID, Smart Chips, Green Tags, all of these concepts signify the same thing: small spy chips which transmit data and figures as soon as they are near active scanners. The chips offer many advantages for industry and trade - however, at the same time, are a great threat to the private sphere.

www.foebud.org

Sat 5.2. > 20h

Maurice Benayoun,

Anne-Marie Duguet (fr)

CITU – Creation Interactive Transciplinaire Universitaire

CITU ist ein neuer Verbund von Universitäts-labors und Forschungszentren, das von CRECA, Paragraphe und CIREN an den Pariser Universitäten 1 und 8 gegründet wurde. – Eine Diskussion über kollaborative Netzwerke für Medien und Künste.

CITU is a new federation of university labs and research centres founded by CRECA, Paragraphe and CIREN at Paris University 1 and 8. – A discussion of collaborative networks for media and emerging arts.

www.citunet.org

Sun 6.2. > 12h

TOPLAP

LIVE-CODING

Die Mitglieder von TOPLAP präsentieren ein facettenreiches Programm der neuesten live-coding Umgebungen / *TOPLAP members present a diverse set of current live-coding environments including Chuck, feedback.pl, fluxus, jitlib, musique littéral, noisepattern, PureEvents, redFrik and The Thingee.*

toplap.org

Workshop, Sun 6.2. 14 – 19h

[[> see page 59](#)]

Partner event, Sun 6.2. 20.15h

[[> see page 72](#)]

Club, Mon 7.2. 19.30h

[[> see page 65](#)]

Sun 6.2. > 14h

Alessandro Ludovico (it)

INFECTION AS COMMUNICATION

Computerviren sind von immenser Wichtigkeit für unsere Medienkultur, da ihre Fähigkeit, in fremde Systeme einzudringen, deutlich zeigt, wie verletzlich und schlecht geschützt viele unserer Computersysteme sind.

Computer viruses have proven to be important to media culture, as their ability to invade foreign systems in a very obvious manner reveals how vulnerable and badly protected many of our computer systems are.

www.neural.it

Sun 6.2. > 15h

Michelle Hirschhorn (uk)

PYLON TV

Gemeinsam mit Michelle Hirschhorn, die die Projektentwicklung leitet, erarbeiten drei Installationskünstler gemeinsame Strategien für Marketing, Forschung und Netzwerkbildung – ohne die eigene Identität oder Integrität zu opfern.

Along with Michelle Hirschhorn, who is the director of project's development, three installation artists work together to develop joint strategies for research, marketing and networking - without compromising their individual identity or integrity.

www.pylon.tv

Sun 6.2. > 16h

Ricardo Mbarak (lb)

ART AND NEW MEDIA IN LEBANON

Ricardo Mbarak diskutiert die neu entstehenden künstlerischen Ansätze und Positionen innerhalb der gegenwärtigen multikulturellen libanesischen Gesellschaft, in der Religion, Politik, Krieg und Nachkriegssituation Themen wie Identität und Zugehörigkeit prägen.

Ricardo Mbarak will discuss emerging artists' approaches and roles in today's multi-cultural Lebanese society, where religion, politics, war and the post-war environment affect issues of identity and belonging.

www.ricardombarak.com

Sun 6.2. > 17h

Oliver Grau (de)

DIGITALE KUNST: INNOVATION – GESCHICHTE – ARCHIV

Der im Oktober 2005 stattfindende Media-ArtHistory Kongress versucht, die digitale Kunst unserer Zeit in die Kunst- und Bildgeschichte zu integrieren. Eine Datenbank für virtuelle Kunst ermöglicht die systematische Sammlung internationaler Medienkunst und dient als wissenschaftliches Instrument.

The MediaArtHistory Congress, which will take place in October 2005, attempts to integrate the digital media art of our time with art and image history. A database for virtual art allows for the systematic archiving of media art and functions as an information resource.

mediaarthistory.org

Sun 6.2. > 18h

WIKIPEDIA/MEDIA ART

Vorstellung des Projektes / *Presentation of the project 'Wikipedia/Media Art'*.

Exhibition [[> see page 23](#)]

Sun 6.2. > 19h

MAKROLAB

Vorstellung des Projektes / *Presentation of the project s-77ccr.*

Workspace [[> see page 57](#)]

LECTURES

13

Burma Report » SUN 6.2. » 20H » K1
VOID » MON 7.2. » 12H » K1
Sustainable Information Technologies for Cultural Applications » MON 7.2. » 13H » K1
Media Skill Convergence » MON 7.2. » 17H » K1
Kinoautomat » MON 7.2. » 19H » K1
Digital Playground » TUE 8.2. » 14H » K1
eaST » TUE 8.2. » 15H » K1
Knowledge Visualisation » TUE 8.2. » 16H » K1
swinging matter » TUE 8.2. » 17H » K1
PLAN » TUE 8.2. » 18H » K1

Sun 6.2. > 20h

**Maung Maung Myint (no),
Kanjin Sugita (th)**

BURMA REPORT

The situation of media, art and culture in the land of fear

Zwei oppositionelle Aktivisten und Medienkünstler, die außerhalb von Burma / Myanmar für einen Demokratisierungsprozess des Landes arbeiten, berichten über die gegenwärtige Lage.

Two oppositional activist / media artists, who from outside of Burma / Myanmar are working towards a democratisation of the country, comment on the current situation.

Mon 7.2. > 12h

Sandro Canavezzi (br)

VOID

A stereo-endoscopy into a black-box

Das VOID interface – als Meta-interface gestaltet – konzentriert sich auf die Grauzone – das Spannungsfeld zwischen zwei Systemen, die versuchen, miteinander zu kommunizieren. *The VOID interface is modeled as a meta-interface that is focused on a grey area – a tension field between two systems that are trying to communicate with one other.*

Mon 7.2. > 13h

Peter Cornwell

SUSTAINABLE INFORMATION TECHNOLOGIES FOR CULTURAL APPLICATIONS

Präsentiert wird die Entwicklung einer nachhaltigen Computing Resource, unter Verwendung einer Strategie leistungsstarker Bilderzeugung und kontinuierlicher Upgrades. *The development of a sustainable computing resource is presented, which uses a strategy of very high performance image generation and repeated upgrades.*

zkm.de

Mon 7.2. > 19h

Chris Hales (uk)

KINOAUTOMAT

Eine Studie des Kinoautomaten, dem weltweit ersten interaktiven Filmsystem. Das seit 1974 nicht mehr öffentlich vorgeführte Originalmaterial wird ergänzt durch Artikel, die das Projekt dokumentieren und kontextualisieren. *A detailed study of the Kinoautomat – the world's first interactive film system. The original material was never again shown after 1974. The project is extended by articles that document and contextualize this seminal work.*

www.kinoautomat.org

Tue 8.2. > 14h

Henry Vorselmann (nl)

DIGITAL PLAYGROUND

In den Kursen von ‚Digital Playground‘ produzieren Schulkinder eigenständig Kurzfilme, Webseiten, digitale Bilder oder Soundscapes. So lernen die Kinder nicht nur die kreative Seite von Computern kennen, sondern erfahren auch etwas über die Bilder, von denen sie in der heutigen Medien-, Werbe- und Unterhaltungswelt dauernd umgeben sind. *In the courses of 'Digital Playground', pupils independently produce short films, websites, digital images or soundscapes. Thus, the children do not only get to know the creative side of computers, but also discover things about the images that permanently surround them in their media-saturated environment.*

Tue 8.2. > 15h

Ben Renner (de)

EAST – Elementares architektonisches Seh-Training

Das Projekt ‚eaSt‘ erarbeitet Module zur Steigerung der visuellen Wahrnehmung von Räumen mittels konzeptioneller Verwendung digitaler Medien. Es ist in den Arbeitsfeldern Architektur und Interior Design als ‚Computer-Supported Cooperative Learning‘ einsetzbar. *The research project 'eaSt' concentrates on modules for enhancing our visual perception of architectural spaces through conceptual employment of media software, for usage in architecture and interior design as forms of computer-supported cooperative learning*

www.east.architekten-tfh.de

Tue 8.2. > 16h

**Greg Judelman (ca),
Uli Schmidts (de)**

KNOWLEDGE

VISUALISATION

Der Komplexität von Informationen im Zeitalter digitaler Kommunikationstechnologien begegnen Zugangs-, Organisations- und Navigationssysteme häufig unzureichend. Die Visualisierung von Information macht einen effizienteren Gebrauch von kognitiven Ressourcen. *Current systems of accessing, organizing and navigating information are proving insufficient, particularly in regard to the volume of digital communication technologies. Information visualization makes more efficient use of cognitive resources when processing complex information.*

Tue 8.2. > 17h

Helge Jansen (de)

SWINGING MATTER

Inspiziert von orientalischen Traditionen, bei denen Sound eine elementare Rolle bei allen formgebenden Prozessen spielt, als auch von einem speziellen Gebiet der Musiktherapie namens Vibroakustik untersucht Jansen die enge Verbindung zwischen Sound und Form. *Inspired by traditional dance from the East, in which sound plays a formative role, and also by a music-therapy practice called Vibroakustik, Jansen explores the close connection between sound and form.*

feldabinda.de

Tue 8.2. > 18h

PLAN – The Pervasive and Locative Arts Network

Vorstellung eines neuen internationalen Netzwerks (PLAN). Ziel ist es, Künstler, Aktivisten und Menschen unterschiedlichster Hintergründe zusammenzubringen und mit traditionellen Computerschnittstellen zu brechen. *Introduction of a new international network (PLAN). Its aim is to bring together artists, activists and people from a variety of backgrounds, and allow to break away from traditional computer interfaces.*

open-plan.org

BABEL

14 **babeL** Fotoillustrierte

Zur transmediale.05 produziert **babeL** die sechste Ausgabe
On the occasion of transmediale.05, babeL issues its 6th edition
#6: ‚Endausscheidung‘



babeL ist ein Forum gegenwartsbezogener Fotografie im Zeitungsformat und versteht sich als visueller Kommentar in Zeiten weltweiter Sprachverwirrung sowie der Inflation von Bedeutungsmustern. In der assoziativen Montage von Fakten und Artefakten entsteht eine international verständliche Bildsprache, die kritische Auseinandersetzung sucht, ohne dabei verallgemeinernde Begriffe anzuwenden.

Die Fotografien eröffnen dem Betrachter keine klaren Verhältnisse, sondern verdeutlichen die Eingeschränktheit des alltäglichen Wahrnehmungsvermögens, aus dem bestimmte Details und Perspektiven ausgeblendet werden. Die gewohnten Dinge erscheinen in **babeL** in einem potenziell ungewöhnlichen Kontext. Anstelle der Inszenierung des Künstlers und seiner Werke geht es **babeL** um eine Reflexion des Verhältnisses von Wahrnehmung und Bedeutungsproduktion. In diesem Zusammenhang verweist jedes Bild auf ein anderes, ohne dabei seinen Status als für sich selbst sprechende Fotografie zu verlieren.

Lebten wir nicht im hermetischen System des Kapitalismus, in dem kostenlose Dinge keinen Wert besitzen, müsste **babeL** auf der Strasse verschenkt werden.

***babeL** is a forum for current photography in newspaper format and perceives itself as a visual commentary in a time of world-wide language confusion and an inflation of meanings. In the associative montage of facts and artifacts, exists an internationally comprehensible visual language, which critically examines points of contention without slipping into vague terminology.*

*The photographs do not offer the viewer a clearer understanding, but rather articulate the limitations of our daily perception, which is evident when details and perspectives are blended out of the images. Everyday objects are, in **babeL**, placed in unusual contexts. Instead of an exhibition of an artist and his work, **babeL** is about reflecting upon the relationship between perception and meaning-creation. In this context, every image refers to something else, however, the photograph itself does not lose the ability to communicate a message.*

*If we weren't living in the hermetic system of capitalism in which free things have no value, **babeL** would have to be given away in the streets.*

www.bab-el.de

TEXTE ZUR KUNST

WWW.TEXTEZURKUNST.DE

AKTUELLE AUSGABEN

- Nr. 54 (Juni 2004) **ESCAPE TO NEW YORK**
- Nr. 55 (September 2004) **NEOKONSERVATISMUS**
- Nr. 56 (Dezember 2004) **MODE**
- Nr. 57 (März 2005) **BERLIN**

AKTUELLE EDITIONEN

PETER DOIG, ANDREAS GURSKY/CLAUS FÖTTINGER, JÜRGEN TELLER U. A.

TEXTE ZUR KUNST
TORSTRASSE 141, D-10119 BERLIN
VERLAG@TEXTEZURKUNST.DE

TEL: +49 (0)30/28 48 49 39
FAX: +49 (0)30/28 04 79 12

EXHIBITION

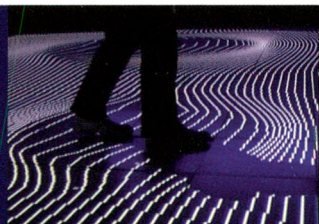


Der Ausstellungsbereich der transmediale.05 im Foyer und der Ausstellungshalle umfasst Installationen, Computerspiele, Videos und Websites, die sich auf unterschiedliche Weise mit dem Thema **BASICS** beschäftigen, sowie einige der für den transmediale Award nominierten Arbeiten. Zwei neue Programmschwerpunkte kommen 2005 hinzu: Im Abendprogramm treten Künstlergruppen mit multimedialen Performances auf und in Kooperation mit dem club transmediale werden im oberen Foyer erstmals Hörstationen für Soundarbeiten eingerichtet.

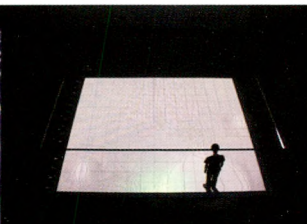
*The exhibition category of transmediale.05 in the foyer and in the exhibition hall, includes installations, computer games, videos, websites, as well as works nominated for the transmediale Award, which in various ways all concern the theme **BASICS**. This year, two new areas of focus will be added: the evening programme will offer performances by multi-media artists and, for the first time, in cooperation with the club transmediale, Listening Stations will be installed for the sound pieces.*

EXHIBITION

16 Gravicells – gravity and resistance » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H
naked bandit/here, not here/white sovereign 3.0 » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H



Gravicells



naked bandit/ here, not here /white sovereign 3.0

GRAVICELLS – GRAVITY AND RESISTANCE

Seiko Mikami, Sota Ichikawa (jp)

Mittelpunkt dieser interaktiven Installation ist eine 6m x 6m große Fläche aus 225 zellenähnlichen Einheiten mit eingebauten Sensoren. In dem Moment, in dem ein Besucher die Fläche betritt und sich bewegt, wird seine Position, sein Gewicht und seine Geschwindigkeit automatisch und fortlaufend gemessen, analysiert und mithilfe von LED-Lichtern, Klängen und geometrischen Bildern in eine sich verändernde Raumwahrnehmung transformiert. Die Schwerkraft wird für den Besucher auf eine Weise erfahrbar, die eine neue Wahrnehmung des eigenen Körpers ermöglicht. Beim Umherlaufen werden das Gefühl der Erdanziehung, deren Widerstand sowie die von anderen Besuchern produzierten Effekte spürbar. Zudem wird simultan die Position der Fläche via GPS global positioniert, so dass sich auch die Installation selbst relativ zur Erdanziehung bewegt.

In the centre of the installation space is a 6m x 6m floor composed of 225 units of cell-like grids with built-in sensors. The moment the visitor stands and moves on it, the variation of the position, weight, and speed is automatically and continuously measured, analysed, and reflected in sound, LED light and geometrical images, thereby generating substantial spatial changes. In this piece, it is possible for us to develop a new awareness through feeling gravity differently than usual and having a new perception of the body. Walking freely in the site, visitors are able to feel gravity that they are seldom aware of, resistance to it, and the effects caused by other visitors. Additionally, the position of the exhibition space is simultaneously measured by GPS, so that the installation site is moving relative to gravity as well.

www.g--r.com

NAKED BANDIT/HERE, NOT HERE/ WHITE SOVEREIGN 3.0

Knowbotic Research (de/ch)

„naked bandit/here, not here/white sovereign“ von Knowbotic Research befasst sich mit den Umständen der Gefangenschaft sogenannter ‚rechtswidriger feindlicher Kämpfer‘. Diese werden als ‚hier‘, aber im selben Moment als ‚anderswo‘ definiert, als nicht mehr auf dem Territorium des Nationalstaates befindlich und aus diesem Grund vom legalen Rahmen ausgeschlossen, den der Nationalstaat garantiert („naked bandit“). Das Projekt untersucht die Mechanismen eines solchen einschließenden Ausschlusses und die inhärenten Machtstrukturen. Indem sie diesen besonderen Formalismus in Software Code umwandeln, sind die Künstler in der Lage, unterschiedliche mögliche Szenarien für die Befreiung des ‚naked bandit‘ zu entwickeln. Selbstverständlich kann diese Lösung nicht auf die Gefängnissituation angewendet werden, aber gerade diese Spannung des Hypothetischen macht die Ästhetik des Werkes aus.

Knowbotic Research's 'naked bandit/here, not here/white sovereign' focuses on the mechanisms of detainment of so-called 'unlawful enemy combatants' who can be regarded as 'here' and, at the same time, 'elsewhere', not anymore on the territory of the nation state, and thus banned, stripped off from the legal framework which the nation state guarantees ('naked bandit'). The project investigates the mechanisms of such an inclusive exclusion and the inherent formations of power. By remodelling these specific formalisms in software code, the artists are able to offer different possible scenarios for the liberation of the 'naked bandit'. It's obvious that the solution cannot be applied to the prison situation. However this tension of the hypothetical is crucial to the aesthetic of the work.

www.krcf.org

EXHIBITION

Untitled 5 » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H 17



Untitled 5

UNTITLED 5

Camille Utterback (us)

„Untitled 5“ ist die fünfte interaktive Installation der „External Measures“ Serie, die Utterback seit 2001 entwickelt. Ziel der Arbeiten ist es, ein ästhetisches System zu erschaffen, das auf physische Bewegungen im Ausstellungsraum reagiert. Die Existenz, Position und das Verhalten des projizierten Bildes hängen vollständig von der Präsenz und den Bewegungen der Besucher ab. „Untitled 5“ zeichnet abstrakte grafische Kompositionen und organische malerische Strukturen, die ausnahmslos auf Algorithmen basieren.

„Untitled 5“ is the fifth interactive installation in the „External Measures“ Series, which Utterback has been developing since 2001. The goal of these works is to create an aesthetic system which responds fluidly and intriguingly to physical movement in the exhibition space. The existence, positions, and behaviours of various parts of the projected image depend entirely on people's presence and movement in the exhibition area. „Untitled 5“ creates imagery that is painterly, organic and evocative while still being completely algorithmic.

www.camilleutterback.com

Nomination/AWARD

[> see page 50]

Kunst & Technologie
Erleben Sie die Transmediale.05
auf www.arte-tv.com/kulturdigital

arte-tv.com

EXHIBITION

18 Suburbs of the Void » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H
The Living Room » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H



Suburbs of the Void



The Living Room

SUBURBS OF THE VOID

Thomas Köner (de)

Die Ansicht einer von Häusern flankierten Straßenkreuzung, die Köner in seinem Video ‚Suburbs of the Void‘ zeigt, ist völlig gesichtslos. Keine Straßenschilder, nicht einmal Werbetafeln sind erkennbar. Nichts weist darauf hin, wo sich dieser Ort befindet. Einzelne erleuchtete Fenster und zeitweise undeutliche Lichtspuren auf der Straße lassen die Anwesenheit von Menschen erahnen. Für ‚Suburbs of the Void‘ hat Köner 2000 Fotos einer Verkehrsüberwachungskamera benutzt. Sie sendet ihre Bilder über das Internet, wo sie gesammelt und zu einem Video zusammengestellt wurden. Der Ort liegt in Nordfinland, dicht am Polarkreis. Hier bestimmen Dauerfrost und zu dieser Jahreszeit Dunkelheit über weite Strecken des Tages das Bild. Für Thomas Köner ist die permanente Kälte verbunden mit Verlangsamung und einer damit zusammenhängenden Schärfung der Wahrnehmung.

In Thomas Köner's 'Suburbs of the Void', the image of an intersection surrounded by houses is seemingly devoid of life. There are no street signs – not even a billboard in sight. We are given no clues as to the whereabouts of this location. However, a few lit windows and occasional traces of light on the street, allows us to anticipate the presence of human life. For 'Suburbs of the Void', Köner uses 2000 photographs taken by a traffic surveillance camera. These photos were sent directly through the internet where he compiled them and then assembled them into video form. The location of this work is, in actuality, in the north of Finland close to the polar circle. The subsequent permafrost and lengthy periods of darkness identify such a location. For the artist, the permanent cold is connected with the deceleration

of the image and thus, a sharpening of the viewer's senses.

www.koener.de

Nomination/AWARD

[> see page 49]

THE LIVING ROOM

Victoria Fang (us)

Ein Mord ist geschehen, der Täter muss gefunden werden. In Victoria Fangs Installation lassen sich drei bewegliche Panels mit LCD-Monitoren wie ein Puzzle im Raum verschieben. Wenn alle drei Elemente korrekt positioniert sind, werden Erinnerungen ausgelöst, mit denen sich das Rätsel lösen lässt. Durch die permanenten Positionswechsel der Szenen verändert sich auch die räumliche Erfahrung der Mitspieler in jeder Szene. Die Installation fungiert so als ein gigantisches physisches Puzzle, dem eine narrative Struktur zugrunde liegt.

A murder has taken place and the killer must be found. In Victoria Fang's intricate installation, all three moveable panels with LCD-Monitors can be shifted like puzzle pieces around the room. When all three elements are correctly positioned, 'memories' are triggered with which one is able to unravel the mystery. Through the position change of the panels, one's experience with the space and layout changes with every 'scene'. Ultimately, the installation functions as a gigantic puzzle containing a complex narrative.

www.victoriafang.com/thelivingroom

Nomination/AWARD

[> see page 50]

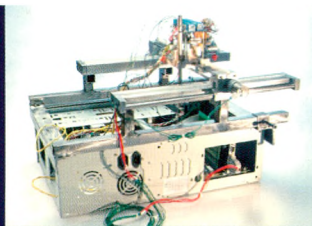
EXHIBITION

19

Die Welt ist alles, was der Fall ist » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H
88 from 14.000 » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H
Shockbot Corejulio » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H



Die Welt ist alles, was der Fall ist



Shockbot Corejulio



88 from 14.000

DIE WELT IST ALLES, WAS DER FALL IST

Eva Teppe (de)

Teppe's Aufnahmen stammen aus einer TV-Dokumentation über sogenannte ‚Castellers‘, spanische Sportgruppen, die versuchen, sich bei der Formierung der höchsten Pyramide aus Körpern zu übertrumpfen. Zuweilen stürzen diese meterhohen Gebilde ein und die Teilnehmer fallen ineinander. Diese Sekundenbruchteile aus dokumentarischem Material recherchierte Teppe in Archiven, reproduzierte und digitalisierte die Aufnahmen und abstrahierte sie schließlich mittels unterschiedlicher digitaler Techniken. Durch die Loslösung des Materials aus seinem ursprünglichen Kontext entstehen freie Assoziationsräume. Die titelgebende Sentenz, ein Zitat des Sprachphilosophen Ludwig Wittgenstein, wird in ihrer scheinbar simplen Aussage gebrochen und als Metapher interpretierbar.

Teppe's shots originate from a TV documentary about so-called 'Castellers', Spanish athletic groups that attempt to outdo each other by forming the highest pyramid of people. Eva Teppe researches the split seconds before the pyramids collapse using documentary material from archives. She reproduced and digitalized the shots and finally abstracted them by means of a variety of digital techniques. The apparently simple statement of the title sentence, a citation by the linguistic philosopher Ludwig Wittgenstein, is broken down and becomes interpretable as a metaphor.

88 FROM 14.000

Alice Miceli (br)

Die Video-Installation zeigt Porträts von Opfern des kambodschanischen Pol Pot-Regimes, die bei deren Einlieferung in ein Todeslager aufgenommen wurden. Die Fotos erscheinen als Projektion auf einem dichten Schleier aus herab rieselndem Sand; die Länge der Einstellungen steht in direktem Zusammenhang zu der Zeit, die zwischen Verhaftung und Hinrichtung der Gefangenen verging.

The video-installation shows portraits of victims of the Cambodian Pol Pot regime, which were taken upon their entrance into a death camp. The photos appear as a projection against a screen of falling sand. The length of the piece corresponds exactly with the time between the arrest of the prisoners and their execution.

Nomination/AWARD

[> see page 49]

SHOCKBOT COREJULIO

5voltcore (Emanuel Anđel & Christian Gützer, at)

Shockbot Corejulio ist ein an einen Computer angeschlossener Roboterarm, der von diesem nicht nur Steuersignale erhält, sondern diese nutzt, um im Innern des steuernden Computers Kurzschlüsse zu erzeugen. Auf diese Weise werden Bilderserien produziert, in denen die ursprünglichen Monitorsignale dekonstruiert werden. Zwangsläufig kommt es mit fortschreitender Beschädigung des Computers zu gestörten Steuerungssignalen, die wiederum Auswirkungen auf die Funktionsweise des Shockbots zeigen – die Bilder auf dem Monitor werden immer fragmentarischer, schließlich kommt es zum totalen Systemabsturz.

Shockbot Corejulio is a robot-arm which is attached to a computer. Here, the robot-arm not only receives command-signals from the computer, but gets the computer to produce short-circuits inside itself. From this interaction, a series of images are produced in which the original monitor-signal is deconstructed. Inevitably, with the gradual damaging of the computer, comes defective command-signals which, in turn, effect the operation of the Shockbot. The pictures become increasingly fragmented and finally the system breaks down completely.

www.5voltcore.com

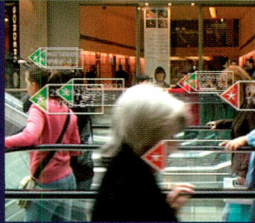
Nomination/AWARD

[> see page 49]

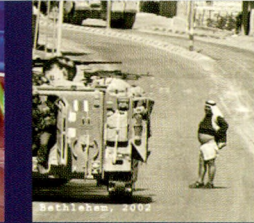
Performance/Salon 4.2. 17h, 7.2. 18h

EXHIBITION

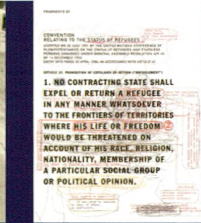
20 [Cameras] » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » Foyer
[Human Rights] » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » Foyer



The Catalogue



Chic Point



Human Rights

[Cameras]

LIFE: A USER'S MANUAL ,BERLIN WALK'

Michelle Teran (ca/nl)

Eine Dokumentation von Michelle Terans live Performances, bei denen sie mit einem Scanner für Überwachungskameras durch die Straßen läuft und die eingefangenen Bilder auf einem Fernsehbildschirm ausstrahlt.

A documentary of Michelle Teran's live performances in the streets with a surveillance camera scanner, broadcasting the collected images on a TV monitor.

Performance, time to be confirmed [[> see page 32](#)]

PUBLIC DISCOURSE

Brad Downey, Quenell Jones, Tim Hansberry (us)

'Public Discourse' ist eine detaillierte Untersuchung illegaler Installationskunst. Primärer Fokus liegt dabei auf dem Bemalen von Straßenschildern, der Manipulation von Werbung, Plakatieren und Guerrilla Kunst, die alle illegal praktiziert werden. Mit Mini-DV und Video-8-Kameras im klassischen Cinéma Verité -Stil gedreht, begleitet 'Public Discourse' die Entstehung der Kunstwerke von der ursprünglichen Idee bis zur Ausstellung.

'Public Discourse' is an in-depth study of illegal installation art. The primary focus is on the painting of street signs, advertising manipulation, poster and guerrilla art, all performed illegally. Shot in the classic cinéma vérité style using compact mini-dv and video 8 cameras, 'Public Discourse' follows the art-making from initial idea through to exhibition.

Screening, 6.2. 21h [[> see page 41](#)]

THE CATALOGUE

Chris Oakley (uk)

Oakleys Videoarbeit setzt sich mit der Warenwelt auseinander. Dem distanzierten Zuschauer wird Menschlichkeit als eine Serie von Einheiten vorgestellt, deren Wert einzig aus ihrer Kaufkraft und ihren zukünftigen Bedürfnissen erwächst.

Oakley's video work deals with the retail environment. It places the viewer in the position of a remote and dispassionate agency, observing humanity as a series of units whose value is defined by their spending capacity and future needs.

CHIC POINT: FASHION FOR ISRAELI CHECKPOINTS

Sharif Waked (ps)

Israelische Grenzposten beherrschen das palästinensische Leben. 'Waked' setzt sich mit der erniedrigenden Praxis auseinander, dass Palästinenser ihre Körper entblößen müssen, um die Grenze passieren zu dürfen. In der Manier konventioneller Modenschauen präsentieren Models ihre Körper in Kleidung, die speziell für diesen Zweck entworfen wurde.

The most salient feature of Palestinian life has become the Israeli-imposed check-points. 'Waked' deconstructs the humiliation of Palestinians having to strip in order to pass through these borders.

Employing all the conventions of a typical fashion show, models reveal their abdomens in outfits designed especially for this purpose.

Conference, 4.2. 14h [[> see page 6](#)]

Screening, 4.2. 21h [[> see page 35](#)]

[Human Rights]

HUMAN RIGHTS

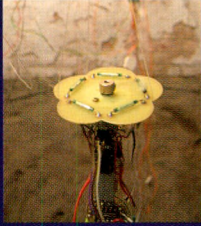
Thomas Locher (de)

Regeln und Gesetze werden kontinuierlich neu definiert, die UN-Menschenrechtscharta erweitert und spezifiziert, um den veränderten sozialen und politischen Umständen gerecht zu werden. Der Berliner Künstler Thomas Locher kritisiert in großformatigen Fotoarbeiten anhand ausgewählter Artikel exemplarischer Ungenauigkeiten in Wort und Moral der Menschenrechts-erklärung.

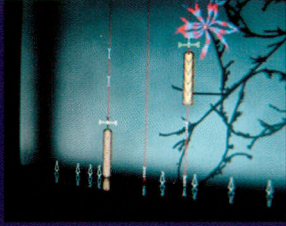
Rules and laws are continually being newly defined. Thus, the UN Human Rights Commission broadens and specifies terms so to justly deal with current social and political situations. The Berlin-based artist Thomas Locher uses large-format photographs accompanied by articles, which exemplify inaccuracies in the words and morals of official human rights declarations.

EXHIBITION

[Networks] » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » **Foyer** 21
[Creatures] » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » **Foyer**



Living Particles / Nervous Networks



Ornamental Bug Garden 001



Public Netbase

[Networks]

PUBLIC NETBASE

Konrad Becker (at) et al.

Seit einem Jahrzehnt realisiert die Wiener Netzkultur-Institution ‚Public Netbase‘ Kunst- und Kulturprojekte, die den komplexen Wandel der Gesellschaft im Informationszeitalter zum Inhalt haben. Eine Infobox gibt exemplarische Einblicke in eine neue kulturelle Praxis, die mittels künstlerischer Interventionen im öffentlichen Raum an der gesellschaftlichen Bedeutungsproduktion partizipiert. Den Rahmen bildet seit jeher der Kampf um Öffentlichkeit, und die damit verbundenen politischen Konflikte haben ‚Public Netbase‘ immer begleitet.

The Vienna-based net culture group 'Public Netbase' has been carrying out art and culture projects addressing the complex transformation of society in the information age. An info box provides some examples of a novel cultural practice that takes part in the social production of meaning through artistic interventions in public space. These projects express a struggle for a public space, and the consequent political conflicts that have always been a part of 'Public Netbase's' reality.

www.t0.or.at

Conference, 6.2. 16h [[see page 9](#)]

[Creatures]

LIVING PARTICLES/NERVOUS NETWORKS

Sensible akustische Module und Analogroboter

Ralf Schreiber, Sebastian Noth, Christian Faubel (de)

‚Living Particles/Nervous Networks‘ ist eine audio-kinetische Installation, die aus einer Reihe unterschiedlicher elektronischer Module besteht. Diese hängen an bunten Gummibändern und bilden gemeinsam ein organisches System. Die Gesamterscheinung der Installation repräsentiert die internen elektronischen Strukturen jedes einzelnen Moduls. Die Energie wird geteilt und fließt in das System zurück. Die Signale der gruppierten Module interagieren mit sich und mit den Geräuschen der Umgebung. Resultat ist eine turbulente Fläche mit chaotischen Bewegungen, Vibrationen und leisen Tönen, die sich gegenseitig überlagern, verstärken oder unterbrechen.

'Living Particles/Nervous Networks' is an audio kinetic installation that consists of many different electronic modules, which are suspended from coloured elastic bands and together form an organic system. The

appearance of the entire installation represents the internal electronic structures of each module. The energy is shared and fed back into the system. The signals from the grouped modules interact amongst themselves and with the sounds of the environment. The result is a turbulent surface full of chaotic motions, vibrations, undulations and small sounds, superimposing, enhancing or interrupting each other.

Workshop, 4.2. [[see page 58](#)]

ORGANISM/SPECIMEN

Florence Ormezzano (fr)

Die Fiktion beherrscht die Präsentation von ‚Organism/Specimen‘ mit ihrer komischen pseudo-wissenschaftlichen Forschungsumgebung. Sie gibt vor, die Natur zu imitieren, nachdem sie diese zunächst imaginiert hat und bläht diese Kreation für eine verbesserte Imitation der Natur auf – oder für ihren Mangel.

In the presentation of 'Organism/Specimen', with its comical pseudo-scientific research environment, the fiction is all encompassing. It proposes to imitate nature, only after first having imagined it, and splurges on invention for an improved imitation of nature, or the lack of it.

ORNAMENTAL BUG GARDEN 001

boredomresearch (Yicky Isley, Paul Smith, uk)

Das Wandobjekt kombiniert Elemente von Videospiele- und Pachinko-Maschinen mit einem ornamentalen Garten und ist eine Mischung aus Organischem und mechanischen Wanzen. Während die OBG-Kolonien im Garten umherkatapultiert werden, lösen sie durch ihre Kollisionen Geräusche aus und komponieren so ein zufälliges Klangstück.

Combining elements from video games, pachinko machines, and ornamental gardens, the mixture that ensues is one of apparently organic elements with unapologetically mechanical bugs. As OBG's colonies of machines catapult around their garden, collisions trigger sounds and compose an incidental sound piece.

www.boredomresearch.net

Honourable Mention/AWARD

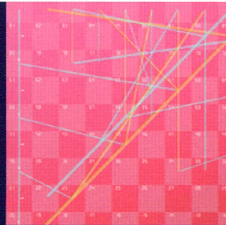
[[see also 'Snakes + Ladders', page 22](#)]

EXHIBITION

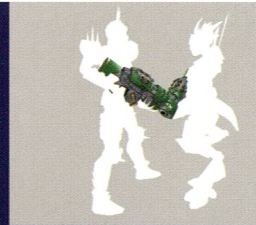
22 [Games] » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » Foyer



fijuu



Snakes + Ladders



Game Music

FIJUJ

Steven Pickles/pix (au), Julian Oliver/delire (nz)

fijuu ist eine dreidimensionale audiovisuelle Maschine der Autoren von q3apd. Die Spieler manipulieren mit einem PlayStation2-ähnlichen Gamepad 3D Instrumente, um improvisierte Musik zu machen. fijuu wird als bootfähige Linux CD veröffentlicht, so dass das Spiel ohne vorherige Installation gestartet werden kann.

fijuu is a 3D, audiovisual performance engine created by the authors of q3apd. Players manipulate 3D instruments with PlayStation2-style gamepads to make improvised music. fijuu will be released as a bootable Linux CD, so players can play without installing anything.

fijuu.com

Honourable Mention/AWARD

PONGMECHANIK

Niklas Roy (de)

Pongmechanik ist die elektromechanische Nachbildung des Videospieldassikers Pong. Während die von digitalen Spielen erzeugte virtuelle Realität mehr und mehr mit den realistischen Bildwelten übereinstimmt, wird das Computerspiel hier mit Hilfe von einfachsten elektromechanischen Bausteinen zu einer realistischen Erfahrung. Die Mechanik des Spiels kann bis ins Detail erforscht werden.

Pongmechanik is an electro-mechanical reproduction of the original video game classic Pong. While today's digital games produce increasingly realistic virtual images, this computer game is comprised of the simplest components. Here, the inner-workings of the game are exposed.

cyberniklas.de/pongmechanik

Nomination/AWARD [[> see page 50](#)]

GAME MUSIC

Vladimir Todorovic (yu)

'Game Music' nutzt das Videospiel als neuen Raum für musikalische Produktion, Sampling und Performance. Es versucht, eine Idealsituation zu schaffen, die frei von der in Videospiele eingebetteten hyperstaatlichen Macht ist.

'Game Music' treats a video game environment as a space for music production, sampling, processing, and performance. It attempts to create an ideal situation that is free from the hyper-governmental power embedded into video games.

tadar.net

SNAKES + LADDERS

boredomresearch (Vicky Isley, Paul Smith, uk)

Ein einfaches Brettspiel wird zu einer visuellen Programmiersprache umgebaut. Jedem Quadrat auf dem Brett entspricht eine Note auf einem Synthesizer. Sobald ein Stein auf dem Spielfeld landet, wird der entsprechende Ton ausgelöst.

A simple board game is rebuilt as a visual programming language. Each square on the board is set to equal a note on a synthesizer that will play when a counter lands on it.

LEFT TO MY OWN DEVICES

Goeffrey Thomas (us)

'Left to my own devices' ist eine Reihe webbasierter narrativer Experimente. Die Spielsegmente sind inspiriert von emotionalen Zuständen, die mit Verlust assoziiert werden.

'Left To My Own Devices' is a series of narrative web-based experiments. Game segments take inspiration from a range of emotional states associated with loss.

www.storybeat.tv

THE ANGOR

Fabian Roser (de)

Mit einem Online-Spiel widmet sich dieses Webprojekt der Diskrepanz zwischen den Werten unserer modernen Gesellschaft und den Idealen, nach denen praktizierende Katholiken leben sollen.

This web project seeks to illuminate the discrepancies between the values of our contemporary society and those demanded of the practicing Catholic, through an on-line game.

www.theangor.de

C-SPAN KARAOKE

Barbara Lattanzi (us)

C-Span Karaoke mischt Medienbilder aus öffentlichen Archiven der CSPAN.org Webseite mit Karaoke-Melodien aus den zahlreichen kostenlosen Angeboten des Internet.

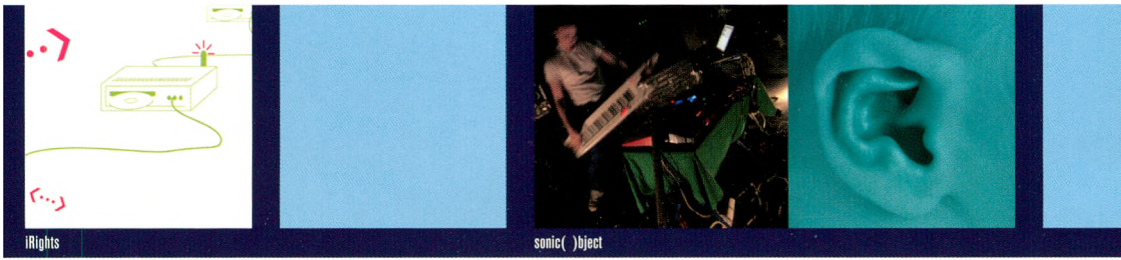
C-Span Karaoke displays media images that stream from public archives on the CSPAN.org website, along with karaoke tunes gleaned from various free offerings on the web.

www.wildernesspuppets.net

Honourable Mention/AWARD

EXHIBITION

[Communities] » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » Foyer 23



WIKIPEDIA / MEDIA ART

Die Präsentation des Projektes soll den Anstoß für eine Debatte zur Fortschreibung der Medienkunstgeschichte und Medienkunsttheorie auf Grundlage der Bemühungen der Wikipedia geben. Gemeinsam mit Vertretern der Wikipedia Community wird dem auf dem Festival vertretenen Experten-Pool von Wissenschaftlern und Künstlern die Möglichkeit gegeben, ihre Positionen zur Diskussion beizutragen.

The panel provides an impetus for updating the history of media art and media art theory, on the basis of the efforts of Wikipedia. Together with representatives from the Wikipedia community, the pool of experts of scholars and artists will be given an opportunity to share their opinions.

[Lecture, 6.2. 17h](#) [> see page 12]

IRIGHTS

Projekt iRights

iRights.info beschäftigt sich mit den Urheberrechten in der digitalen Welt. Die Möglichkeiten, Musik, Text und Bild digital zu speichern, zu bearbeiten und zu übertragen, haben die Medienwelt grundlegend verändert. Das Webportal iRights.info informiert anwenderorientiert und neutral über die rechtlichen Hintergründe und die praktischen Auswirkungen des Urheberrechts in Deutschland.

iRights.info deals with copy rights in the digital realm. The opportunity to save, rearrange and broadcast has fundamentally altered the world of media. The web portal iRights.info is user-friendly and offers information about the laws and effects of copy rights in Germany without a hidden agenda.

[irights.info](#)

[Lecture, 5.2. 19h](#) [> see page 11]

SONIC()BJECT

Das sonic()bjeet Label bietet Klangkünstlern die Möglichkeit, in Form von Klingeltönen kleine experimentelle Kompositionen einer breiten Hörschaft zu Ohren kommen zu lassen. Anlässlich des diesjährigen Festivals haben zwölf am Programm der transmediale bzw. des club transmediale beteiligte Audio-Künstler Klingeltöne kreiert, die während des Festivals ausgestellt werden und kostenfrei auf deren Webseite heruntergeladen werden können.

The sonic()bjeet label offers sound artists the opportunity to create an experimental composition in the form of a ring-tone which can reach a wide audience. On the occasion of this year's transmediale, 12 sound artists who are also presenting works in the club transmediale, have created ring-tones, which will be presented at the festival and which will be available for downloading on the following webpage.

www.sonicobject.com/tm.05

Teilnehmer/Participants: **Richard Chartier** (us), **JaneK Schaefer** (uk), **Gintas K** (lt), **Yannis Kyriakides** (cy/nl), **Joe Colley** (us), **Peter Votova alias Pure** (at), **are mokkelbost = single unit** (no), **Edwin van der Heide** (nl), **m.takara** (br), **Pixel** (dk), **Thor Magnusson** (is), **Jacob Kirkegaard** (dk)

EXHIBITION

24 Listening Stations » Foyer Auditorium



BASIC SOUND – LISTENING STATIONS

Mit der Auflösung der Kategorien für den Wettbewerb der transmediale.05 öffnete sich das Festival auch für die in den vergangenen Jahren weniger beachteten Formen akustischer digitaler Kunstproduktion. In Kooperation mit dem club transmediale wurde eine Auswahl von Soundarbeiten aus den Einreichungen zum transmediale.05 Wettbewerb und den im Programm des Clubs präsentierten Künstlern zusammengestellt.

Richtet sich die Aufmerksamkeit der verschiedenen Programmteile im Rahmen der ‚Live Cinema‘ Reihe eher auf die Verschränkung visueller und akustischer Ausdrucksformen und auf besondere Fragestellungen performativer Praxis, konzentriert sich **BASIC SOUND** vor allem auf das Hören. An den ‚Listening Stations‘ werden eine Reihe musikalischer und kompositorischer Ansätze vorgestellt, die sich durch digitale Produktionsumgebungen konditionieren, allerdings ganz unterschiedliche Arbeitsmethoden und Soundvorstellungen vertreten.

In der allgemeinen audio-visuellen Fülle des Festivals stehen die ‚Listening Stations‘ als ein Angebot, das sich auf nur eine Form der Wahrnehmung konzentriert – so listen up!

With the dissolving of the categories for the award competition, transmediale.05 opens itself up more to acoustic digital art, an area rather under-represented in past festivals. In co-operation with the club transmediale, was assembled a selection of sound projects from the submissions to the transmediale.05 competition and from the artists presented in the club programme.

*With the various components of the ‘Live Cinema’ Series, the interest is focused on the interweaving of visual and acoustic forms and questions of performative practices; **BASIC SOUND**, however, concentrates above all on listening. At the ‘Listening Stations’, a number of musical and compositional approaches will be presented which have been developed in the context of today’s digital reality and represent a variety of working methodologies and sound directions.*

In the overall audio-visual amplitude of the festival, the ‘Listening Stations’ offer the opportunity to concentrate fully on one form of perception – so listen up!

DESPERATE ATTEMPTS AT BEAUTY 58:00

Joe Colley (us)

Auscultare Research, 2003

Joe Colley’s Sound-Komposition versöhnt zwei höchst unterschiedliche Felder: Er sampelt Geräusche aus der Natur und abstrakte elektronische Töne. Das beunruhigende Nebeneinander vom Knacken schmelzenden Eises und der Vibration eines elektronischen Geräts symbolisiert für den Künstler die grundlegende Schizophrenie im heutigen Überlebenskampf der Menschen.

Joe Colley’s sound composition reconciles two extremely different fields: he samples pure organic phenomena and abstract electronic sound. For the artist, the uneasy coexistence of cracking melting ice and the vibration of electronic devices symbolises the schizophrenia that is crucial to the survival of the modern individual.

Nomination/AWARD [> see page 48]

Sun 6.2. 22h, Main Floor, Maria am Ostbahnhof

CHESSMACHINE

A SOUND FILE EXCHANGE RECORDED

2001 – 2004 58:44

Chessmachine:

Ivan Pavlov (ru) vs Richard Chartier (us)

MUTEK_REC, 2004

Basierend auf dem Spiel Schach, bei dem die Partien seit Dekaden über Kurier-Korrespondenz über weite Distanzen geführt wurden, tauschen die beiden Komponisten musikalische Züge aus. Ziel ist es, den anderen vom eigenen Geschick zu überzeugen.

Based on the game of chess, where for decades the matches progressed via courier-correspondence between adversaries separated by great distances, the two composers have been exchanging musical moves with the goal of convincing the other of each moves’ aptness.

www.3particles.com/chessmachine

EXHIBITION

Listening Stations » Foyer Auditorium 25



Weather Report



Gintas K



WEATHER REPORT 21:00

Janek Schaefer (uk)

Alluvial Recordings, audio-Oh!, 2003/04

Neue Wettergeräusche werden mit unterschiedlichen Aufnahmegeräten gesammelt, die an einem Ballon in der Luft schweben. Die daraus resultierende hybride Dokumentation ‚gefundenen Geräusche‘ wurde vollständig draußen gesammelt und geschnitten.

New weather sounds are collected through various recording devices which are floated into the air via balloon. The result is a hybrid documentary of ‘found sounds’ collected and edited entirely outdoors.

www.audioh.com/projects/weatherreport.html

EARLY SET 27:17

Gintas K (lt)

CD-R, 2004

Die Musik von Gintas K kann als ‚Noise‘ oder ‚Mikro-sound‘ beschrieben werden. Er versucht, Stilgrenzen zu überschreiten und untersucht primär die physikalischen Effekte von Sounds auf die menschliche Psyche. Aus diesem Grund gebraucht Gintas K Sinuskurven, ausdrucksstarke synthetische Töne, Geräusche und komplexe rhythmische Strukturen und erzeugt damit überraschend organische und fließende Soundexperimente.

The music of Gintas K can be described as ‘noise’ or ‘microsound’. However, his aim is to transcend the limitations of style and instead to focus primarily upon investigating the physical effects of sound on the human psyche. As a result, Gintas K utilizes sine waves, expressive synthesized tones, noises and complex rhythmical structures to create surprisingly non-mechanistic but rather organic and flowing sound experiments.

[CLUB SELECTION]

5TH CUMMING 5:04 / Single Unit (no)

Album: Family of Forces > Jester Records, 2001

Tue 8.2. 22h, Wed 9.2. 22h

Namo Buddha Valley 6:00 / Thor Magnusson (is)

unreleased > ixi-software

Fri 11.2. 21h, ‘Ambiunix Pt. I’

SONG FOR MY GRANDMOTHER 4:33

Jason Forrest (us)

Album: The Unrelenting Songs Of The 1979 Post Disco Crash > sonig, 2004

REOIL 15:43 / Pure (at)

Album: REOIL DISPLACED PEACEOFF

> dOc recordings, 2004

Fri 4.2. 23h, ‘WASTED Pt. I – Breakcore Special’

Sat 5.2. 23h, ‘WASTED Pt. II – Breakcore Special’

TOUCH.2 12:19 / Edwin van der Heide (nl)

Album: Touch.2 > ALKU, 2004

Fri 4.2. 22h, ‘LSP – Laser Sound Performance’

UNTITLED 14 3:54 / m. takara (br)

unreleased > submarine records

Mon 7.2. 22h

DICTAPHONE JAM 3:00 / Maja Ratkje (no)

Album: Voice > Rune Grammfon, 2002

Tue 8.2. 22h

TWO ABSTRACT PAINTINGS 46:00 / Son of Clay (se)

Album: Two Abstract Paintings > mitek, 2005

Sat 12.2. 22h, ‘Ambiunix Pt. II’

HARDCORE 6:19 / Pixel (dk)

Album: Display > raster-noton, 2002

Fri 11.2. 21h

BLUES_CASSETTE 4:00 / Jonas Olesen (dk)

Sat 12.2. 22h, ‘Ambiunix Pt. II’

XEP4 4:20 / Bjorn Svin (dk)

Album: XEP4, 2005

Sat 12.2. 22h, ‘Ambiunix Pt. I’

Fence0702 5:00 / Jacob Kirkegaard (dk)

unreleased > touch, bottrop-boy

Fri 11.2. 21h, ‘Ambiunix Pt. I’

A business Trip to Bukhara 6:32 / Benzo (ru)

Album: BENZO – The Tapes > Laton, 2004

Wed 9.2. 22h

Maliovani jafyny 5:35 / ZAVOLOKA (ua)

Album: Plavyna > Nexsound/Laton, 2004/05

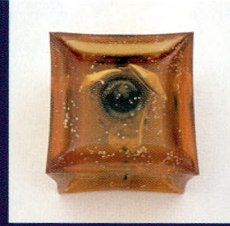
Wed 9.2. 22h

EXHIBITION

26 Partner events



Run Motherfucker Run



Stationsraum für Assimilativen Zahlwitz

Marnix de Nijs:

RUN MOTHERFUCKER RUN!

Opening: Wed 2.2. 18h

Exhibition 3.2. – 13.2.

daily 14 – 20h, 13.2. until 24h

> Podewil

Die Installation verbindet ‚expanded cinema‘ mit interaktiver Medienkunst. Der Besucher ist kein virtueller Navigator, sondern muss sich mit vollem Körpereinsatz den Film erlauben: „Du suchst dir deinen Weg durch eine Stadt mit scheinbar leeren Straßen und dunklen Höfen, indem du auf einem Laufband deren Projektion auf einer großen Leinwand entgegen läufst. Du selbst bestimmst den Verlauf des Films, wenn du unerwartet in Straßen rennst. Nimm an einem spannenden Abenteuer teil, das du nur teilweise kontrollieren kannst.“

The installation combines ‘expanded cinema’ with interactive media art. The visitor is no virtual navigator, but has to explore the movie with full physical involvement: “Running on a conveyor belt with a large projection screen in front of you, you find your way through a city with seemingly empty streets and dark alleys. You yourself determine the development of the movie by unexpectedly dashing into streets. Experience a thriller-like adventure over which you only partly have control.”

Mit freundlicher Unterstützung von / *Kindly supported by* the Royal Dutch Embassy. Run Motherfucker Run wird unterstützt von / *is supported by* Mondrian Foundation.



Ambassade van het Koninkrijk der Nederlanden



Mondriaan Stichting (Mondrian Foundation)

Thom Kubli:

STATIONSRAUM FÜR ASSIMILATIVEN ZAHLWITZ

Opening: Wed 2.2. 18h

Exhibition 3.2. – 13.2.

daily 14 – 20h, 13.2. until 24h

> Podewil

In einem weißen Raum sind zehn Kuben symmetrisch auf dem Boden angeordnet. Die Objekte bestehen aus gelber Gelatine, in die jeweils eine Schwingspule eingegossen ist, über die Audiosignale, gesprochene Zahlenreihen von eins bis zehn übertragen werden. Von außerhalb des weißen Kubus hören wir atmosphärische Aufnahmen aus einer psychiatrischen Klinik.

Eine Klanginstallation, die die verschiedenen Schichten haptischer, akustischer und optischer Wahrnehmung und die monomanen Grenzen der Vernunft erkundet.

In a white room, ten cubes are placed symmetrically on the floor. The objects are made out of yellow gelatine. Each of them contains a voice coil from which audio-signals – spoken numbers from one to ten – are emitted. From outside the white room we hear atmospheric sounds from a psychiatric ward. A sound installation which explores the different layers of haptic, acoustic and optical perception and the monomaniacal edges of reason.

Honourable Mention / AWARD

Unterstützt von / *Supported by* Pro Helvetia und Kunsthochschule für Medien Köln.



Marnix de Nijs/

Edwin van der Heide:

SPATIAL SOUNDS

(100 DB AT 100 KM/H)

Opening: Wed 2.2. 18h

Exhibition 3.2.-13.2.

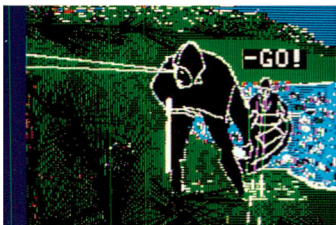
daily 14 – 20h, 13.2. until 24h

> singuhr – hör Galerie in parochial

www.singuhr.de

Interaktive Audioinstallation. Wie ein Wachhund sucht die Maschine den Raum nach Besuchern ab. Wenn der Lautsprecher vorbeisaust, ist die Veränderung der Luft spürbar und du trittst besser zurück, außer Reichweite. Die Maschine wird langsamer und sobald der Schock überwunden ist, beginnst du, den Raum zu erforschen und veränderst mit deinen eigenen Bewegungen den produzierten Sound. Komm ihr bloß nicht zu nah! ‚Spatial Sounds‘ (100 dB bei 100 km/h) baut eine physisch wahrnehmbare Beziehung mit dem Besucher auf, da die Anziehung und die Abstoßung zwischen Maschine und Besucher den Sound und die Bewegungen bestimmen.

An interactive audio installation. Like a watchdog, the machine scans the surrounding space for visitors. You can feel the displacement of air as the speaker whizzes past you, and you had better step back, out of reach. The machine slows down and, when the shock wears off, you start exploring the space, with your movements manipulating the sound it produces. Just don't get too close! ‘Spatial Sounds’ (100 dB at 100 km/h) builds up a physically tangible relationship with the visitor, since it is the game of attracting and repelling between machine and visitor that determines its sound and movement.



Nordic Pioneers



-tainment



Disobedience

NORDIC PIONEERS

Exhibition 14.1. – 17.2.

Reception Fri 4.2. 17 – 19h

Tue – Fri 12 – 18h, Sat 12 – 16h

> [DAM] Berlin

www.dam.org/berlin

Arbeiten von Künstlern, die die Computerkunst in Schweden eingeführt haben. Die digitale Kunst wurde dreißig Jahre vor der so genannten digitalen Revolution geboren. Ende der 1960er Jahre entwickelte sich in Schweden und international ein neues Genre: die ‚Computerkunst‘. Die in der ‚Nordic Pioneers‘ Ausstellung vorgestellten Arbeiten spiegeln die Visionen der Künstler, aber auch die technischen Bedingungen, unter denen sie arbeiteten.

Kuratiert von **Gary Svensson**, dem Autor des Buches ‚Digitale Pionier‘.

Works by artists who introduced computer art in Sweden. Digital art was born thirty years previous to the so called digital revolution. During the late 1960s a new genre called ‘Computer Art’ started to emerge and crystallize, both in Sweden and internationally. The works presented in the ‘Nordic Pioneers’ exhibition mirror the visions of the artists and the technical conditions they were working under.

Curated by **Gary Svensson**, author of the book ‘Digitale Pionier‘.

Lecture, Sat 5.2. 12h

[> see page 11]

Eine Kooperation zwischen/A cooperation of [DAM] Berlin, transmediale und Electrohype.

Nordic Pioneers wird unterstützt von der

Schwedischen Botschaft.

Nordic Pioneers is supported by the Swedish Embassy.

-TAINMENT

Exhibition 11.12. – 6.2.

daily 12 – 18.30h

Finissage Sun 6.2. 16h

> NGBK

www.ngbk.de

Diese Ausstellung über die Konsequenzen technisch und digital manipulierter Bilder konzentriert sich auf neue Mediengenres wie Edutainment, Infotainment und Militainment. Hinterfragt wird der Ersatz der Realität durch ihre mediale Repräsentation.

An exhibition about the consequences of technically and digitally manipulated images, focusing on new media genres such as Edutainment, Infotainment and Militainment, exploring the displacement of reality through its media representation.

DISOBEDIENCE

Exhibition 13.1. – 27.2.

> Play Gallery/Kunstraum Kreuzberg/

Bethanien

www.pushthebuttonplay.com

Ausstellung und Videostation über die Beziehung zwischen künstlerischen Praktiken und zivilem Ungehorsam. Ein heterogenes und sich ständig wandelndes Archiv, Wegweiser durch die Geografien und Taktiken des zivilen Ungehorsams: von den sozialen Kämpfen in Italien im Jahr 1977 bis zu den jüngsten globalen Protesten vor und nach Seattle, von der direkten Aktion und der Gegeninformation zum Bio-Ungehorsam.

Kuratiert von **Marco Scotini**.

An exhibition and video station regarding the relationship between artistic practice and civil disobedience. A heterogeneous and ever-changing archive – sign posts through geographical and tactical civil disobedience: from the social struggle in Italy in 1977 to the latest global protests before and after Seattle, from direct action to counter-information regarding bio-disobedience.

Curated by **Marco Scotini**.

HACK.IT.ART

Exhibition 15.1. – 27.2.

Tue – Sun 12 – 19h

> Kunstraum Kreuzberg/Bethanien

www.kunstraumkreuzberg.de

Hackivismus im Umfeld von Netzkunst und Medien in Italien.

hack.it.art dreht sich um technologischen, künstlerischen und politischen Aktivismus in Italien. Untersucht wird ein weiter Komplex von Aktivitäten, der während der 1980er Jahre entstanden ist und sich zu einem alternativen Netzwerk gegenüber dem traditionellen Kunstsystem entwickelt hat. Diese Aktivitäten wurden nicht immer unter dem Begriff ‚Kunst‘ geführt, sondern oft als ‚Praktiken‘ oder ‚Aktivismus‘ bezeichnet.

hack.it.art is about technological, artistic and political activism in Italy. It sheds light onto a large complex of activities that, throughout the 1980s, have set up and grown alternative networks to the traditional art system. While these activities may not always be identified as ‘art’, they could more easily be called ‘practices’ or ‘activism’.

Workshop Telestreet, 5./6.2.

Panel Cyberfeminism,

Sun 6.2. 16h

Panel Hackivism, Tue 8.2. 19h

Seiji Morimoto:

NOCTURNE

Opening/Performance Fri 4.2. 19h

Exhibition 5.2. – 18.2.

Wed – Fri 12 – 18h, Sat 12 – 20h

> ZERO Gallery

www.zero-project.org

Es ist die Suche nach etwas Kleinem, das im lauten Alltag verloren geht. Man sieht, was man nicht sehen kann. Man hört, was man nicht hören kann. Die Nacht ist die Zeit, in der sich die Sinne schärfen.

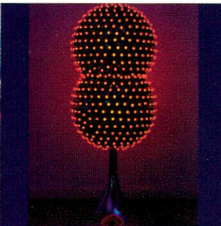
It is the search for something small, which gets lost in the commotion of the everyday. One can see, what one cannot see. One can hear, what one cannot hear. Night is the time, when senses are sharpened.

EXHIBITION

28 Partner events



Wertschatten



Lightrain



I House You

TRANSITSTATION BERLIN 2005

Festival 4. – 6.2.

Fri 4.2. 19 – 21h

Sat/Sun 5. – 6.2. 12 – 24h

> Gebauer Höfe

www.transitstation.de

action in art in action

Ein Wochenende mit non-stop Live Art/Performance, Tanz, Film, Installation, Musik, Theater und Video von Künstlern und Künstlerinnen aus London, Berlin, Paris, Warschau. transitstation ist Station einer Zugreise: Reisende kommen und gehen und bleiben, Menschen und Sprachen vermischen sich, die Erfahrungen sind vorübergehend, fließend, undeterminiert. Erfahrung ist Veränderung, Kreativität ist Veränderung, Wahrnehmung ist Veränderung.

A weekend of non-stop live-art, performance, dance, film, installation, music, theatre, and video, by artists from London, Berlin, Paris, Warsaw. transitstation is a station on a train journey: travellers are coming and going and staying. People and languages are mixing, experiences are temporary, in flux, undetermined. Experience is change, creativity is change, perception is change.

Organisiert von/Organised by **Dagmar Glausnitzer-Smith & Charles Ryder**.

Weekend ticket EUR 8

Thomas Köner:

BANLIEUE DU VIDE

Opening Fri 4.2. 19h

Exhibition Tue-Sat, 14-19h

> GIMA – gallery for international media art

www.chromosome.de

Die aktuellen Medieninstallationen von Thomas Köner thematisieren in ‚Banlieue du Vide‘ (2003), ‚Suburbs of the Void‘ (2004) und ‚NUUK‘ (2004) auf eindrucksvoll reduzierte Weise akustische und visuelle Perspektiven, die sich mit Spuren in urbanen Räumen und Landschaften befassen.

The latest media installations from Thomas Köner, ‚Banlieue du Vide‘(2003), ‚Suburbs of the Void‘(2004) and ‚NUUK‘ (2004), are the

atically concerned in an impressively minimalist manner with acoustic and visual perspectives that deal with traces in urban spaces and landscapes.

Exhibition [> see page 18]

Sigune Hamann:

DINNERFOR1

Launch Fri 4.2. 18h

> British Council

www.dinnerfor1.com

Video Ausstellung/Video exhibition Fri 4.2. –

Sun 20.2., British Council

Launch London Mon 7.2. (special cinema screening), Goethe Institut London

Lecture, Sat 5.2. 16h

[> see page 11]

Otto Piene

LIGHTTRAIN

Opening Fri 4.2. 20h

Exhibition 4.2. – 18.3.

Tue – Fri 14 – 18h

during transmediale, daily 10 – 22h

> Projektraum Deutscher Künstlerbund

www.kuenstlerbund.de

Otto Piene verbindet die jüngsten Tendenzen der Medienkunst mit einer historischen Position, auf die sich die zeitgenössische Szene heute zunehmend bezieht.

1928 geboren, ist Otto Piene ein Klassiker, der durch seine Lehrtätigkeit am MIT Boston Generationen von Medienkünstlern begleitet hat und zugleich eines der ältesten Mitglieder des deutschen Künstlerbundes.

Otto Piene anchors the latest tendencies in media art in a historical context, which are increasingly related to today's contemporary scene.

Otto Piene, born in 1928, is a legend who, through his teaching activities at MIT in Boston, has accompanied generations of media artists and at the same time, is one of the oldest members of the German Artists' Association.

Fri 4.2. 16h Münzclub,

Münzstr. 23, Berlin-Mitte

Otto Piene im Gespräch mit **Dieter Daniels** / Otto Piene talks with **Dieter Daniels**

Katrin von Lehmann:

WERTSCHATTEN

Exhibition 19.1. – 17.2.

Tue – Sun 14 – 18h

> GdK Galerie der Künste

Fotoflechtung, Zeichnung, Installation, Film

Braided photographs, illustration, installation, film

Kuratiert von/Curated by **Noam Braslavsky & Silke Feldhoff**.

I HOUSE YOU – ZUR SPRACHE DER EIGENEN VIER WÄNDE

Exhibition 5.2. – 3.4.

Tue – Sun 12 – 18h

> GdK Galerie der Künste

www.papirossa.org

Einblicke in Berliner Privaträume.

Interdisziplinäres Ausstellungsprojekt des papirossa – netzmuseums fuer sprache.

*Insights into private rooms of Berliners. Interdisciplinary exhibition project by the papirossa – web museum for languages. Konzipiert und kuratiert von/Conceptualized and curated by **Emma Braslavsky**.*

Marianne Heier, Jesper Alvaer:

THE GIFT

Exhibition 29.1. – 5.3.

> Sparwasser HQ

www.sparwasserhq.de

Ein dreiteiliges Ausstellungs- und Diskussionsprojekt über die Rolle des Künstlers, den Wert von Kunst und ihre Fähigkeit, direkt und nicht repräsentativ zu wirken.

A three part exhibition and discussion project about the role of the artist, the value of art and its ability to function directly rather than representatively.

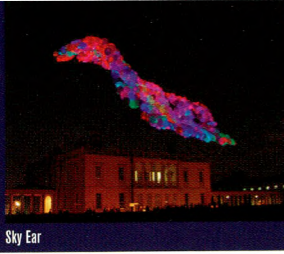
Kuratiert von/Curated by **Ida Kierulf and Helga-Marie Nord**.

PERFORMANCE

flüux:/terminal » THU 3.2. 19H, ÖFFNUNG CEREMONY » FRI 4.2. » 20:30H » Auditorium 29
Sky Ear » THU 3.2. » 21H, ÖFFNUNG RECEPTION » HKW



flüux:/terminal



Sky Ear



LÜUX:/TERMINAL

koltz_kolgen (ca)

'Diptyque Rétinal' nennen koltz_kolgen ihre performance ,flüux:/terminal'. Sie treibt den Dialog zwischen Bild und Ton, der im Mittelpunkt aller Arbeiten des kanadischen Duos steht, einen Schritt weiter: Durch das Katalysieren der Spannungslinien zwischen zwei unabhängigen, aber aufeinander bezogenen Audio- und visuellen Welten wird eine bipolare Erfahrung aufgebaut. Ihre Trennung in einem Augenblick und ihre Synchronie und Symmetrie im nächsten erzeugt Raumzeiten, die in Schwerelosigkeit schweben.

'flüux:/terminal' is a bipolar performance that koltz_kolgen have named 'Diptyque Rétinal'. Here, their research has established a point of contact between sound and image. 'flüux:/terminal' attempts to further the dialogue between these two elements; their performance creates a new dramatic trajectory unvelled by the panoramic tensions between hearing and seeing.

www.skoltzkolgen.com

flüux:/terminal wird unterstützt von /is supported by the **Canadian Embassy** und der /and the **Vertretung der Regierung von Québec**.



Embassy of Canada

Québec

Vertretung der
Regierung von Québec

SKY EAR

Usman Haque (uk)

Heliumgefüllte Luftballons mit eingebauten ultra-bright LEDs bilden eine Wolke, die sich in 100m Höhe durch den Himmel bewegt. Auf das wechselnde elektromagnetische Feld reagierend, das durch entfernte Stürme, Polizei- und Unfallfunk oder Fernsehübertragungen entsteht, verändern die Ballons ihre Farbe und Lichtstärke. In unzähligen Farbvariationen visualisiert ,Sky Ear' die unsichtbare Topographie, die uns permanent umgibt. Die leuchtende Wolke zeigt aber nicht nur die Durchdringung unserer Umwelt mit natürlichem Elektromagnetismus, sie fordert den Zuschauer auch auf, am Feld zu partizipieren: Mobiltelefone sind in die Ballons eingebettet. Die Zuschauer können sehen, wie sich das lokale Spektrum durch das Telefonieren verändert, indem sie ,Sky Ear' anrufen; unsere tägliche Interaktion mit dem elektromagnetischen Feld wird sichtbar.

Helium filled balloons with built-in, ultra-bright LEDs form a cloud which floats around in the sky at 100m. This balloon-formation reacts to the changing electromagnetic fields that are created by distant storms, police and traffic radio-waves or television transmitters, and which change the colour and colour-intensity of the balloons. Through countless variations of colour, 'Sky Ear' demonstrates the invisible topography which permanently surrounds us. The glowing cloud not only shows the extent to which natural electromagnetism penetrates our environment, but demands that the audience interact with the fields. Mobile telephones are embedded in the balloons. By telephoning into the 'Sky Ear' the audience is able to see how the local magnetic field is changed by telephone activity; our daily interaction with electromagnetic fields is rendered visible.

www.haque.co.uk

Nomination/AWARD

[> see page 49]

Usman Haque wird unterstützt vom **British Council**

Usman Haque is supported by the **British Council**



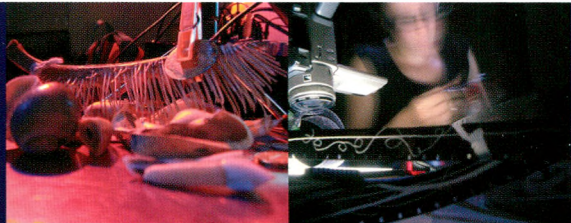
**BRITISH
COUNCIL**

PERFORMANCE

30 CAUS #3 (citizen against UFO secrecy #3) » THU 3.2. » 22H, OPENING RECEPTION » **Salon**
Television (an address) » FRI 4.2. » 19H, MONICA MAYER (MX) » SUN 6.2. » 19H, DAVID D'HEILLY (JP)
» MON 7.2. » 22H, LAWRENCE LESSIG (US) » **Theatersaal**



Caus #3



ResonanCITY

CAUS #3

(CITIZEN AGAINST UFO SECRECY #3)

venzha & the house of natural fiber (id)

performed by venzha and irene

Die in Yogyakarta lebenden venzha & the house of natural fiber kreieren experimentelle interdisziplinäre Performances und Installationen, bei denen sie sowohl neue Medien als auch selbst entwickelte, teilweise sehr einfache Geräte benutzen. In ihren Projekten mischen sie technologische Ästhetik mit Elementen zeitgenössischer indonesischer Kultur. Für die Eröffnung der transmediale.05 wird Venzha mit der Fashion Designerin Irene ‚ira‘ Agrivina zusammenarbeiten. ‚CAUS#3‘ vermischt Klänge indonesischer Städte mit Raumgeräuschen – elektronische und instrumentelle Samples – und erschafft so einen neuen hybriden Raum.

Based in Yogyakarta, venzha & the house of natural fiber create experimental interdisciplinary performances and installations, using both new media and self-developed, sometimes low-tech equipment. In their projects, the aesthetics of technology are mixed with elements from contemporary Indonesian culture. For the opening of transmediale.05, venzha will collaborate with fashion designer Irene ‚ira‘ Agrivina. Using electronic and instrumental samples, CAUS#3 will blend soundbites from Indonesian urban life with spatial sounds into a hybrid new space.

www.natural-fiber.com/utama.htm

Caus #3 wird unterstützt von ASEF

Caus #3 is supported by ASEF



ASIA-EUROPE
FOUNDATION

TELEVISION (AN ADDRESS)

François Bucher (us)

‚Television (an address)‘ schafft mittels Internetstreaming eine Plattform des kritischen Denkens. Durch die Interaktion unterschiedlicher, nicht vorher festgelegter Blickwinkel innerhalb eines einzigen Rahmens werden neue Bedeutungsschichten erzeugt: Die Teilnehmer zappen sich durch unterschiedlichste Fernsehkanäle und kommentieren die Bilder. Der Kommentar wird gemeinsam mit dem Fernsehbild per Streaming im Theatersaal empfangen und projiziert.

Die Teilnehmer:

Monica Mayer (mx) beschreibt sich selbst als „langjährige feministische Künstlerin mit einem speziellen Interesse an kollaborativen, politischen und humorvollen Kunstwerken“. Sie war Gründungsmitglied von ‚Polvo de Gallina Negra‘, einer der ersten feministischen Künstlerinnengruppen in Mexiko. Mayer schaut fern in Mexico City.

David d’Heilly (jp/us) begann in den 1990ern als Filmemacher zu arbeiten. Er ist Experte für zeitgenössische Kunst und hielt viele Vorlesungen über zeitgenössische japanische Subkultur in Ausstellungen und Bildern. D’Heilly sieht fern in Tokio.

Lawrence Lessig (us) ist Verfassungsrechtler in Stanford. Er gründete das Center for Internet and Society. Vor dem Obersten Gerichtshof der USA scheiterte er grandios mit einer Klage gegen das Urheberrecht. Lessig sieht fern in Stanford.

Ein Projekt von **François Bucher**.

‘Television (an address)‘ creates a general platform of critical thought by using the medium of streaming. Through the interaction of different unscripted perspectives within a single frame, new circuits of meaning are produced: the participants are zapping through different television channels and are commenting on the images. The comment and the corresponding pictures will be received through live streams and projected in the auditorium.

The participants:

Monica Mayer (mx) describes herself as “a long-standing feminist artist particularly interested in collaborative, collective, political, and humorous art work”. She was a founding member of ‘Polvo de Gallina Negra’ which was one of the few feminist art groups in Mexico. Mayer is watching TV in Mexico City.

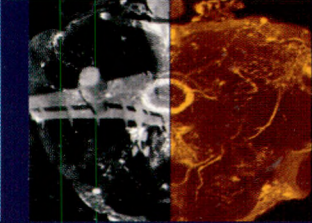
David d’Heilly (jp/us) has been working as a film-maker since the mid-1990’s. He has a profound knowledge of contemporary art and has lectured extensively on contemporary Japanese sub-culture in exhibitions and visual images. D’Heilly is watching TV in Tokyo.

Lawrence Lessig (us) is a Professor of Law in Stanford. He founded the Center for Internet and Society. At the Supreme Court of the USA he failed greatly with a lawsuit against copyright. Lessig is watching TV in Stanford.

A project by **François Bucher**

PERFORMANCE

Lab Fly Dreams » SAT 5.2. » 21H » Auditorium 31
ResonanCITY » SAT 5.2. » 21H » Auditorium
turned » SUN 6.2. » 21H » Auditorium



Lab Fly Dreams



Turned



LAB FLY DREAMS

Yannis Kyriakides (cy/nl), HC Gilje (no/de),
Claire Edwardes (nl/au)

„Lab Fly Dreams“ (oder „Träume einer unter Jet-Lag leidenden Fruchtfliege“) entstand aus der Zusammenarbeit zwischen dem Komponisten Yannis Kyriakides und dem Künstler HC Gilje. Es ist eine Hommage an alle gequälten Fliegen, deren Schlafverhalten von Genetikern weltweit untersucht wird, um die Funktionsweisen unseres eigenen Tagesrhythmus zu verstehen. Niemals finden Fliegen Schlaf, immer werden die Insekten durch Klopfen wach gehalten, wenn sie länger als eine Minute ruhen. Wovon träumen diese Fliegen in ihren Plastikboxen? Ursprünglich im Auftrag der BBC für das Icebreaker Ensemble und das Orkest de Volharding geschrieben, wird diese reduzierte Version des Stücks für Solo Percussion und 8-Kanal Elektronik arrangiert.

„Lab Fly Dreams“ (or “dreams of a jet-lagged fruit fly”) is a collaboration of composer Yannis Kyriakides and visual artist HC Gilje. It is an homage to the suffering fly, whose sleep patterns are studied by geneticists the world over in order to understand the workings of our own circadian rhythms. They are subjected to all manner of disorientating sleep environments, such as keeping them awake by tapping whenever the insects stays still for more than a minute. What do these flies dream of in their plastic containers? Originally written as a BBC commission for the Icebreaker Ensemble and Orkest de Volharding, this reduced version turns the piece inside out and is scored for solo percussion and 8 channel electronics.

www.circadian.net

www.nervousvision.com

Lab Fly Dreams wird unterstützt von **Gaudeamus** und der

Australischen Botschaft

Lab Fly Dreams is supported by **Gaudeamus** and the

Australian Embassy



RESONANCITY

Sara Kolster, Derek Holzer (nl)

Viele Geräusche und Bilder unseres alltäglichen Lebens entgehen unserer Aufmerksamkeit, weil sie zu klein sind oder weil uns geeignete Empfangsgeräte fehlen, um sie wahrzunehmen. „ResonanCITY“ ist ein laufendes Projekt, welches diese mikroskopischen Klänge aus verschiedenen Städten sammelt, um sie dann zu verstärken und zu transformieren. Ziel ist es, eine neue Stadt voller Geräusche und Bilder in der alten zu errichten, die Neugierde weckt und zum Erforschen der eigenen Umwelt inspiriert.

Many sounds and images in our everyday lives slip past our notice simply because they are too small, or because we lack the proper receivers to pick them up. ‘ResonanCITY’ is an ongoing project to gather these microscopic sounds from various cities, and to amplify and transform them. The goal is to build a new city of sound and visuals inside the old one, and to inspire curiosity and an exploration of one’s own environment.

www.sarako.net

[Workspace](#) [> see page 56]

TURNED

Christian Ziegler (de)

Sean Reed (us/de), Kazue Ikeda (jp/de),

Florian Meyer (de)

Die multimediale Tanzperformance ist eine synästhetische Verbindung von Elementen des Tanzes, der Malerei, visueller Kunst und Musik. Der tanzende Körper liefert visuelles Material, das in Echtzeit gesampelt wird. Spurenelemente dieser Stellungen und Bewegungen werden in einer poetischen, aber auch beunruhigenden Art und Weise dekonstruiert. So wird ein flüchtiger Blick frei auf die Verluste, die jeden Wechsel und jede Dematerialisierung begleiten.

The multimedia dance performance is a synaesthetic coupling of the elements of dance, painting, visual art, and music. The moving body produces visual material that is sampled in real time, trace-elements of these stances and movements are deconstructed in both a poetic and unsettling manner. Thus, an initial glance at the losses that accompany each replacement and each dematerialization is provided.

www.movingimages.de

PERFORMANCE

32 Life: A User's Manual, 'Berlin Walk' » GUIDED WALK (TIME TO BE CONFIRMED)
» *Departure from HKW (Info desk)*



Life - A User's Manual

LIFE: A USER'S MANUAL, 'BERLIN WALK'

Michelle Teran ([ca/nl](#))

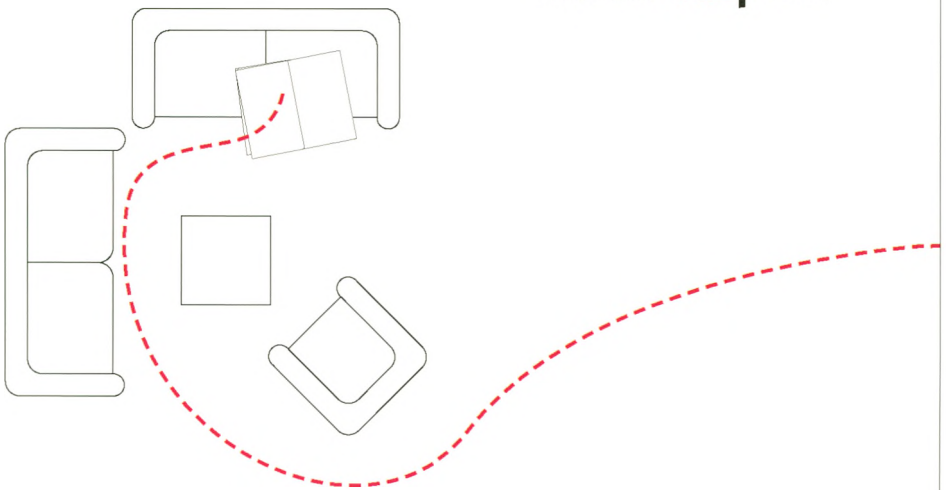
Das Umherlaufen durch die Straßen der Stadt mit einem Videoscanner offenbart eine versteckte Schicht persönlicher Fragmente und Geschichten, die durch die Inhaber privater Überwachungskameras ausgesendet werden. Die Ansammlung dieser autonomen, aber synchronen Handlungen bildet ein unsichtbares ad-hoc Medien-Netzwerk, das die sozial kodifizierten Räume unserer urbanen Umwelt durchdringt: das Café, das Mehrfamilienhaus, das Kaufhaus, den Parkplatz und die Straße. In einer gemeinsamen Erfahrung visualisiert ‚Life: A User's Manual‘ normalerweise Verborgenes. Zusammen mit den Teilnehmern wird Michelle Teran mit einem schnurlosen Scanner für Überwachungskameras durch Berliner Straßen laufen und die empfangenen Bilder auf einem TV-Monitor ausstrahlen.

Moving through the city streets with a video scanner reveals a hidden layer of personal fragments and stories which are broadcast by the private owners of surveillance cameras. The accumulation of these autonomous yet synchronous acts contributes to an invisible ad-hoc network of media permeating the socially codified spaces of our urban environments: the café, the apartment building, the store, the parking lot, and the street. 'Life: A User's Manual' is a shared experience in visualizing the invisible. Together with the participants, Michelle Teran walks through Berlin streets with a wireless surveillance camera scanner and broadcasts the images on a TV monitor.

www.ubermatic.org/life

Gehen Sie weg ...

mit dem **tazplan**



5 Wochen taz mit täglich 4 Seiten Kultur & Programm im Miniabo für nur 12,50 €.
taz-Aboabteilung | abomail@taz.de | www.taz.de | T (030) 25 90 25 90

 **die tageszeitung**

SCREENING



Der Großteil des Screeningprogramms setzt sich aus einer Auswahl der für den Wettbewerb eingereichten Videoarbeiten zusammen. Diese werden in thematisch zusammengefassten Programmen im Theatersaal gezeigt und können während des ganzen Festivals in einem Video-on-demand System in der Ausstellungshalle gesehen werden. Daneben gibt es eine Reihe von Kompilationsprogrammen und Langfilmen, die sich mit dem Festivalthema **BASICS** auseinandersetzen.

Eine Reihe der in den einzelnen Programmen vertretenen Künstler sind beim Festival anwesend und geben nach den Vorführungen die Möglichkeit zum Gespräch über ihre Arbeit. Zudem werden in einzelnen Projektpräsentationen Einblicke in Hintergründe und Produktionsprozesse gegeben.

Die Kurzbeschreibungen zu den Arbeiten konnten aus Platzgründen teilweise nur in englischer Sprache abgedruckt werden.

*The main focus of the screening program is the presentation of selected video works submitted for the award competition. These works will be shown in thematic blocks over the period of the festival as projections in the Theatersaal as well as in a video-on-demand system in the exhibition hall. Additionally, there is a series of compilation programs and feature films that especially examine the festival theme **BASICS**.*

A number of the artists from the individual programs will be present at the festival and give the opportunity for questions about their work after the screening. Additionally, there will be a chance to discuss backgrounds and production processes in a series of project presentations.

SCREENING

34 interim constructions » FRI 4.2. » 15H » *Theatersaal*
November, a/k/a » FRI 4.2. » 17H » *Theatersaal*



Figure vs. Ground



a/k/a Mrs. George Gilbert



UTOPICS



The Square and The Round God

INTERIM CONSTRUCTIONS

Beobachtungen an den Rändern medialer Wirklichkeit erzeugen vorläufige Konstruktionen, die etablierte Blickwinkel verändern und erweitern können. Historische und geografische Bezüge werden dabei ebenso Gegenstand der Betrachtung wie ‚fitness-philosophische‘ Erkenntnisse.

Observations on the borders of media-realities generate interim constructions which can change and broaden established perspectives. Historical and geographical references are as much subject matter for reflection, as 'fitness philosophical' considerations.

DAYLIGHT MOON 12:00

Lewis Klahr (us)

Using collage animation, Klahr conjures up an evocative, hermetic world. The sense of quiet melancholy suggests a loss of innocence, both personal and collective, which is pictorially represented by the 1950s consumer boom.

THE SQUARE AND THE ROUND GOD 11:00

Hilary Koob-Sassen (uk)

An audio-visual syntax proposal, that post-modernism must re-engage matter with a logos-logic-word-based lattice-work, for the elaboration of World Organ Economies.

UTOPICS 6:20

Geoffrey Pugen (ca)

In the guise of an infomercial, Utopics addresses the viewer as a potential customer and consumer – a representation of a futuristic/idealistic world explores body liberation and modification, happiness, fascism and the corporatisation/privatisation of our society.

FIGURE VS. GROUND 6:00

Daniel Cockburn, Emily vey Duke (ca)

A roving search across endless colour-fields gradually reveals a solitary singer, struggling to be heard over distortion and doppelgangers. A journey from cacophony to harmony.

OPERATION SWANLAKE 30:00

Suzanne Treister (au)

Operation Swanlake documents in detail the actions of the 'Institute of Militronics and Advanced Time Interventionality' and Rosalind Brodsky as they research the construction of a range of sonic weapons. The project not only brings to light hitherto unsuspected links between Wagner and Battle Class Soviet destroyers, it illuminates the military imperatives of our culture.

NOVEMBER 25:00

Hito Steyerl (de/at)

Ausgangspunkt dieser Arbeit bildet das feministische Martial Arts Super-8 Filmmaterial, das Hito Steyerl zusammen mit ihrer engen Jugendfreundin Andrea Wolf aufgenommen hat. Einige Jahre später wurde Andrea zur Staatsfeindin erklärt. Fünfzehn Jahre später widmet sich Hito wieder dem Material und entdeckt eine Reihe von zufälligen Übereinstimmungen zwischen den damals gestellten Szenen und der späteren Realität.

The starting point for this work is an S-8 feminist martial arts film that Hito Steyerl made together with Andrea Wolf, a close childhood friend of hers. Several years later, Andrea ended up being declared an enemy of the state. Revisiting the film fifteen years later, Hito finds several coincidences between the fiction represented and reality.

A/K/A MRS. GEORGE GILBERT 31:00

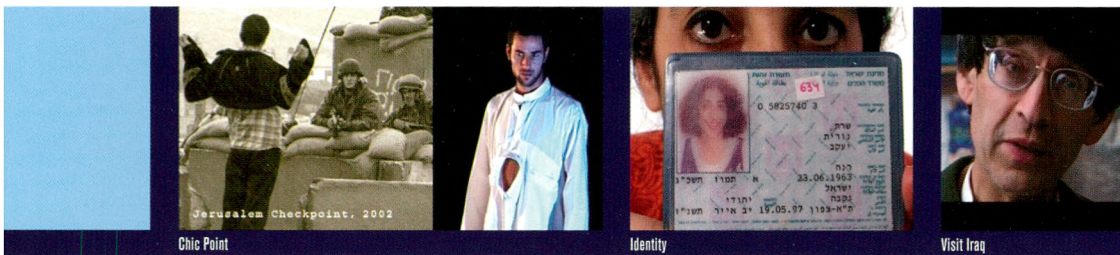
Coco Fusco (us)

a/k/a Mrs. George Gilbert ist die Geschichte eines FBI-Agenten, der seine Verstrickung in die landesweite Suche nach Angela Davis offenbart. Die schwarze Philosophin wurde 1969 auf Anweisung des damaligen Gouverneurs Ronald Reagan von der UCLA gefeuert und zwei Jahre später auf die Liste der vom FBI zehn meistgesuchten Menschen gesetzt, worauf sie in den Untergrund gegangen ist. Während der zwei Monate ihrer Flucht wurden hunderte, wenn nicht tausende anderer Frauen von den Sicherheitsbehörden fälschlich als Miss Davis identifiziert und viele davon auch festgenommen. Ihr Fall gipfelte in einen der berühmtesten Gerichtsprozesse der jüngeren Geschichte. 1972 wurde sie von allen Anklagepunkten freigesprochen.

a/k/a Mrs. George Gilbert is the story of an FBI agent who confesses his involvement in the nation-wide search for Angela Davis, the black philosopher who was fired from UCLA in 1969 at the order of then governor Ronald Reagan, and in 1970 was placed on the FBI's 'Ten Most Wanted List' after which she went underground. During the two months that Davis was a fugitive, hundreds, if not thousands, of other women were incorrectly identified by law enforcement officials and many were arrested as Miss Davis. Her case culminated in one of the most famous trials in recent history and she was acquitted of all charges in 1972.

SCREENING

Xeno_Tech » FRI 4.2. » 21H » **Theatersaal** 35
pro.ba presents » SAT 5.2. » 13H » **Theatersaal**



Chic Point

Identity

Visit Iraq

XENO_TECH

„Xeno_Tech“ stellt Video- und Medienkünstler aus Israel, Palästina, Indien und Indonesien vor, die den Einfluss (digitaler) Technologien auf kulturelle Repräsentation in ihrer Arbeit aufnehmen. Die Beiträge im Programm umfassen ein breites Spektrum unterschiedlicher Ansätze. „Planet of the Arabs“, „Dangdut Koplo“ und „Scrolls“ setzen die Bilder der Massenmedien und einer Populärkultur des Spektakels in neuen Bezug. „Beach Time“, „Identity“ und „Visit Iraq“ entmystifizieren „kulturelle Fremdkörper“ durch deren Dokumentation, während „Halte vs Stampbox“ und „Chic Point“ unterschiedliche Realitäten verknüpfen und sich der Ästhetik von Musikvideos für ihre eigene gesellschafts-politische Situation bedienen. Alle Arbeiten verbindet, dass sie „das Andere“ analysieren, neu erfinden und in einem anderen Licht darstellen.

‘Xeno_Tech’ presents video and media artists from Israel, Palestine, India and Indonesia, who incorporate the influence of (digital) technologies on cultural representation in their work. The programme shows a broad spectrum of approaches. ‘Planet of the Arabs’, ‘Dangdut Koplo’ and ‘Scrolls’ reframe images from mass media and popular spectacle culture. ‘Beach Time’, ‘Identity’ and ‘Visit Iraq’ demystify cultural ‘Fremdkörper’ by documenting them, while ‘Halte vs Stampbox’ and ‘Chic Point’ intertwine different realities, appropriating the aesthetics of music video to their own socio-political situation. In all, these pieces analyse, re-invent and shed a different light on the image of ‘the other’.

Visit Iraq 25:00

Kamal Aljafari (lod)

Chic Point 7:00

Sharif Waked (ps)

Planet of the Arabs 9:00

Jackie Salloum (us)

Identity Card 6:30

Nurit Sharett (il)

Scrolls 17:00

Yalay Shende (in)

Beach Time 4:00

Krisna Murti (id)

Ode to Scar 4:00

Anomic Ratrap/Ruangrupa (id)

Dangdut Koplo 4:42

Martin Kristianto/Ruangrupa (id)

Kuratiert und präsentiert von/ Curated and presented by

Deanna Herst and Nat Muller.

Conference, 4.2. 14h [> see page 3]

PRO.BA PRESENTS

pro.ba ist die Medienproduktionsabteilung des Centre for Contemporary Art, Sarajevo. pro.ba unterstützt Jugendliche bei der Realisierung ihrer eigenen Projekte mit digitaler Technologie und betreut Künstler bei der Erstellung ihrer Arbeiten mit neuen Medien. Neben seinen nicht-kommerziellen Projekten unterhält pro.ba auch eine kommerzielle Produktion für Video, Audio, Web und Grafik, um die nötigen Mittel für Kunst- und Bildungsprojekte zu erwirtschaften.

Die Videos in diesem Programm sind eine Auswahl der Arbeit pro.bas seit seiner Gründung 1998 bis heute. Die Auswahl besteht aus sehr unterschiedlichen Werken, um die Bandbreite der Produktion zu veranschaulichen. Die meisten der Autoren sind Studenten der Kunstakademie Sarajevo.

pro.ba is the media production of the Centre for Contemporary Art, Sarajevo. pro.ba encourages students and others to realise their own projects using digital technology, and provides assistance to artists in creating works in new media. Apart from its non-commercial projects, pro.ba also supports commercial video, audio, web and graphic production in order to accumulate funds for artistic and educational projects.

This programme is a selection of pro.ba's work from its founding in 1998 until today. The selection is made up of different types of videos in order to show the diversity of their production. Most of the artists are students of the Fine Arts Academy in Sarajevo.

www.pro.ba

VM 14.50 4:00

Muhidin Tvico 1998

May I Pee 4:40

Brad Fox 1999

Silence 4:30

Dzenid Jaganjac 1999

Incarnation 1:30

Demis Sinancevic 2000

Ashes to Ashes 1:00

Timur Stroil &

Barbara Peles 2001

Hardcore 8:00

Muhidin Tvico 2000

Thailand 9:40

Enes Zlatar, Timur

Makarevic 2001

True Love 6:00

Mirel Hadzizusufovic 2001

How do you say

cesma 7:30

Katja Soltes &

Emir Jelkic 2001

+ - 1:15

Lejla Porobic 2002

4775f 3:10

Timur Makarevic,

Redzinald Simek, Enes

Huseincehajic 2002

ORG/vol.4 3:20

Timur Makarevic 2004

724659831 5:00

Nedim Zlatar 2004

Das Programm wird vorgestellt von Mitgliedern von pro.ba/
The programme will be introduced by members of pro.ba.

SCHEDULE

CLUB SCHEDULE > SEE PAGE 62

36

	AUDITORIUM	K1/LECTURES	THEATERSAAL/SCREENINGS
3.2. THURSDAY	19 – 21h ERÖFFNUNG/OPENING		
4.2. FRIDAY	20.30 – 22h FLÜUX:/TERMINAL (p. 29) > skoltz_kolgen <i>Performance</i>	11h LISTENING OUT (p. 11) 12h TM.05 BASEMENT (p. 53) 14h XENO_TECH (p. 6) <i>Conference</i> 16h ART AND SOCIAL RESPONSIBILITY (p. 6) <i>Conference</i> 18h SOUND ART VISUAL (p. 7) <i>Conference</i> 20h (p. 11) CRITICAL ART ENSEMBLE	15 – 17h INTERIM CONSTRUCTIONS (p. 34) 17 – 19h NOVEMBER, A/K/A (p. 34) 19 – 21h TELEVISION (AN ADDRESS): MONICA MAYER (p. 30) 21 – 23h XENO_TECH (p. 35)
5.2. SATURDAY	12 – 15h AWARD PRESENTATIONS (p. 45) 16 – 18h BASICS OF MEDIA ART (p. 7) <i>Conference</i> 21 – 23h LABFLY DREAMS (p. 31) > Yannis Kyriakides <i>Performance</i> RESONANCY (p. 31) > Umatic <i>Performance</i>	11h ARTS CATALYST (p. 11) 12h IRIGHTS.INFO (p. 11) 13h NET.ART GENERATOR (p. 11) 14h NORDIC PIONEERS (p. 26) 15h MOBLAB (p. 11) 16h DINNERFOR1 (p. 12) 17h PRISONER'S INVENTIONS/PARASITE (p. 54) 18h BREAKTHROUGH (p. 56) 19h DATA PRIVATIZER (p. 12) 20h CITU (p. 12)	13 – 15h PRO.BA (p. 35) 15 – 17h LOOSING.CTRL (p. 38) 17 – 19h TIMESCAPES (p. 38) 19 – 21h FLUID THREADS (p. 39) 21 – 23h INTERFILM@ TRANSMEDIALE (p. 39)
6.2. SUNDAY	12 – 15h BASIC LIFE (p. 8) <i>Conference</i> 16 – 19h BASIC SECURITY (p. 8) <i>Conference</i> 21 – 22h TURNED (p. 31) > Christian Ziegler <i>Performance</i>	12h TOPLAP (p. 12) 14h > Alessandro Ludovico (p. 12) 15h PYLON.TV (p. 12) 16h > Ricardo Mbarak (p. 12) 17h > Oliver Grau (p. 12) 18h WIKIPEDIA/MEDIA ART (p. 12) 19h MAKROLAB (p. 57) 20h BURMA REPORT (p. 13)	13 – 15h Clive Holden: TRAINS OF WINNIPEG 15 – 17h CREATORS OF SHOPPING WORLDS (p. 40) 17 – 19h WORK BASES (p. 40) 19 – 21h TELEVISION (AN ADDRESS): DAVID D'HEILLY (p. 30) 21 – 23h STREETSIDE STITCHES (p. 41)
7.2. MONDAY	14 – 18h RE-THINKING MEDIA HISTORY (p. 9) <i>Conference</i> 20 – 22h AWARD CEREMONY	12h > Sandro Canavezzi (p. 13) 13h > Peter Cornwell (p. 13) 14 h GAMES, MADE IN... (p. 10) 17h MEDIA SKILL CONVERGENCE (p. 10) 19h KINOAUTOMAT (p. 13)	16 – 18h ROUTINE BREAKS (p. 41) 18 – 20h TRANSIT SPACES (p. 42) 22 – 23.30h TELEVISION (AN ADDRESS): LAWRENCE LESSIG (p. 30)
8.2. TUESDAY	14 – 19h COOL INTERACTION (p. 10) <i>Conference</i>	12h BASIC MEDIA EDUCATION (p. 9) 14h DIGITAL PLAYGROUND (p. 13) 15h > Ben Renner (p. 13) 16h > Greg Judelman (p. 13) 17h > Helge Jansen (p. 13) 18h PLAN (p. 13)	15 – 17h ARTUR ZMIJEWSKI (p. 42) 17 – 19h DISTANT MEETINGS (p. 43) 19 – 21h EXTENDED LANDSCAPES (p. 43) 21 – 23h TM.05 VIDEO COMPILATION (PREVIEW)

SCHEDULE

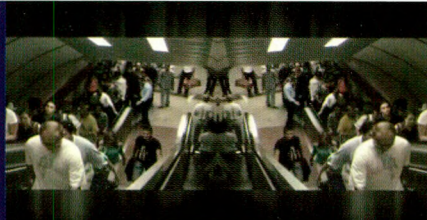
37

FULL SALON SCHEDULE ON DISPLAY >> HKW FOYER

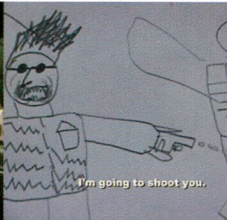
K3/WORKSHOPS	ANDERE ORTE HKW	EXTERN	
<p>14 – 19h CHIRPING AND CRAWLING (p. 58)</p>	<p>21 – 22h [Vorplatz HKW] SKY EAR (p. 29) > Usman Haque <i>Performance</i></p> <p>22 – 23h [Salon] CAUS #3 > venzha and the house of natural fiber (p. 31) <i>Performance</i></p> <p>17 – 18h [Salon] SHOCKBOT COREJULIO (p. 48) > 5voltcore <i>Performance</i></p> <p>18.30h [Salon] SANKARI (p. 51) > Minna Numinen, Petri Kola <i>Performance</i></p> <p>20 – 21h [Salon] PRESENTATION RESULTS OF "CHIRPING AND CRAWLING WORKSHOP" (p. 58)</p>	<p>20.15h [C-Base] OPENING: TELETYP VERNISSAGE (p. 71)</p> <p>16 [Münzclub] OTTO PIENE (p. 28)</p> <p>17 – 19h [DAM] RECEPTION NORDIC PIONEERS (p. 26) <i>Performance</i></p> <p>18h [British Council] DINNERFOR1 (p. 28) <i>Opening</i></p> <p>20.15h [C-Base] COMMUNITY CONSTRUCTION KIT (p. 71)</p> <p>22h [Maria am Ostbahnhof] LIVE CINEMA III: LSP – LASER SOUND (p. 67) > Edwin van der Heide <i>Performance</i></p>	<p>3.2. THURSDAY</p> <p>4.2. FRIDAY</p>
<p>14 – 19h TALES FROM THE CORE (p. 58)</p>	<p>18.30h [Salon] SANKARI (p. 51) > Minna Numinen, Petri Kola <i>Performance</i></p> <p>20 – 21h [Salon] PRESENTATION RESULTS OF "TALES FROM THE CORE WORKSHOP" (p. 58)</p>	<p>20.15h [C-Base] A PREMIUM POP-ILLUSION (p. 71)</p> <p>22h [Maria am Ostbahnhof] LIVE CINEMA V: HIISKA > skoltz_kolgen <i>Performance</i> (p. 67)</p>	<p>5.2. SATURDAY</p>
<p>14 – 19h LIVE-CODING (p. 59)</p>		<p>16h [Kunstraum Kreuzberg] CYBERFEMINISM (p. 27) <i>Panel</i></p> <p>16h [NGBK] -TAINMENT (p. 27) <i>Finissage</i></p> <p>19.30h [Maria am Ostbahnhof] LIVE CINEMA VI: AUDIO-VISUAL AVANTGARDE (p. 67) <i>Panel Discussion</i></p> <p>20h [Volksbühne] TRAMPOLINE (p. 44) <i>Screening & Performance</i></p> <p>20.15h [C-Base] TOPLAP: PERL JAM <i>Performance</i> (p. 71)</p>	<p>6.2. SUNDAY</p>
<p>14 – 19h HAL (p. 59)</p>	<p>18 – 19h [Salon] SHOCKBOT COREJULIO (p. 48) > 5voltcore <i>Performance</i></p> <p>19.30h [Salon] SANKARI (p. 51) > Minna Numinen, Petri Kola <i>Performance</i></p>	<p>19.30h [Maria am Ostbahnhof] LIVE CINEMA IX: LIVE-CODING (p. 67) > Toplap <i>Presentation and av live jam</i></p> <p>20.15h [C-Base] DORKBOT.BLN-DOING BASICALLY STRANGE THINGS WITH ELECTRICITY (p. 71)</p>	<p>7.2. MONDAY</p>
<p>14 – 19h AVID VIDEOSCHNITT (p. 59)</p>		<p>19h [Kunstraum Kreuzberg] HACKTIVISM (p. 27) <i>Panel</i></p> <p>19.30h [Maria am Ostbahnhof] LIVE CINEMA X: SURROUND > Purform – „BLACK BOX“ > Pure & Dekam > Bas van Koolwijk – „FDBCK AV“ (p. 67)</p>	<p>8.2. TUESDAY</p>

SCREENING

38 **loosing.ctrl** » SAT 5.2. » 15H » *Theatersaal*
TIMESCAPES » SAT 5.2. » 17H » *Theatersaal*



loosing.ctrl



LOOSING.CTRL

loosing.ctrl wurde 2003 als kollaboratives Projekt initiiert. Als eine Produktion des Israeli Center for Digital Art in Holon und von NOMAD in Istanbul, entwickelt es über verschiedene Phasen Aktionen und Reaktionen zu ‚Kontrollmechanismen‘. In der ersten Phase in Istanbul wurde eine Reihe mit Vorträgen, Videoprogrammen und Klangkunstperformances israelischer Künstler im dortigen Platform Contemporary Art Center veranstaltet.

loosing.ctrl is a joint project that started in 2003, processing actions and reactions of 'control mechanisms' throughout multiple phases, as a cooperation of The Israeli Centre for Digital Art in Holon and NOMAD in Istanbul. Within the first project phase in Istanbul, Platform Contemporary Art Centre hosted a talk and a screening of videos by Israeli artists. In addition, there were sound-art performances and a video art series.

Hells Angels 3:50

Dana Levi

Beyond guilt, atonement 7:00

Ruti Sela and Maayan Amir

Check It 3:22

Effie and Amir

Tuning 2:10

Yael Bartana

Round up the usual suspects 6:00

Hatice Güleriyüz

Rahat/Dur (Stay/Put) 1:00

Erhan Muratoglu

March On 4:00

Can Turkinan and Özlem Sulak

Extracts from "Restore Hope" 5:00

Selda Asal

Kuratiert und präsentiert von/Curated and presented by Galit Eilat, Eyal Danon (DAL) and Basak Senova (NOMAD)

www.digitalartlab.org.il/loosing_ctrl

TIMESCAPES

TIMESCAPES ist ein kollektives Video- und Internetprojekt und erforscht die Möglichkeiten der vernetzten, nicht-linearen Filmmontage, um neue Formen der filmischen Erzählung zwischen Dokumentation und Fiktion hervorzubringen. Das Projekt initiiert diese vernetzte Montage entlang einer europäischen Achse, die vor den zwei Weltkriegen für die Westmächte ökonomisch und strategisch ausschlaggebend war und bis zu den Berliner Kongressen als Achse politischer Allianzen verhandelt wurde. Es visualisiert das Entstehen und den Fortgang von Geschichten dieser B-Zone und zeigt deren psychologische Landschaften, d.h. audiovisuelle Landschaften, die durch die Praxis des Filmemachens entstehen und miteinander verwoben werden.

TIMESCAPES ist sowohl ein kollaboratives Researchprojekt von Angela Melitopoulos und VIDEA (Medien Kollektiv Ankara), Dragana Zarevac, Freddy Viannelis, als auch auch ein soziales Filmnetz, denn jeder Autor wird zum Produzenten und Agenten des Projektes.

Angela Melitopoulos, Initiatorin von TIMESCAPES, wird zusammen mit einem Vertreter von VIDEA den ‚work in progress‘ des Projektes vorstellen und eine Reihe von Filmausschnitten zeigen.

TIMESCAPES initiates a process of non-linear editing between authors from different countries that lie along the 'old' European axis between Berlin and Istanbul, which dominated the strategies of the political alliances within Europe before World War I. We call this geographical territory, which is becoming a memorial territory, the 'B-zone'. The project visualises the becoming of a story about the collective memory of the people within the B-zone. It shows psychological landscapes which create audio-visual landscapes when specific shooting techniques and a specific type of postproduction is employed. The (digital) logics of weaving in this non-linear editing process can unfold.

TIMESCAPES is a non-linear video editing project by Angela Melitopoulos and VIDEA (Media collective Ankara), Dragana Zarevac and Freddy Viannelis. It is also a social film-net because each author is allied to a producer and both are agents of the entire project and can take part in the activities of all the other authors.

Angela Melitopoulos, initiator of TIMESCAPES, will together with a member of VIDEA talk about the 'work in progress' of the authors and present video excerpts from the project.

www.timescapes.info

SCREENING

fluid threads » SAT 5.2. » 19H » *Theatersaal* 39
interfilm@transmediale » SAT 5.2. » 21H » *Theatersaal*



A PRAGMATIC OF LINKS



Mother Media



Society of the Spectacle



Short stories about dead machines

FLUID THREADS

Beobachtungen und Erkundungen entlang der feinen Linie zwischen erzählerischen Referenzen und fragmentarischen Bildwelten produzieren durchlässige Übergänge und abstrahierte Handlungsstränge.

Observations and investigations along the fine line between narrative references and fragmentary image worlds produces permeable transitions and abstract story lines.

SOCIETY OF THE SPECTACLE 10:00

Mark Amerika, Trace Reddell, Rick Silva (us)

Source material from the writing, images, recordings, of arch-Situationist philosopher Guy Debord is used in an eclectic mix of software and 'net art ideology'.

A PRAGMATIC OF LINKS 10:30

Juan Romero (es)

An attempt to stage a parasitological vision based on image processing whilst focusing on interference and broken imagery as a central dramaturgical element.

DRAWDOWN 3:11

Phoenix Perry, Arnold Steiner (us)

An exploration of the relationship between the human, machine, environment and the culture of greed.

MOTHER MEDIA 8:00

Leonie Savvides (au)

The mother of all consumer lust and the ultimate object of desire – a delirious femme fatale – leads a morphous dive into religio-capitalist semiology.

CHROM 4:23

Mylicon/En (it)

A temporary loss of consciousness, a state in which everything flows and the boundaries between body and space become blurred.

SHORT STORIES ABOUT DEAD MACHINES,

PART 1: ODD_BOY AND ME 5:46

Diogo Pereira Bastos (pt)

An experience based on a fragmented idea and the ability to create patterns that we can identify by means of suggestion.

ESTHÉTIQUE DE LA PEUR 9:00

Christophe Blanc (fr)

A graphic reflection on the treatment of images in society; of oppression and manipulation, creating a climate of fear and danger.

BITCRUSHER 11:20

Harald Holba (at)

Interaction of human beings and architecture blurs borders, interference begins to disrupt the surfaces, spaces meld into each other.

INTERFILM@TRANSMEDIALE

Nach 'transmediale@interfilm' zum letzten interfilm Festival, präsentieren das internationale Kurzfilmfestival und die transmediale in weiterer Auflage ein gemeinsames Programm aus den aktuellen Einreichungen.

After 'transmediale@interfilm' at last year's international short film festival, interfilm together with the transmediale, present a new edition of the joint program of the current competition entries.

WELCOME TO EUROPE 9:30

Anders Forsman, Linus Johansson, Ragnar Granstrand (se)

A rhythmic and aggressive documentary about the EU's transition regulations for new member countries.

OVERPASS 7:00

Alan Price (us)

A boy takes a ride in Buckminster Fuller's Dymaxion Car through a desert filled with highways.

CULTURAL QUARTER 10:00

Mike Stubbs (uk)

A controversial study about social voyeurism in mass media and ethical questions of surveillance.

VIVID HOURS 3:39

Niclas Dietrich (de)

Pixels and artefacts of the music video for the band 'Remo Park' sustain the aggressive expression.

OBRAS 12:00

Hendrick Dussolier (fr)

An accelerated metamorphoses in a poetic and graphic 3D journey through time and space.

NORTH 7:00

Britt Dunse (de)

In this 'Origami film', a love story is told with 'Post-It' notes and confetti.

DELIBERATE 6:17

Dara Gellman, Leslie Peters (ca)

'Deliberate' examines empty interiors of court-rooms revealing the presence..

XIMA VS CION 5:00

Stefi Böse (de)

Dance goes video and graphics. A video clip about the attraction of opposites.

ZIELPUNKTE DER STADT 8:00

Joern Stäger (de)

A topography of urban space in Germany, exploring the high density of architectural layers.

WE HAVE DECIDED NOT TO DIE 11:30

Daniel Askill (au)

Logic drops away and sound, stunts and visual effects create a world floating in space and time.

SCREENING

40 The Creators of Shopping Worlds » SUN 6.2. » 15H » *Theatersaal*
work bases » SUN 6.2. » 17H » *Theatersaal*



Eine neue Herausforderung bundesweit



Logistik



Roadwait

DIE SCHÖPFER DER EINKAUFSWELTEN/ THE CREATORS OF SHOPPING WORLDS

Harun Farocki, 2001

Einkaufen ist ein alltagskultureller Akt, selbstverständlich, unvermeidlich. Der Eintritt in die Einkaufswelt, in die Malls, kann zur dantesken Höllenreise oder zum erlösenden Abendmahl werden. Jedem ist diese Erfahrung geläufig und das Erscheinungsbild der Malls gegenwärtig. Diese Selbstverständlichkeit ist das Ergebnis eines hochkomplexen Vorgangs. Die Gestaltung von Malls wird planerisch, managerial und wissenschaftlich geleitet: Es gibt Berater-Firmen, Relaunch-Analysiker, einen Zentralverband, Mall-Zeitschriften und einen jährlichen Kongress in Las Vegas mit 6000 Teilnehmern und Laboren, in denen untersucht wird, wohin der Blick des Kunden fällt oder wie ein ‚spontaner‘ Kaufakt verursacht werden kann. Farockis Film ‚Die Schöpfer der Einkaufswelten‘ sucht ein Bild davon zu zeichnen – und lädt unsere Alltagsbilder magisch auf. (Antje Ehmann)

Shopping is an everyday cultural act; it is inevitable, taken for granted. Entering into the world of shopping – the world of shopping malls – can be a Dantean voyage into hell or a redeeming ceremony of Communion. Everyone is familiar with this experience and knows what a mall looks like. This self-evident phenomenon is, however, the result of a highly complex process. The designing of shopping malls is overseen by an army of planners, managers and scientists: there are consultants, re-launch analysts, a central association, mall magazines. 6000 guests and laboratories attended an annual convention in Las Vegas at which such questions were investigated as to where the gaze of the customer falls and how a ‘spontaneous’ purchase can be induced. Farocki shows how mall producers look at malls when they want to find out, for example, how passers-by move, where they stop and where they reach for a product. He adds these images to the everyday ones – and gives them a magical charge. (Antje Ehmann)

German version with English subtitles

WORK BASES

Arbeit ist eines der zentralen gesellschaftlichen Themen. Unterschiedliche Elemente von Arbeitswelten werden dokumentiert und gleichzeitig perspektivisch verlagert, bis hin zur Konstruktion eigener, temporärer Realitäten.

Work is a central theme of society. Various elements of the working world are documented and at the same time perceptually displaced, finally resulting in the construction of a temporary reality.

LOGISTIK 7:41

Michaela Binder (de)

The abstract notion of logistics, organising and merging complex contexts, is being reduced to the brink of conventional perception through extracts of everyday images.

EINE NEUE HERAUSFORDERUNG

BUNDESWEIT 5:00

Angelica Chio (de)

The karaoke-video about an anonymous, highly qualified job-seeker challenges the current situation in the work force. The lyrics are based on job postings which were published on the same day on which the film was shot in Berlin.

ROADWAIT 11:00

Elif Refig (tr)

Four people are observed in Beyoglu, Istanbul’s most crowded and cosmopolitan area. Their stability and permanence contrasts with the hustle and flow of the transitory street.

REALITY MACEDONIA 15:00

Slobodanka Stevceska, Denis Saraginovski,
Sasho Talevski (mk)

Primarily a portrait of the Parisien art scene, the documentary also draws attention to the social and cultural relations within Macedonia and the attitude of a small country towards the information to and from larger urban centres.

BLOT OUT THE SUN 22:45

Harrell Fletcher (us)

A garage in central Portland, Oregon is the setting for this conceptual re-working of James Joyce’s Ulysses. The garage owner Jay and his mechanics serve as narrators, reading lines from the novel that focuses on love, death, social inequality and the relationship between individuals and the universe.

SCREENING

streetside stitches » SUN 6.2. » 21H » *Theatersaal* 41
routine breaks » MON 7.2. » 16H » *Theatersaal*



Public Discourse



Skarro



día

STREETSIDE STITCHES

Der öffentliche Raum ist Gegenstand kontinuierlicher Neudefinition sowie Austragungsort von Einflussmöglichkeit und Zeichensetzung der beteiligten Akteure. Die individuelle Kenntlichmachung der eigenen Präsenz in diesem Raum deckt sich dabei nicht immer mit dem vermeintlichen Konsens und den bestehenden Werten.

Public space is an area that is continually being redefined. It functions as a venue capable of being influenced and imprinted by the participants. The individual assertion of one's own presence within this space, does not always correlate with the popular consensus and existing values.

CUT 4:04

Till Heim (de)

Public space, with its own distinctive art of graffiti and billboards, is the focal point of this non-narrative music video. The fragmented images in which the boundaries between art and commerce are often blurred, depict a hectic and fast-paced urban cityscape. These images are juxtaposed with those of areas that are often overlooked – abandoned neighborhoods full of tranquility and their own poetry.

BIC BAC JOB 13:00

Le collectif magique (fr)

'The ghost of the ghost of my youth' as the four French artists alternatively call their video work, oscillates between Lycée Raymond Naves and a derelict factory. The non-linear and highly subjective narration revolves around Nicolas Santenas Santos, lead guitarist of 'Hypnolove'.

PUBLIC DISCOURSE 46:00

Brad Downey (us), Quenell Jones (us),

Tim Hansberry (us)

'Public Discourse' is an in-depth study of illegal installation art. The primary focus is on the painting of street signs, advertising manipulation, posterizing and guerrilla art, all performed illegally. Shot in the classic cinema vérité style using compact mini-dv and video 8 cameras, 'Public Discourse' follows the art-making from initial idea through to exhibition.

ROUTINE BREAKS

Die tägliche Routine und der Umgang damit kann zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen führen. Vom Tagtraum endloser Möglichkeiten zur unheilvollen Erkenntnis scheinbarer Ausweglosigkeit liegen Zusammenbruch und Aufbruch nahe beieinander.

The daily routine, and one's handling of it, can lead to very different results. From a day dream of endless possibilities to a disastrous realisation of a seeming hopelessness; breakdown and new departures lie close to one another.

DER OPTIONIST 4:30

Frank Westermeyer, Sylvie Boisseau (de)

"I could go everywhere...I could do everything...All women suit me..."

DÍA 18:00

Nicole Rademacher (us)

A screenplay based on a dream, a poetic vignette. There are only five words of dialogue in the movie, and the visual component follows the same minimalist model to capture a moment that is both stark and sublime.

TUNED 14:00

Oliver Pietsch (de)

A compilation of feature film scenes depicting people high on drugs.

MADWOMAN 2:23

Kristin Scheving (uk)

Short poem about a young woman being caught in dizzying depression facing flares of addicted desperation.

SKARRO 10:19

FAF (es)

This video fuses the aesthetics of a TV documentary and a skate video. In the Valencian night, illegal beer salesmen become the characters of a 'Skarro' video, a new sport they have invented.

A QUIET MOMENT WITH RICHARD 6:30

Matthew Etches (ca)

'A Quiet Moment with Richard' spends a peaceful nocturnal drive with Richard Kellie, writer, filmmaker, and taxi cab driver. Richard recounts an intense evening in Amsterdam, while driving through the vacant streets of Winnipeg.

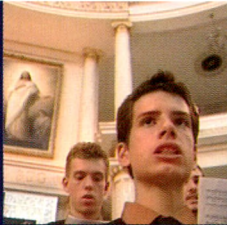
LIVING A BEAUTIFUL LIFE 13:00

Corinna Schnitt (de)

From their stylish Los Angeles villa, an attractive married couple pontificates on how ideal their lifestyle is. At first it appears as though the interview is for real, however as time passes, the pair seem more and more like actors.

SCREENING

42 transit spaces » Mon 7.2. » 18H » *Theatersaal*
Artur Zmijewski » Tue 8.2. » 15H » *Theatersaal*



Singing Lesson



An Eye for an Eye



KR WP



THEMES

TRANSIT SPACES

Transitorte können sich als schwer zu nehmende Hindernisse erweisen oder, einmal überwunden, geprägt sein von Isolation und Entwurzelung. Der Reisende erkundet diese Orte und versucht, ihre Zeichen und immanenten Referenzpunkte zu entschlüsseln.

Transit spaces can prove to be difficult obstacles. Once overcome, they may be marked by isolation and uprootedness. The traveller explores these places and attempts to decipher their signs and immanent reference points.

BORDERFRIENDLY 10:00

Marco Bruzzone (it)

A person in the process of preparing with great care, an object: a piece of art which will be displayed together with the video itself. The sound on the video is a recording of the journey that the object had made, beginning when it arrives at the airport and ending when it boards the plane as a piece of suspicious hand-baggage.

ALL WHITE PEOPLE ARE FRENCH 12:00

Katja Straub (de)

A childhood memory told by an African living in Berlin. Stories of African magic are juxtaposed with drawings on the walls of a prison in Berlin, where refused asylum seekers are kept prior to their expulsion back to their countries of origin.

EATING GRASS 22:30

Alia Syed (uk)

Shot in London, Karachi and Lahore and encompassing five stories relating to the times of day for Muslim prayer, the work explores overlaps between time, memory and location. The shadows cast by the sun become emotional triggers for a young woman whose present is continually enmeshed with the past.

THEMES 28:24

Dan Boord, Luis Valdovino (us)

'Themes' resumes the travelogue begun in 'Standards', another video in this series. Within 'Themes' the past, present and the future converge as the Venice of Dante becomes a hotel in Las Vegas. It is a new year, a new century and 'Themes' is here to nostalgically observe that they do not make the future the way that they used to.

ARTUR ZMIJEWSKI

Artur Zmijewski arbeitet als Foto- und Videokünstler, seine Motive sind Menschen mit außergewöhnlichem Schicksal, wie etwa Behinderte. Er integriert reale Situationen in seine Arbeit und bezieht banale oder extreme Dinge des alltäglichen Lebens in das jeweilige Werk ein. – Zmijewski vertritt Polen bei der 51. Biennale von Venedig 2005.

Artur Zmijewski works as a photo and video artist. The motives for his work is often people with exceptional circumstances, such as the physically challenged. He integrates real situations into his work and draws on both the banal and extreme aspects of everyday life in his respective pieces. – Zmijewski will represent Poland at the 51st Venice Biennial 2005.

SINGING LESSON I, 2001 14:00

A work about deaf children learning to sing a fragment of the Kyrie from the Polish Mass.

KR WP, 2000 7:30

Former soldiers perform their precision maneuvers to marching songs. They also humorously demonstrate that men in uniform are, under their uniforms, just men after all.

AN EYE FOR AN EYE, 1998 10:00

The work depicts disabled people and healthy ones, a physically fit young woman who lends a disabled man her fingers to wash his body, and two men climbing stairs and walking together as one being.

ME & AIDS, 1996 3:30

A metaphor of two human beings meeting in a reality in which Aids is hard to ignore. Each temptation given into can have a catastrophic result.

PIELGRZYMKI, 2003 29:30

Artur Zmijewski & Pawel Althamer

A group of Polish Catholics on their pilgrimage in the holy land. A journey focused on faith, which takes no note of the secular reality of contemporary Israel.

NA SPACER, 2001 9:00

"This is a film about failure. No miracle happens, Lazarus does not rise from the dead. The completely exhausted animators seat the helpless bodies in wheelchairs and they freeze in immobility again." (az)

In Zusammenarbeit mit/In cooperation with **Foksal Gallery Foundation** Warsaw and the **Polish Institute** in Berlin.

POLNISCHES
INSTITUT
BERLIN

SCREENING

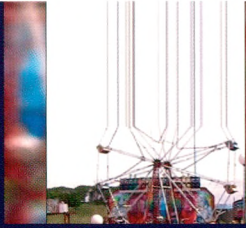
distant meetings » TUE 8.2. » 17H » *Theatersaal* 43
extended landscapes » TUE 8.2. » 19H » *Theatersaal*



How To Fix The World



Rosemarie



skyWriting

DISTANT MEETINGS

Orte und Menschen, Momente des Zusammentreffens und des Entfernens. Wege und Routen kreuzen sich in der beständigen und mitunter poetischen Frage nach Zufall und Notwendigkeit.

Areas and people, moments of coming together and then drifting apart. Directions and routes cross one another in the constant and sometimes poetic question of chance and necessity.

KLIPPER 5:20

Elmar Vestner (de)

To what extent does our personality, our environment and our media conditioning allow for an 'independent' perspective?

18.000 DEAD IN GORDON HEAD 13:00

Clive Holden (ca)

During a visit to the filmmaker's hometown, he witnessed the murder of a teenage girl - killed by a sniper on a quiet, suburban street, in the middle of the afternoon.

SHE UNDER A SHERRINGTON TREE 8:25

Nicolas Bernier, Delphine Measroch (ca)

A road trip out of the city of Montreal leads to Sherrington, a little known remote village full of quietness in an open landscape.

DIGITALSNAPSHOT 4:30

Daniel Lo Iacono (de)

What does a moment look like, and can a snapshot freeze a moment in time?

YAWNING VOID 12:00

Holger Mader (de)

Corridors, halls, funnels and rooms in a mazy hotel commemorate the simulated worlds of video games.

TOKYO DRIVER CARESS 11:32

Stef & Selene Kolman in co-operation with

Stijn van Santen (nl)

Notions of identity, privacy and security in a telematised home on wheels are reflected by focussing and meditating on moving and standing still.

ROSEMARIE 7:56

Marc Comes (de/fr)

'Rosemarie' is an homage to the artist Rosemarie Trockel and circles around stamping, distance and decisions, love and work, serial production and fermentation.

(OHNE TITEL) 3:00

Johann Lurf (at)

Bit by bit the screen fills up: 12 clips are put into context with each other through split screens, competing for the viewer's attention.

Honourable Mention/AWARD

EXTENDED LANDSCAPES

Persönliche Erinnerungen lösen sich auf und werden wieder zusammengefügt. Szenarien konstruierter Zeit- und Rauminterpretationen schreiben sich ebenso in den Charakter erweiterter Landschaftsentwürfe ein, wie das Aufeinanderprallen kommunikativer und kultureller Identitäten neue Blickwinkel erlaubt.

Personal memories dissolve and are continually rejoined. Interpretations of constructed time and space scenarios are as much written into the character of the extended landscape, as they can be reflected in the clash of communication and cultures, allowing for fresh perspectives.

PDX_01 7:31

Nomlg. (ca)

The audiovisual composition explores the strength within an 'ebb and flow' relationship between audio and video, the relationship between video and the 'space' in which it is presented, and the juxtaposition of abstract and concrete imagery as a theoretical tool.

Honourable Mention/AWARD

BIOLOGICAL NARRATIVE 1 THRU 5 9:13

Timothy Weaver (us)

A multi-segmented dvd-video whose content mediates a convergence of biologically-inspired models, biosemiotic threading, and a regard for the biophilic aesthetic.

SKYWRITING 13:45

Neil Boynton, Emma Rose (uk)

skyWriting explores the boundaries between digital abstraction and photographic realism, mixing video with animated stills against layers of re-sampled source recordings and synthesized sounds.

RECONSTRUCTION 6:30

Lina Selander (se)

A video and sound composition created from old photos with scenes from a typical family album. The motif remains hidden, the viewer only sees the back of the photos. What is visible however, is holes, thread and notes on the prints which connect people and visual elements on an abstract plane.

Honourable Mention/AWARD

HOW TO FIX THE WORLD 28:00

Jacqueline Goss (us)

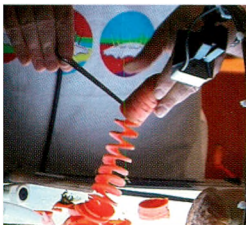
'How To Fix The World' is a digitally animated video adapted from Soviet psychologist AR Luria's research in Central Asia in the 1930s. Transcribed interviews with Uzbek and Krygyz farmers reveal the cultural conflict of Soviet Socialism and Islam.

SCREENING

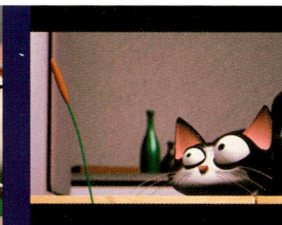
4.4 PARTNER EVENTS

Trampoline » SUN 6.2. » 20H » *Roter Salon, Volksbühne*

Going Underground 4 » WED 2.2. – TUE 8.2. » *U-Bahn Berlin*



Trampoline



Going Underground 4

TRAMPOLINE: GLOBAL COOLING – THE SIDE EFFECTS

International Video Art & New Media Performance

Frank Abbott verbindet in seiner extravaganten high-tech low-tech Performance das Live-Publikum in Berlin mit dem in England.

Unternehmerin Folke Köbberling wird zum 1. Mal die Firmenhymne ihrer ‚Tagesfiliale Köbberling Elektronik‘ vorstellen.

In his extravagant high-tech/low-tech performance, Frank Abbott connects a live-audience in Berlin with one in England. Entrepreneur Folke Köbberling will premiere her company-hymn ‚Tagesfiliale Köbberling Elektronik‘.

Mit Filmen von / With films by: Björn Melhus, Corinna Schnitt, Ulf Aminde, Ralph Meiling, Susanne Hofer & Marianne Halter, Linda Wallace

Tickets: 247 67 72, ticket@volksbuehne-berlin.de

Partly in English, partly in German language

www.trampoline-berlin.de

www.volksbuehne-berlin.de

GOING UNDERGROUND 4

Zum vierten Mal veranstaltet das Berliner Fenster in Kooperation mit dem Berliner Kurzfilmfestival interfilm ‚Going Underground‘ – das weltweit erste Filmfestival in der U-Bahn. Täglich werden auf 3768 Monitoren in 1106 Wagen vier Filme gezeigt: je zwei vormittags und zwei am Nachmittag. Die Palette reicht von kunstvollen Animationen bis zu Kurzspielfilmen. Die Fahrgäste sind die Jury: Per Telefon oder auf den Internetseiten von Berliner Fenster und interfilm.

For the fourth time, the Berliner Fenster, together with the Berlin short film festival, interfilm, presents ‚Going Underground‘ – the first film festival worldwide to take place on the underground. Every day, on 3768 monitors in 1106 cars, four films will be shown: two in the morning and two in the afternoon programme. The palette consists of skillful short-films ranging from animation to narratives.

The passengers are themselves the jury: via telephone, or on the websites of Berliner Fenster and interfilm.

www.interfilm.de, www.berliner-fenster.de

interfilm 2005

21th International Short Film Festival Berlin

01. – 06. November 2005

The application deadline is the 15th July 2005

Competitions:

International Competition // German Competition // International Films for Children
Documentary Competition // International Films Against Violence and Intolerance
eject *‘The Long Night of the Unexpected’* Audience Award

Special focus programmes on Poland and Brasil.

interfilm
berlin

Interfilm 21th Festival

Tempelhofer Ufer 1A, 10961 Berlin, Germany

Fon / Fax +49 0 (30) 693 29 59 or +49 0 (30) 25 29 13 22

mail interfilm@interfilm.de // web www.interfilm.de

AWARD



Während der Wettbewerb der transmediale in den letzten Jahren in drei separaten Kategorien ausgeschrieben wurde (Image, Interaction und Software), reagieren wir in diesem Jahr auf verschiedene Diskussionen und schaffen die Aufteilung in diese Kategorien ab. Dieser Schritt hängt mit einer allgemeinen Debatte über die Definitionen und Grenzen ‚elektronischer‘, ‚digitaler‘ oder ‚medialer‘ Kunst zusammen, und wir hoffen, dass die Öffnung des Wettbewerbs zu einer Neubewertung des Verhältnisses von Kunst und Medientechnologie beitragen wird.

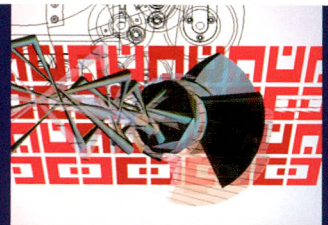
Where in the past, the transmediale award competition had three separate categories (Image, Interaction, Software), this year we are responding to various discussions by abolishing these separate categories. This move forms part of a general debate about the definitions and limits of the terms 'electronic', 'digital' or 'media' art, and we hope that opening up the terrain of the competition will help to re-evaluate the connection between art and media technologies.

AWARD

46 Jury Statement



Sankari



Fijuu

JURY STATEMENT

Die diesjährigen Einreichungen für die transmediale deckten ein breites Spektrum ab; von interaktiven Installationen, Projektionen und immersiven Umgebungen, über Bildschirm-basierte Arbeiten unterschiedlichster Art, Musikprojekte und Performances, bis hin zu verschiedenen Reflexionen über Interface-Mechanismen, aber zum Beispiel auch Drucke. Der Wegfall der Wettbewerbskategorien bei der diesjährigen transmediale befreite die Jury von den Hemmnissen, die häufig bei Arbeiten auftreten, die zwischen einzelnen Kategorien stehen oder die sich als bessere Beispiele der einen oder anderen Kategorie erweisen. Während des Entscheidungsprozesses war es uns deshalb möglich, uns auf die Leistungen der Arbeiten als zeitgenössische Antworten auf dem Feld der Kunst und der Technologie per se zu konzentrieren. Die Jury begrüßt und befürwortet diese strategische Entscheidung des transmediale Teams und erachtet eine Fortführung dieser Praxis als sinnvoll. Wir schlagen außerdem vor, dass die transmediale die teilnehmenden Künstler weiterhin dazu auffordert, ihre Arbeiten mit Schlüsselwörtern zu umschreiben. Diese Schlagwortliste sollte dann kontinuierlich überarbeitet werden, um weniger relevante Wörter auszuschließen und solche, die an Wichtigkeit gewinnen, aufzunehmen. Es wäre außerdem sinnvoll, eine Liste aller Schlagworte anzulegen, um zukünftige Recherchen zu erleichtern.

Großes Interesse bestünde bei der Jury generell an mehr Einreichungen aus dem Bereich der Fotografie oder an Arbeiten aus anderen ‚traditionellen‘ Medien. Kunstwerke über Kunst und Technologie müssen naturgemäß nicht zwangsläufig mithilfe dieser Technologien hergestellt werden. Ein Gemälde kann in ähnlicher Weise die neuen Technologien, ihre Ästhetiken oder deren Auswirkungen auf die zeitgenössische Gesellschaft reflektieren. Obwohl solche Arbeiten in beträchtlichem Umfang existieren, sind diese selten im Rahmen von Festivals, die sich der Kunst und neuen Technologien widmen, zu sehen. Die transmediale hat es sich zum Ziel gesetzt, diesen Bereich zu erweitern – im Gegensatz zu anderen Festivals, die sich oft ausschließlich den Neuen Medien oder mithilfe digitaler Technologien erzeugter Kunst widmen. Eine größere Bandbreite innerhalb der eingereichten Arbeiten könnte die transmediale zu einer idealen Plattform machen, um die dringend notwendige Integration zwischen den Neuen Medien und der Kunstwelt insgesamt zu fördern.

Auffällig war zudem die verhältnismäßig geringe Anzahl von Einreichungen außerhalb Europas und der USA. Diesem Mangel sollte durch eine proaktiver gestaltete Ausschreibung entgegengewirkt werden,

darüber hinaus sollten durch Kontaktpersonen in den angesprochenen Regionen mehr Einreichungen aus der ‚südlichen Hemisphäre‘ und anderen Regionen der Welt ermutigt und ermöglicht werden.

In den Jury-Sitzungen wurde weiterhin häufig über die Dokumentation der eingereichten Werke diskutiert. Insbesondere Arbeiten wie beispielsweise interaktive Installationen, auf die nicht direkt über das Internet oder eine DVD zugegriffen werden kann, sind schwer darstellbar. In einigen Fällen fühlte sich die Jury nicht in der Lage, ein Werk zu beurteilen, da die Qualität des mitgeschickten Dokumentationsmaterials nicht ausreichte. Einige interaktive Installationen wurden mithilfe von Flash oder Director Demos dargestellt, so dass es unmöglich war festzustellen, ob die Arbeiten – wie von der transmediale gefordert – bereits fertiggestellt oder noch in der Entwicklung waren. Am erfolgreichsten waren jene Darstellungen, die eine Arbeit im Studio eines Künstlers oder bei einer Ausstellung ‚in Aktion‘ zeigten.

Obwohl die Jury generell eine größere Vielfalt und Hybridisierung als notwendig erachtet, gab es unter den Einreichungen viele hervorragende Projekte, die zeigten, dass kontinuierlich Werke entwickelt werden, die die Beziehung zwischen Kunst und Technologie erforschen. Die Arbeiten deckten eine solch große Bandbreite von Genres ab, dass die Jury beschloss, genauso viele ehrenwerte Erwähnungen auszusprechen wie Nominierungen. Es war nicht einfach, die ehrenwerten Erwähnungen, Nominierungen und Gewinner auszuwählen, aber nach ausführlichen Diskussionen haben wir uns für die folgenden Projekte entschieden.

transmediale.05 Jury-Mitglieder:

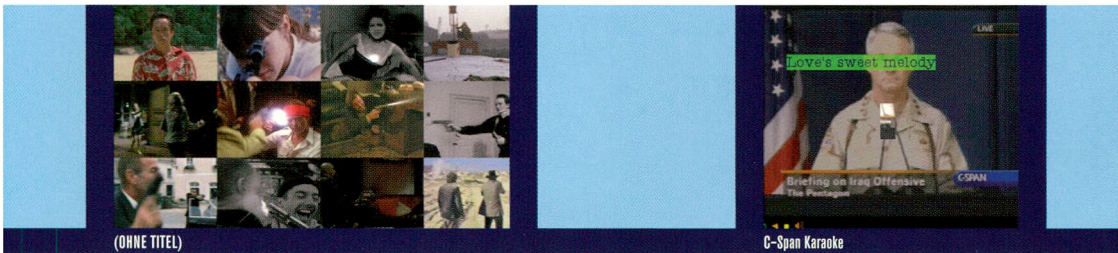
Micha Bielicky

Masaki Fujihata

Amanda McDonald-Crowley

Gunalan Nadarajan

Christiane Paul



JURY STATEMENT

This year's submissions to the transmediale festival covered a broad territory, including interactive installations and projections, immersive environments, screen-based work in all its forms, music projects and performance, various reflections on interface mechanisms, as well as prints. The collapse of categories opted for by this year's transmediale effectively removed for the jury the border anxieties that the jury faces when deliberating on works that sit in between categories or prove to be better examples of some categories than others. In the jury process, we were therefore able to concentrate on deciding on the merits of the works as contemporary responses to the field of art and technology per se. The jury welcomes and congratulates this strategic decision on the part of the transmediale team and proposes that this practice continue. We also propose that transmediale should continue the practice of having artists select keywords that more or less accurately describe their works. However, we suggest that this list of keywords be constantly updated by editing out the increasingly irrelevant ones and adding the ones that gain currency amongst practitioners. It may also be useful to keep an inventory of all keywords used for future reference and research.

In general, the jury would be interested to see more photographic work or work in other 'traditional' media submitted to the transmediale awards. Artworks addressing issues surrounding art and technology obviously do not need to heavily rely on the technology itself. A painting may equally reflect on new technologies and their aesthetics or effects on contemporary society. While a considerable body of this work exists, it is seldom seen within the context of festivals devoted to art and new technologies. By its mission, transmediale takes a broader approach than other festivals in this realm, which are often explicitly devoted to "new media" or art using digital technologies. More variety of media within the submitted works could make transmediale an ideal platform for promoting a much-needed integration between new media art and the art world at large.

The jury also noted the relative absence of submissions from outside Europe and the US. It is proposed that this paucity of submissions be addressed by more proactive efforts to publicise the submission process and by using contact persons from particular regions to encourage and enable more submissions from the "Southern hemisphere" and other parts of the world.

Another issue that frequently came up during the discussions among the jury was the documentation

of the submitted works. Works such as interactive installations, which cannot be accessed directly over the Internet or on a DVD, are notoriously hard to document. In some cases, the jury felt unable to judge a work because the quality of the submitted documentation material simply was not sufficient. Some interactive installations were documented as Flash or Director demos, and it was impossible to tell if the actual work was finished (as required by transmediale) or still in development. Most successful was the documentation that showed a work 'in action', set up in the artist's studio or at an exhibition.

Despite the fact that the jury felt a general need for more variety and hybridisation, the pool of submissions contained a multitude of accomplished projects that indicate the continuing evolution of works exploring the relationship between art and technology. In fact, the projects covered such a broad range of genres that the jury decided to select as many honourable mentions as nominees. It didn't prove to be easy to identify the honourable mentions, nominees, and winners but after extended discussion we decided on the following projects.

transmediale.05 jury members:

*Micha Bielicky
Masaki Fujihata
Amanda McDonald-Crowley
Gunalan Nadarajan
Christiane Paul*

AWARD

48 Nominees



Shockbot Corejulio



Sky Ear

SHOCKBOT COREJULIO

5v0ltcore (at)

„Shockbot Corejulio“ wurde wegen seines interessanten Ansatzes eines Hardware-Hacks nominiert, der herkömmliche Vorstellungen von Software in Frage stellt und mit diesen spielt. Das Projekt betont die performativen Aspekte der Software, indem es Kurzschlüsse und schließlich die Selbstzerstörung der Hardware verursacht. Dadurch wird die Beziehung zwischen Hardware- und Software-Komponenten neu definiert. Gleichzeitig ergründet „Shockbot Corejulio“ die Redundanzen der Technologie.

„Shockbot Corejulio“ received a nomination for its interesting take on a hardware hack that challenges and plays with notions of software. Highlighting the performative aspect of software, the project leads to a short-circuiting and self-destruction of hardware, and redefines relationships between hardware / software components. „Shockbot Corejulio“ simultaneously explores the redundancies of technology.

[Exhibition \[> see page 19\]](#)

[Performance/Salon 4.2. 17h, 7.2. 18h](#)

LIFE: A USER'S MANUAL

Michelle Teran (nl/ca)

Michelle Teran's Performance „Life: A Users Manual“ wurde aufgrund ihrer politischen Intervention und ihres experimentellen Risikos nominiert. Mit der Erforschung des öffentlichen und privaten Raums bezieht sie kritisch Stellung zum heutigen Einsatz von Überwachungskameras in urbanen Situationen. Die Jury lobt ihren subversiven Ansatz, existierende Überwachungstaktiken ad absurdum zu führen, indem das aufgenommene Material öffentlich vorgeführt wird.

Michelle Teran's performance „Life: A Users Manual“ was nominated for its political intervention and experimental risk. The exploration of public and private space makes a comment on the use of surveillance cameras in contemporary urban settings. The jury was convinced by the act of subverting existing surveillance tactics by transmitting the cameras footage to the public.

[Exhibition \[> see page 20\]](#)

[Performance, time to be confirmed \[> see page 32\]](#)

SKY EAR

Usman Haque (uk)

Haques „Sky Ear“ stellt einen interessanten Ansatz zur Visualisierung und Sonifikation des elektromagnetischen Spektrums dar, einer normalerweise nicht greifbaren Kraft. „Sky Ear“ visualisiert das Unsichtbare; die elektromagnetischen Felder werden durch die Farbwechsel der heliumgefüllten und mit Infrarotsensoren und LEDs ausgestatteten Ballons sichtbar. Durch die Möglichkeit, als Zuschauer eines der in den Ballons befindlichen Mobiltelefone anzurufen, illustriert Haques Arbeit den Einfluss des einzelnen auf das Spektrum: durch den Anruf im Innern des Ballons verändert sich die Visualisierung und die elektromagnetischen Geräusche des Himmels werden hörbar.

Haque's „Sky Ear“ constitutes an interesting approach to the visualization and sonification of the electromagnetic spectrum, a usually intangible force.

Visualizing the invisible, „Sky Ear“ makes electromagnetic fields manifest themselves in the color changes of helium-filled balloons equipped with infra-red sensors and LEDs. Haque's work illustrates the individual's influence on the spectrum by allowing the audience to directly interfere with electromagnetic currents: by calling cell phones within the balloons, they induce changes in the visualization and are able to listen to the electromagnetic sounds of the sky.

[Performance, 3.2. 21h \[> see page 29\]](#)



88 from 14.000



Suburbs of the Void



Desperate Attempts at Beauty

88 FROM 14.000

Alice Miceli (br)

Alice Miceli visualisiert in ihrer Installation ein extremes politisches Thema auf ungewöhnliche Art und Weise. Sie benutzt herabfallenden Sand als Projektionsfläche für Schwarzweiß-Porträts hingerichteter kambodschanischer Häftlinge. Die Dauer der Projektion entspricht jeweils der Zeit zwischen Inhaftierung und Hinrichtung der Gefangenen. Die Einfachheit, mit der ein physikalisches und ein virtuelles Bild miteinander kombiniert und die verschiedenen Texturen von Video und fotografischer Darstellung untersucht werden, hinterlässt einen extrem suggestiven Eindruck.

In her installation, Alice Miceli offers an unusual visualisation to an extreme political issue. Falling sand is used as a projection screen for portraits (b&w photographs) of executed Cambodian prisoners and the duration of the sand falling represents the time between the imprisonment and the execution of each prisoner, respectively. The simplicity of combining a physical and a virtual image to explore the textual qualities of video and photographic representation leaves an extremely suggestive impression.

[Exhibition \[> see page 17\]](#)

DESPERATE ATTEMPTS AT BEAUTY

Joe Colley (us)

Diese sehr körperliche Klangerbeit erzeugt einen starken Eindruck physischer Präsenz. Die Wechsel und nahtlosen Übergänge zwischen Geräuschen natürlicher und elektronischer Abläufe vermitteln äußerst effektiv die verzweifelten Versuche des Künstlers, schöne Erfahrungen zu konstruieren.

This is a highly visceral sound piece that creates an sense of embodiment. The flip-flop and seamless transitions between sounds of natural processes and electronic sounds is extremely effective in communicating the artist's desperate attempts at constructing beautiful experiences.

[Exhibition \[> see page 24\]](#)

[Performance CTM, Sun 6.2. 22h \[> see page 64\]](#)

SUBURBS OF THE VOID

Thomas Köner (de)

Thomas Köners Videoarbeit 'Suburbs of the Void' wurde wegen ihrer außergewöhnlichen Erkundung der Zeit und ihrer Wahrnehmung in Bild und Ton nominiert. Die Arbeit hebt sich wegen ihres einnehmenden und fesselnden Charakters hervor, der durch die fast unmerklichen Veränderungen der Bilder entsteht, die innerhalb eines Tages von einer Überwachungskamera im Norden Finnlands aufgenommen wurden. Der intensive Klang verstärkt diesen Eindruck.

The video work 'Suburbs of the Void' by Thomas Köner was nominated because of its extraordinary exploration of time and its strong perception in image and sound. Among the award entries, it is outstanding for its absorbing and captivating character, evoked by the almost invisible transition of images captured by a surveillance camera in Northern Finland during the course of a day. The intense sound emphasizes this impression.

[Exhibition \[> see page 18\]](#)

[Exhibition partner events \[> see page 28\]](#)

AWARD

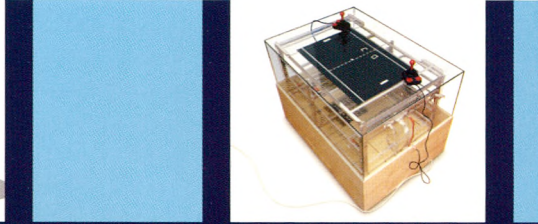
50 Nominees



Untitled 5



The Living Room



Pongmechanik

UNTITLED 5

Camille Utterback (us)

Camille Utterbacks Projekt wurde aufgrund seiner ausgefeilten generativen Komposition von Zeichnung und Malerei nominiert, einem bislang eher wenig ergründeten Gebiet innerhalb der Medienkunst. Die ‚Untitled 5‘ zugrundeliegende Software ermöglicht es dem Zuschauer, interaktiv am Zeichenprozess teilzunehmen und sein körperliches Abbild zu hinterlassen. Dabei werden auch Fragen wie Handlung und Einflussnahme zwischen Besuchern und den Software-Regeln thematisiert.

Camille Utterback's project was nominated for its sophisticated, software-driven and generative composition of painting and drawing, which remains an underexplored area in the field of new media arts. The underlying software of 'Untitled 5' enables the audience to become an interactive participant in the drawing and to leave an embodied impression. The project explores issues of agency negotiated between the participant and the rules of the software.

[Exhibition \[> see page 17\]](#)

THE LIVING ROOM

Victoria Fang (us)

‚The Living Room‘ wurde nominiert für seine einzigartige Perspektive auf die räumlichen Verbindungen innerhalb eines narrativen, nicht-linearen visuellen Rahmens. Das Publikum löst einen rätselhaften Mord, indem es die ‚Träger‘ einer zuvor aufgenommenen Videoerzählung innerhalb einer festgelegten Fläche räumlich anordnet. Damit spielt das Kunstwerk auf die Konventionen von hypertextuellem elektronischem Geschichtenerzählen an. Gleichzeitig überschreitet ‚The Living Room‘ die Grenzen zwischen interaktivem Kino und Experimenten mit Zeit- und Raumkonzepten in einer ‚vermischten Realität‘.

'The Living Room' was nominated for providing a unique perspective on the spatialisation of a linked and non-linear visual narrative. Enabling the audience to solve the puzzle of a murder mystery by spatially arranging the 'carriers' of a pre-recorded video narrative within a confined area, the artwork alludes to the conventions of hyperlinked electronic story telling. At the same time, 'The Living Room' crosses boundaries between interactive cinema and experiments with concepts of time and space in a 'mixed reality.'

[Exhibition \[> see page 18\]](#)

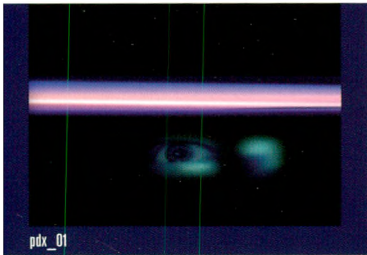
PONGMECHANIK

Niklas Roy (de)

Zu einer Zeit, in der die Retro-Ästhetik früher Computerspiele und -umgebungen zu einem populären Zweig der digitalen Kunst geworden ist, hebt sich ‚Pongmechanik‘ als eine akribisch hergestellte Nachbildung von Software durch Hardware hervor. Das Projekt kehrt Retro-Ästhetiken um, indem das klassische Pong-Spiel in analoger Art umstrukturiert wird: Altmodische Elektronik/Mechanik werden zu einer Form von nachgebildeter Hardware und die Grenzen zwischen Software und Hardware brechen metaphorisch zusammen.

At a time when the retro-aesthetics of early computer games and environments has become a prominent strand in digital art, 'Pongmechanik' stands out as a meticulously crafted emulation of software through hardware. The project provides an interesting twist on retro-aesthetics by re-engineering the classic game Pong in a completely analogue way, where old-fashioned electronics/mechanics become a form of emulated hardware and the boundaries between software and hardware metaphorically collapse.

[Exhibition \[> see page 22\]](#)



pdx_01



Stationsraum für Assimilativen Zahlwitz

HONOURABLE MENTIONS

ORNAMENTAL BUG GARDEN 001

boredomresearch (Vicky Isley, Paul Smith, uk)

Exhibition [[> see page 21](#)]

STATIONSRAUM FÜR ASSIMILATIVEN ZAHLOWITZ

Thom Kubli (ch/de)

Exhibition partner events [[> see page 26](#)]

C-SPAN KARAOKE

Barbara Lattanzi (us)

Exhibition [[> see page 22](#)]

(OHNE TITEL)

Johann Lurf (at)

Screening, 8.2. 17h [[> see page 43](#)]

PDX_01

Nomlg. (us)

Screening, 8.2. 19h [[> see page 43](#)]

SANKARI

Live TV-Karaoke Game Show

Minna Numinen, Petri Kola (fi)

Performance, 4.2. 18.30h, 5.2. 18.30h,

7.2. 19.30h, Salon

CORPORATE FALLOUT DETECTOR

James Patten (us)

Workspace [[> see page 55](#)]

FIJUU

Steven Pickles/pix (au), Julien Oliver/delire (nz)

Exhibition [[> see page 22](#)]

SIMPLEX COMPLEX

Marco Scoffier (us), Miwa Koizumi (us/jp)

RECONSTRUCTION

Lina Selander (se)

Screening, 8.2. 19h [[> see page 43](#)]

TOTAL TRANSMEDIAL



iBread, Veit Schütz, 2004, Acryl auf Brot, Plastik, 10 cm x 18,5 cm x 3 cm, signiert, nummeriert, www.veitschuetz.com / veit@cosmicart.com.

AB MITTE
JANUAR
IM NEUEN
FORMAT
AM KIOSK

DE:BUG // MAGAZIN FÜR
ELEKTRONISCHE LEBENSASPEKTE
MUSIK, MEDIEN, KULTUR &
SELBSTBEHERRSCHUNG
WWW.DE-BUG.DE

BESSERWISSE! SEIT 1997



werkleitz //
Gesellschaft e.V.

Zentrum für künstlerische Bildmedien Sachsen-Anhalt

Projektstipendium, Kunststipendium,
Werkleitz AWARD, EMARE - European
Media Artists in Residence Exchange,
Medienwerkstatt, Workshops/ Semina-
re, cinovid - Internetdatenbank für
Experimentalfilm und Videokunst,
Werkleitz Biennale

www.werkleitz.de

- tainment

Spielformen der Bewusstseinsindustrie

Eine Ausstellung des **RealismusStudio** in der
Neuen Gesellschaft für Bildende Kunst
Oranienstr. 25
10999 Berlin-Kreuzberg
Tel. 030/616 513-0

11.12.2004 – 06.02.2005
täglich 12 - 18.30 h
geschl.: 24., 25., 31. Dez. 04
und 1. Jan. 05

Filmprogramm am 14. und 21.01.05
jeweils um 18 h
Finissage am 06.02.05 um 16 h



WORKSPACE



BASEMENT

\ die Werkstatt der transmediale.05

Unter dem Titel BASEMENT findet im Erdgeschoss des Haus der Kulturen der Welt die dritte Ausgabe des transmediale Workspace statt. Eine Mischung aus Ausstellung und offenem Laboratorium mit Workshops und Präsentationen bietet Einblick in die verschiedenen Ansätze und Arbeitsprozesse der beteiligten Künstler, sowie die Möglichkeit zum direkten Dialog. Das Thema **BASICS** der transmediale.05 wird hier unter dem Aspekt der BASIC NEEDS beleuchtet.

Die Projekte im BASEMENT konzentrieren sich auf Grundbedürfnisse wie Behausung, Nahrung, Sicherheit, Mobilität und Kommunikation. Die eingeladenen Künstler beschäftigen sich mit geopolitischen, sozialen und technischen Infrastrukturen. Welche Techniken sind zur Befriedigung unserer BASIC NEEDS notwendig?

BASEMENT

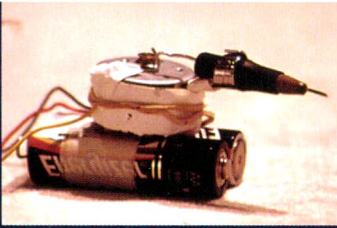
\ the workspace at transmediale.05

*The BASEMENT in the House of World Cultures is the 3rd edition of the transmediale Workspace. A hybrid of exhibition and open lab with workshops and presentations, the BASEMENT provides insight into the approaches and working methodologies of the participating artists, as well as the opportunity for dialogue. The **BASICS** theme of transmediale.05 is articulated in this space by the idea of BASIC NEEDS.*

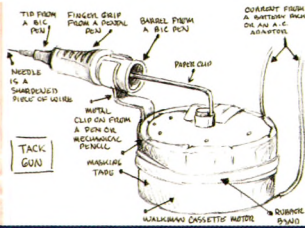
Projects in the BASEMENT take a closer look at basic issues such as housing, health, food, security, mobility and communication. Several artists and project-groups who deal with geo-political, social and technical infrastructure are invited to present their work. What technology is required to satisfy our BASIC NEEDS?

WORKSPACE

54 SHELTER: Prisoners' Inventions » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » *Basement*
SHELTER: paraSITE » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » *Basement*



Prisoners' Inventions



paraSITE

Das Dach über dem Kopf gilt als selbstverständlich. Der Zugang zu grundlegender Technologie ist **BASIC**. Zwei Projekte gehen dieser Selbstverständlichkeit aus der Perspektive sozialer Randgruppen nach. Welche Techniken können ihre Situation lebenswerter machen? Die Gruppe 'Temporary Services' und Michael Rakowitz, beide aus Chicago, stellen 'Hightech' aus der Gefängniszelle und Unterkünfte aus Plastikfolie vor.

Shelter can be taken for granted. Access to fundamental technology is BASIC. Two projects test this implicitness from the perspective of disadvantaged groups. What can technology contribute to render their situation more bearable? 'Temporary Services' and Michael Rakowitz, both from Chicago, present 'high tech' works from the prison cell and temporary lodgings made out of plastic.

PRISONERS' INVENTIONS

Temporary Services + Angelo (us)

Brett Bloom, Marc Fischer und Salem Collo-Julin arbeiten als Temporary Services vor allem an Projekten im sozialen Kontext und in partizipatorischen Situationen. Sie bevorzugen temporäre Aktionen im öffentlichen Raum, denen man eher überraschend begegnet.

2001 lud Temporary Services den inhaftierten Künstler Angelo zum Schreiben und Illustrieren einer Broschüre über die originellen, praktischen und manchmal bizarren Dinge ein, die von Gefangenen hergestellt werden. Angelo erarbeitete mehr als hundert Seiten an Zeichnungen und Texten. Die Werke reichen von Tauchsiedern mit elektrischen Anschlüssen aus Büroklammern oder Eis-am-Stiel-Stäbchen bis zu einer speziellen Kochmethode für eine Bolognesesauce, die mithilfe von Leuchtröhren zubereitet wird. Sie offenbaren eine andere Seite des Gefängnislebens: Den Wunsch, Objekte zu besitzen, die grundlegende menschlichen Bedürfnisse befriedigen.

Brett Bloom, Marc Fischer, and Salem Collo-Julin are working as Temporary Services on projects in the social sphere and striving to create participatory situations. They prefer temporary outdoor projects that are spontaneous and organic.

www.temporarieservices.org

In 2001, Temporary Services invited Angelo, an incarcerated artist, to write and design a booklet about the many ingenious, practical, necessary, and sometimes downright bizarre things he has seen other prisoners invent. Angelo has generated about 110 pages of drawings and writings. He has collected everything from immersion heaters with electrical plugs made from paper clips and popsicle sticks, to cooking methods for making a sausage sauce with light fixtures. Angelo's drawings reveal another side of prison existence: the need to have objects that allow the most basic human desires to be felt.

paraSITE

Michael Rakowitz (us)

Der Künstler **Michael Rakowitz** interessiert sich für ortsspezifische Arbeiten und Interventionen im öffentlichen Raum. Er produziert interaktive Installationen, Objekte und Performances, arbeitet prozessorientiert und dokumentarisch.

paraSITE ist ein seit 1998 laufendes Projekt, das Obdachlosen aus provisorischen Materialien wie Plastiktüten und Klebeband individuelle, aufblasbare Behausungen herstellt. Sie werden von der Straße aus mit einem Schlauch an die Lüftungsanlagen von Gebäuden angeschlossen, wodurch sie sich aufrichten und im Innern erwärmen.

Solange sie nicht benutzt werden, können die paraSITEs klein zusammengefaltet an einem Griff getragen oder auf dem Rücken transportiert werden. Gedacht als praktische Hilfe, funktionieren die Unterschlüpfе auch als sichtbarer Protest und 'Empowerment'.

Michael Rakowitz is an artist interested in environmental issues as well as public interventions. He creates objects, spaces, interactive installations, performances and documentations of public interventions.

www.possibleutopia.com/mike

paraSITE has been an on-going project since 1998. The artist produces individual, clear, plastic shelters for the homeless which are inflated and climatized by attaching them to out-take ducts in the ventilation systems of buildings.

The paraSITE units in their idle state exist as small, collapsible packages with handles for transport by hand or on one's back. While these shelters were being used, they functioned not only as a temporary place of retreat, but also as a sign of dissent and empowerment.

Lecture, Sat 5.2. 17h

WORKSPACE

KNOWLEDGE: Corporate Fallout Detector » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » **Basement** 55

KNOWLEDGE: Visible Food » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » **Basement**



Corporate Fallout Detector



Konsumieren gehört zu den **BASIC** des Alltags. Anhand welcher Parameter können wir über einen verantwortlichen und korrekten Konsum entscheiden? Digitale Werkzeuge wie z.B. Datenbanken könnten WISSEN für ethisch reflektierte Kaufentscheidungen bereitstellen, erschließen und für eine breitere Öffentlichkeit aufarbeiten. In diesem Bereich des BASEMENT werden exemplarisch zwei Arbeiten gezeigt, die als Orientierungshilfe zwischen den Supermarktregalen dienen können.

*Consumption is a **BASIC** part of everyday life. But by which parameters can we decide how to consume justly and responsibly? Digital tools such as databases can provide the KNOWLEDGE for ethically-reflected buying and work towards an increased public awareness. In this section of the BASEMENT two exemplary projects will be presented which can offer their assistance in the supermarket aisles.*

CORPORATE FALLOUT DETECTOR

James Patten (us)

Unsere ethische und ökologische Verantwortung beim täglichen Einkauf im Supermarkt thematisiert James Patten in seinem ironischen Projekt ‚Corporate Fallout Detector‘. Der in Aussehen und Sound an einen Geigerzähler erinnernde Prototyp macht ‚versteckte‘ Produktinformationen lesbar, die über den Barcode aufgerufen werden können: Im Apparat sind Daten zur Herstellungsweise handelsüblicher Lebensmittel, aber auch über die moralische Integrität der Hersteller gespeichert. Können im Zeitalter weltweit vernetzter Produzenten persönliche Überzeugungen überhaupt noch in Kaufentscheidungen einfließen?

Our ethical and environmental responsibility in our daily purchases in the supermarket is thematized by James Patten in his ironic piece ‘Corporate Fallout Detector’. In both appearance and in sound this proto-type is reminiscent of a Geiger counter and makes ‘hidden’ product information readable, which can be conjured up through a barcode scanner. This machine allows data about the production method of commercial products to become available, as well as information regarding the moral integrity of the company. In a time when corporate ownership is a maze, can our personal convictions be at all translated into smart buying?

James Patten arbeitet als Interaction Designer an den Schnittstellen zwischen digitalen Technologien, physikalischen Objekten und Raum. Momentan entwickelt er interaktive Systeme für Musik-Performances.

James Patten is an interaction designer researching the relationships between computation, physical objects and space. His recent work focuses on the design of interactive systems for music performance.

web.media.mit.edu/~jpatten/cfd

VISIBLE FOOD

Claire Pentecost (us)

Visible Food ist eine semi-öffentliche Website/Datenbank, auf der eine Suche - nach Marke, Konzern, Inhaltsstoffen, Giften oder ‚Unsichtbarem‘ – hinsichtlich der Herstellungsmethode einzelner Nahrungsmittel ermöglicht wird. Das Projekt, das sich momentan in der Testphase befindet, erlaubt es, wesentliche Informationen über die ‚unsichtbaren Bestandteile‘, die Gesundheit, Arbeit und Welt-handel, Gesellschaft und Natur betreffen, abzufragen oder selbst einzustellen.

Visible Food is a semi-open website/database that allows users to search for food production information by product name, brand, parent-corporation, ingredients, toxins and ‘invisibles’. This project, currently in betaphase, allows users to retrieve or themselves load vital information on the ‘invisibles’ which impact health, labor and global trade, society and the natural environment.

Conference, Sun 6.2. 12h [> see page 8]

Claire Pentecost ist seit 1997 Professorin für Fotografie an der School of the Art Institute Chicago. Sie arbeitet zusammen mit dem Critical Art Ensemble an verschiedenen Projekten und forscht momentan über genetisch veränderte Lebensmittel am Bellagio Institut in Italien.

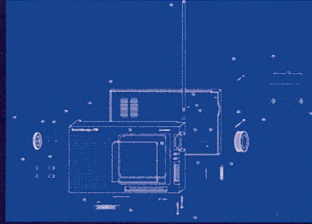
Claire Pentecost has been Associate Professor of Photography at the school of the Art Institute Chicago since 1997. She has been collaborating with the Critical Art Ensemble on several projects and is currently researching genetically modified foods at the Bellagio Institute in Italy.

WORKSPACE

56 COMMUNICATION: Radio Havana » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » **Basement**
COMMUNICATION: umatic » FRI 4.2. – TUE 8.2. » 10 – 22H » **Basement**



Radio Habana Cuba



Soundscape FM



Das Interesse am Radio ist in den vergangenen Jahren neu erwacht, sicherlich nicht zuletzt durch die interessanten Perspektiven, die durch eine Verschmelzung mit allgemein zugänglichen Technologien wie WLAN und Streaming entstehen. Doch Radio ist mehr, für viele Menschen ist es lebenswichtig, wenn es um Nachrichten und Kommunikation geht.

Within the past years radio has again become a media of increasing importance due to interesting new perspectives in merging its technology with WLAN and streaming. But radio is more, it is vitally important for most people as a source of news and communication.

RADIO HABANA CUBA, BREAKTHROUGH

Arnaldo Coro Antich (cu)

Arnaldo Coro Antich ist

Wissenschaftsredakteur bei Radio Habana Cuba und Berater der Cuban National Commission für die Erhaltung des kubanischen audiovisuellen Erbes.

Radio Habana Cuba war der erste internationale Radiosender Kubas und sendet heute in neun Sprachen mit einem gemischten Programm aus Nachrichten, Musik und Featurebeiträgen nach ganz Lateinamerika. Arnaldo Coro Antich produziert BREAKTHROUGH, ein wöchentliches Magazin, das Themen von erneuerbaren Energien bis zu Computer-Recycling und Software-Entwicklung behandelt. Anhand einer Reihe von Workshops und Präsentationen zeigt Arnaldo Coro Antich seine Arbeit.

Arnaldo Coro Antich is editor at Radio Habana Cuba and advisor of the Cuban National Commission for the preservation of the Cuban audio-visual heritage.

Radio Habana Cuba was the first international radio station in Cuba, which today broadcasts in nine languages throughout Latin America with a varied programming that includes news, music and features. Arnaldo Coro Antich is producing BREAKTHROUGH, a weekly update on science, technology and the environment. The issues discussed range from sustainable energy resources to computer recycling and software engineering. Arnaldo Coro Antich will contribute his view on this topics with a series of workshops and presentations.

Lecture, Sat 5.2. 18h

SOUNDSCAPE FM: BERLIN

Umatic (Sara Kolster, Derek Holzer, nl)

Das **Media Lab Umatic** wurde 2003 von fünf Medienkünstlern aus unterschiedlichen Bereichen der Netz-, Video- und Klangkunst in Utrecht als Plattform für audiovisuelle Experimente und kooperative Projekte gegründet.

Soundscape FM ist ein kollaboratives Klangkunst und ‚field-recording‘ Datenbank-Projekt. Während des Festivals werden Klangkünstler, Sound-Jäger und andere interessierte Festivalteilnehmer zusammen Klänge an verschiedenen Orten der Stadt sammeln. Dieses Material wird aufbereitet und direkt in die Datenbank geladen. Das Audio-Ergebnis wird dann über einen lokalen Radiosender ausgestrahlt und über das Internet gestreamt.

Das Projekt beschäftigt sich einerseits mit Fragen kollaborativer künstlerischer Praxis und vernetztem Arbeiten, andererseits mit der Nutzung und Entwicklung offener Software-Werkzeuge und der kreativen Nutzung ‚alter‘ Medien wie etwa dem Radio.

Umatic is a media lab founded in 2003 by five media-artists working in the fields of net-, video- and sound-art as a platform for audiovisual art and cooperative projects.

www.umatic.nl

berlin.soundscape-fm.net

Soundscape FM is a collaborative sound-art and field-recording database project. It takes the form of an FM radio broadcast, combined with a loadable database filled with field-recordings taken from all over the world. During the festival sound artists, amateur sound hunters, among other interested participants, will collaborate on gathering sounds from different locations within the city. A physical workspace will be created as post-production booth for the gathered sounds which can immediately be uploaded in a database-system.

The project deals with questions of collaborative artists' practices and networking communities, as well as the use and creation of open software tools and the creative re-use of 'old' media such as radio.

Performance, Sat 5.2. 21h [> see page 31]



S-77CCR

„Sicherheit durch Technik“ ist eine beliebte Formel im Kampf gegen ‚das Böse‘. Das MAKROLAB nimmt dieses Konzept sehr ernst und bietet eine Ausrüstung für zivile, unabhängige Beobachter an.

‘Technology for security’ is a popular formula to fight ‘evil’. MAKROLAB takes this concept very seriously and offers a solution to equip independent observers.

MAKROLAB

Die Idee zum Projekt MAKROLAB entstand 1994: In der Zeit der Jugoslawienkriege sollte es eine autonome und mobile Performance/Tactical Media-Umgebung bieten. Erstmals realisiert wurde es für die Documenta X 1997. Anvisierter Endpunkt des Projektes ist eine dauerhafte Kunst/Wissenschafts/Tactical Media-Station 2007 in der Antarktis, dem einzigen transnationalen Gebiet der Erde.

The MAKROLAB project was born in 1994 during the wars raging in former Yugoslavia. Its initial purpose was to function as an autonomous and mobile performance/tactical media environment. It was first realized during Documenta X in 1997. Its final state will be as a permanent art/science/tactical media station on the Antarctic in 2007, the only trans-national territory of the planet.

Lecture, Sun 6.2. 19h [> see page 12]

Marko Peljahn studierte an der Akademie für Theater, Radio, Film und Fernsehen in Ljubljana, ist Gründer der Kunstorganisation ‚Projekt Atol‘ und Projektkoordinator von MAKROLAB.

Marko Peljahn graduated from the Academy for Theatre, Radio, Film and Television in Ljubljana. He founded the arts organization ‘Projekt Atol’ and is the operations coordinator of the MAKROLAB project.
makrolab.ljudmila.org

S-77CCR (SYSTEM-77 CIVIL COUNTER-RECONNAISSANCE)

S-77CCR ist ein taktisches urbanes Gegenüberwachungssystem für bodengeleitete UAV (unbemannte Luftfahrzeuge) sowie luftgestützte Drohnen und dient der Beobachtung des öffentlichen Raumes. Die Gewalt der herkömmlichen Kriegsführung wird heute durch die Zunahme von sogenannten ‚Low-Intensity-Konflikten‘ in den Hintergrund gedrängt. Privatisierung von Sicherheit verlangt nach Lösungen, die Transparenz und Machtgleichgewicht ermöglichen. Um jedoch Überwachungskennnisse gesellschaftlich zu streuen, sowie ein breites Hintergrundwissen über Kontrolltechnologien zu vermitteln, erscheint es notwendig, für einen öffentlichen Zugang zu den entsprechenden Technologien zu sorgen. Im Hinblick auf Verletzungen von Grund- und Menschenrechten sollten defensive öffentliche Nachrichtennetzwerke hochentwickelte Techniken der Verbrechenskartierung sowie der räumlichen Konfliktdarstellung einsetzen. Jüngste Konflikte haben deutlich gezeigt, dass Technologien für die unabhängige Beobachtung von Polizeieinsätzen nötig sind, um in Rechtsstreitigkeiten und Gerichtsverfahren bestehen zu können.

s-77ccr.org

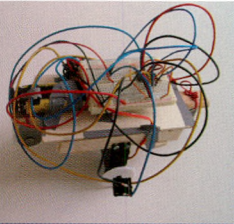
S-77CCR is a tactical urban counter-surveillance systems for ground controlled UAV's (Unmanned Aerial Vehicles) and airborne drones to monitor public space. The violence of classical theatres of battle is overshadowed by the rise of low intensity conflicts in highly developed societies of capitalist democracies. The increasing privatization of security asks for solutions towards transparency and a balance of power. To allow for equilibrium of skills in surveillance and a broad education of the public in control technologies, access to a technology for the people seems necessary. In respect to abuse of civil and human rights defensive public intelligence is well advised to use advanced techniques of crime mapping and spatial representation of conflict. Recent public conflicts have made it clear that technology for independent monitoring of operations is necessary for staying on top of developments and news but also for issues of legal procedures and court cases.

WORKSHOP

58 Chirping And Crawling » FRI 4.2. » 14 – 19H » K3
Tales From The Core » SAT 5.2. » 14 – 19H » K3



Chirping and Crawling



Tales from the Core

CHIRPING AND CRAWLING

Sensitive acoustic modules and primitive solar robots – Introduction into Nervous Networks

Track 1 – LIVING PARTICLES

Ralf Schreiber (de)

Durch Solarzellen versorgte elektronische Schaltungen erzeugen leise, variable Klänge. Ohne elektronische Vorkenntnisse zu benötigen, können die Teilnehmer auf vorbereiteten Platinen autonome Solarroboter und Solarsoundmodule bauen. Trotz der begrenzten Technik eröffnen sich viele chaotische Soundmuster, die die komplexen internen Spannungsverhältnisse der Schaltungen repräsentieren. Die selbstgebaute Solarsoundmodule können von den Teilnehmern mit nach Hause genommen werden.

Ralf Schreiber arbeitet in den Bereichen Audioinstallation, Robotik, chaotische Prozesse, autoaktive Systeme und Stille.

Electronic circuits, which are supplied by solar cells, generate soft, quiet and variable sounds. The participants can build their own solar sound modules or their own solarbot. Electronic know-how is not required. In spite of the simple technics, many chaotic sounds emerge, which reveal the complex internal tensions which the wires represent. At the end of the workshop, the self-built solar sound modules can be taken home by the participants.

Ralf Schreiber works with autonomic audio installations, robotics, chaotic processes, autoactive systems and silence.

www.khm.de/news/adk/schreiber.html

Track 2 – ANALOGROBOTS

Sebastian Noth, Christian Faubel (de)

Im Workshop werden ‚lebende‘ elektronische Organismen kreiert, die sich autonom fortbewegen können. Faubel und Noth (derstrudel) geben eine Einführung in Schwingungs-Schaltungen zur Bewegungskontrolle. Aus wenigen elektronischen Bauteilen, Kabeln und verlöteten Eisenteilen bauen die Teilnehmer kleine Roboter, die sie nach der Veranstaltung zu Hause krabbeln lassen können.

Christian Faubel arbeitet als Forschungsmittglied der Roboterabteilung am Institut für Neuroinformatik in Bochum.

Sebastian Noth studiert Bioinformatik an der Martin-Luther-Universität in Halle. Derzeit arbeitet er als Programmierer am Bochumer Institut für Neuroinformatik sowie am Institut des Hautes Etudes Scientifiques in Paris.

A hands-on workshop in building 'life-like' electro-mechanical artefacts that can walk. Faubel und Noth (derstrudel) introduce basic concepts of oscillating networks for movement control. Learn how to create your own robot out of a handful of electronic parts, wires and a soldering iron. Everybody goes home with a crawling robot!

Christian Faubel works as a research fellow in the robotics group at the Institut für Neuroinformatik in Bochum, Germany.

Sebastian Noth studies bioinformatics at the Martin-Luther-Universität in Halle and currently works as a programmer at the Institut für Neuroinformatik, Bochum, and at the Institut des Hautes Etudes Scientifiques, Paris.

derstrudel.org

[Exhibition \[> see page 21\]](#)

TALES FROM THE CORE

Niklas Roy, Uwe Schüler (de)

Aus einfachsten Baumarkt-Materialien wie Schrauben, Holz und Draht entstehen Relais, die zu funktionierenden Addierern verschaltet werden. Diese Relais werden zu Maschinen zusammengesetzt, die blinken, lärmern und harmlose Elektroschocks verteilen können. Alle entstandenen Geräte werden dann zu einem logischen Panoptikum verdrahtet, das in einer abschließenden Präsentation vorgeführt wird. Technisches Vorwissen ist nicht nötig – eine Prise handwerkliches Geschick schadet allerdings nicht.

Out of the simplest components from the do-it-yourself store (screws, wood, wires,...) relays are built and can be converted into functioning adding calculators. From these relays, machines are constructed which flash, make noises and which can generate harmless electrical shocks. All finished devices will be wired logically into a panopticon and finally presented. Previous technical knowledge is not required, however some ability for handy-work doesn't hurt.

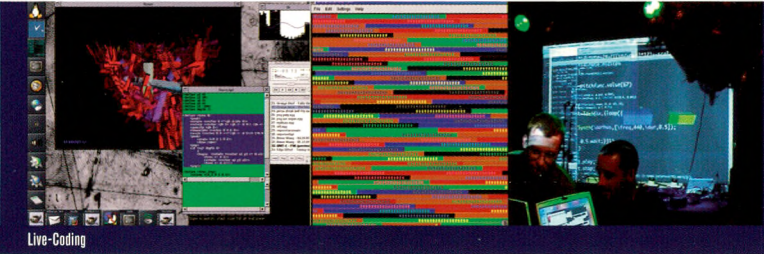
[Exhibition \[> see page 22\]](#)

WORKSHOP

Live-Coding » SUN 6.2. » 14 – 19H » K3 59

HAL » MON 7.2. » 14 – 19H » K3

AVID Videoschnitt » TUE 8.2. » 14 – 19H » K3



LIVE-CODING

Im Rahmen der von transmediale/CTM gemeinsam veranstalteten Live Cinema Reihe organisiert die transmediale Workshops zu verschiedenen live-coding Systemen. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Workshops concentrating on various live-coding systems. In the context of the Live Cinema series, organised by transmediale and club transmediale. All levels of experience are welcome.

Lecture, Sun 6.2. 12h [[> see page 12](#)]

Partner event, 3.2. – 7.2. [[> see page 71](#)]

14 – 16.30h: LIVE-CODING 1 – CHUCK

Ge Wang (us)

Chuck ist eine neue Computermusik-Programmiersprache, die sich dadurch auszeichnet ‚on-the-fly‘, d.h. während der Ausführung des Programms, geschrieben werden zu können. Der Workshop gibt eine Einführung in das Arbeiten mit Chuck.

Chuck is a new computer music language that is strongly-timed, concurrent, and can be programmed on-the-fly. Learn all about it at the workshop!

chuck.cs.princeton.edu

16.30 – 19h: LIVE-CODING 2 – JITLIB/ SUPERCOLLIDER – WARTERAUM IV

Julian Rohrhuber (de)

Der Workshop stellt beispielhaft ein live-coding System vor, das zur musikalischen Improvisation mit Code benutzt werden kann. Es wird gezeigt, wie Programme geschrieben und verändert werden können, während sie ausgeführt und in Programmprozesse eingebunden werden, die in einem Netzwerk geteilt werden.

Die ‚Temporary Organisation for the Promotion of Live Algorithm Programming‘ **TOPLAP** ist ein Kollektiv aus Musikern und VJs, die sich mit live-coding beschäftigen. ‚Live-code‘ ist eine Software, die Programmieraktivität selbst in die Programmabläufe integriert.

The workshop will introduce a referential system for live-coding that can be used to create various topologies for musical improvisation with code. We will show how to write programs while they run and how to use references to processes that are shared between participants.

*‘The Temporary Organisation for the Promotion of Live Algorithm Programming‘ **TOPLAP** is a collective of musicians and VJs engaged in the field of live-coding. ‘Live-code’ is software that includes programming activity itself in the program’s operation.*

www.toplap.org

HAL

Leo Findeisen (de/at), Georg Bernhard (at)

h-a-l steht für Hyper-Audio-Learning und vereinigt verschiedene Techniken des Streaming im Internet mit der abgestuften Indexierung, Präsentation und Vernetzung von originalen Audiomitschnitten (Vorlesungen, Radio-features, Interviews, etc.). Der Workshop gibt eine Einführung in die Systemarchitektur und beschäftigt sich anhand konkreter Beispiele mit den Anforderungen an eine zeitgenössische Audioarchivierung.

Andreas Leo Findeisen – Universitätslehrer, Autor, Musiker und Netzwerker. Georg ‚gogo‘ Bernhard – Informatiker und Software-Entwickler.

h-a-l stands for hyper-audio-learning and combines various internet streaming techniques with the gradual indexing, presentation, and hyperlinking of original audio documents. The workshop provides an introduction to the system and, with the aid of concrete examples, deals with the requirements of a contemporary audio archiving.

Andreas Leo Findeisen – Academic teacher, writer, musician, networker. Georg ‚gogo‘ Bernhard – Computer scientist and software developer.

www.h-a-l.net

www.seriouspop.com

AVID VIDEOSCHNITT

Avid präsentiert mit der neuen Avid Xpress DV Software ein tragbares und günstiges, aber professionelles digitales Videostudio. Die Software wurde speziell für DV Cutter mit hohen Ansprüchen entwickelt und bildet eine sehr gute Möglichkeit, sich mit professionellen Schnittgeräten vertraut zu machen. Im Workshop kann man die ersten Schritte und Anwendungen ausprobieren.

Avid will offer a hands-on presentation of the new Avid Xpress DV software. Xpress DV is a portable, affordable, professional digital video studio. The software is designed for DV-only editors needing professional-strength editing tools and is a welcome entry into the family of professional editing products.

www.avid.com/products/xpressdv

Präsentiert von/ Presented by Avid Technologies

Avid

rbb



**UND WANN HATTEN SIE
DAS LETZTE MAL GUTE MUSIK?**

www.radioeins.de

radioeins
95,8

Unter dem Festivalthema **BASICS** lotet CTM.05 Pole musikalischer und künstlerischer Praxis aus, die auf den ersten Blick wenig zu einem scheint – und sucht nach Verbindungslinien. Hinter jedem der gezeigten Projekte und Ausdrucksformen lassen sich **BASICS** ausfindig machen – in Form grundlegender Fragen, in deren Licht sie sich als Teil einer Antwort anbieten. Fragen nach ästhetischen Strategien und organisatorischen Strukturen, die künstlerisches Arbeiten ermöglichen, Räume öffnen, Partizipation und Kommunikation erweitern, die Künstlern und Publikum Wahlmöglichkeiten geben und Werke zirkulieren lassen.

Fragen auch, die in der alltäglichen Geschäftigkeit des Musikbetriebs, im Abstecken von Stylegrenzen und Knowledge zwischen Peergroups, im Sich-Amüsieren-Müssen und in der stereotypen Vertrautheit der Clubs und Konzerthallen, als den Orten, an denen wir diese Ausdrucksformen zumeist erfahren, oft unsichtbar bleiben. Aber nur sie sind es, die als die eigentliche und grundlegende Motivation den Treibstoff für die hier vorgestellten Projekte liefern. Das ist in der Welt der Clubs und des Pop nicht anders als irgendwo sonst, man muss vielleicht nur mehr seinen Nahsinnen trauen und die rauchigen Dämpfe dieser **BASICS** inhalieren. Intuition ist auch ein Anfang – das analytische Auge folgt nach.

Das komplette Programm findet sich auf den folgenden Seiten und mit detaillierten Beschreibungen im CTM-Programmheft sowie im Internet.

*With the festival theme **BASICS**, club transmediale navigates between poles of musical and artistic practice that seem at first glance to have little in common – and traces the connecting lines. All the forms of expression presented at CTM.05 pose fundamental questions – in the light of which they reveal itself to be part of the answers: Questions regarding aesthetical strategies and organisational structures that facilitate artistic work, open up spaces, broaden participation and debate, give artists and the audience a range of choice, and allow works to circulate. Questions, too, that tend to remain invisible in the daily round of the music business, in territorial claims on defining style, in peer-group pecking orders and the stereotypical but familiar feel of the club and concert venues where we usually get to experience these artistic forms. But it is they alone that constitute the real and basic motivation behind the here presented projects and that put the gas in the performers' tank. Just trust your instincts and breathe in the potent fumes of those **BASICS**. Intuition is an excellent first step – with the analytical eye following up.*

The complete programme can be found on the following pages. More detailed descriptions are available in the CTM-programme booklet and on the Internet.

MAO MAIN HALL	MAO SECOND HALL	
<p>23h SAMPLEDELIC/CUT-UP FUNK > secondo & Video: Laurent Benner (ch) > Ark (fr) > Krikor (fr) > Krikor + Cabanne (live jam, fr) > Cabanne (dj, fr) > Akufen (dj,ca/qc) > Video: Marius Watz (no) & TinyLittleElements (SoS)</p>	<p>22h LIVE CINEMA III: LSP - LASER SOUND <i>Performance</i> > Edwin van der Heide (nl)</p> <p>23h WASTED I > Drop the Lime (us) > Christoph Fringeli (ch) > Terminal 11 (us) > Shitmat (uk) > Noize Creator (de) > Society Suckers (de) > D.J Jason Forrest/Donna Summer (de) > DuranDuranDuran (us)</p>	<p>4.2. FRIDAY</p>
<p>22h LIVE CINEMA V > skoltz_kolgen (ca/qc) – ‘HIISKA’</p> <p>23h ENTERTAINMENT > Soft Pink Truth (us) > Sieg über die Sonne (cl/de) > Snax (us) > Alter Ego (de) > Der Dritte Raum (de) > Video: Tourette-TV (de) & content ismissing (de)</p>	<p>20h A RADIO-ART FOR THE 21TH CENTURY <i>Panel Discussion</i> Akos Maroy (hu) > Konstantin Petrov (bg) > Pit Schultz (de) > Elisabeth Zimmermann (at) > Sarah Washington > Moderation: Diana McCarty (us/de)</p> <p>23h WASTED 2 > Rotator (fr) > Repeater (fr) > Sickboy (be) > Droon (be) > Slepicy (pl) > Pure (at) > Curtis Chip (us)</p>	<p>5.2. SATURDAY</p>
<p>22h MUTATION OF SILENCE > Joe Colley (us) > Supersilent (no) > Biosphere (no) & Video: Egbert Mittelstadt (de)</p>	<p>19:30h LIVE CINEMA VIII: AUDIO-VISUAL AVANTGARDE <i>Panel Discussion</i> > Dieter Daniels (de) > Lillevan (de/ei) > Norbert Paffenbichler (at) > Sabine Sanio (de) > Moderation: Mirjam Wenzel (de)</p> <p><i>Performances</i> > Semiconductor (uk) – ‘SONIC INC.’ > Antoine Schmitt & Vincent Epply (fr) – ‘DISPLAY PIXEL 3’</p>	<p>6.2. SUNDAY</p>
<p>22h GRENZGÄNGER > Nils Petter Molvaer (no) > Burnt Friedmann & Jaki Liebezeit feat. Hayden Chisholm and Robert Nacken (de) > M.Takara (br)</p>	<p>19:30h LIVE CINEMA IX: LIVECODING > Toplap (int) <i>Presentation and live av jam</i></p>	<p>7.2. MONDAY</p>
<p>22h NOISE : VOICE > Maja Ratkje & HC Gilje (no) > Golden Serenades (John Hegre/Jazzkammer & Jorgen Traen/Sir Dupperman, no) > Angel & Hildur Guðnadóttir (fi/is/de) > Single Unit (no) > Electro Opera e (kr)</p>	<p>19:30h LIVE CINEMA X: SURROUND > Purform (ca/qc) – ‘BLACK BOX’ > Pure & Dekam (at/us) – THE PERSISTENT BUT IRREGULAR PLOT > Bas van Koolwijk (nl) – ‘FDBCK/AV’</p>	<p>8.2. TUESDAY</p>
<p>22h EXPRESSIVE ABSTRACTION > Zevoloka (ua) > Apparat feat. ComplexACord (de) > Benzo & Video: Dleg Kornev (it/ru) > Kill (no)</p>	<p>20h GENDERTRONICS <i>Book presentation (Lounge)</i></p> <p>20h LE PLACARD 8 – PROLOGUE <i>Headphone Concerts</i></p>	<p>9.2. WEDNESDAY</p>
<p>22h SCORE > Swod (de) > Johann Johannsson & Ethos Quartet & Matthias M.D. Hemstock (is) > Andrew Peckler (us)</p>	<p>20h LE PLACARD 8 – PROLOGUE <i>Headphone Concerts</i></p>	<p>10.2. THURSDAY</p>
<p>23h THE BIG FAT RUMBLE > Jake Fairley (ca) > Les Georges Leningrad (ca) > Sid LeRock (ca) > T.Raumschmiere – DJ (de) > Ascii.Disko (de) > Video: NEWS (nl)</p>	<p>21h AMBIUNIX I <i>Presentation</i> > Harald Viuff (dk)</p> <p>22h AMBIUNIX I <i>Performances:</i> > Harald Viuff (dk) > Jacob Kirkegaard & Thor Magnusson (dk/is) > Pixel (dk) > --dB (dk/se) > Hansen & DJ Daniel (dk)</p>	<p>11.2. FRIDAY</p>
<p>21h SPLENDID ANIMATION <i>Screening</i></p> <p>23h FUNK BLENDERS > DJ Boffa (br) > Deadbeat (ca/qc) > Mad Professor (uk) > DJ/rupture (us) > DJ Marlboro (br) > Crackhaus (ca/qc) > Video: Dekam (us)</p>	<p>22h AMBIUNIX II <i>Performances</i> > Son of Clay (se) > The Renegades Of The Game Boxen (dk) > PLANNINGTOROCK (uk) > Heidi Mortenson (dk) > Gegen HZ (dk) > Ulf Eriksson (se) > Video: VJ Kontrollere (se) & Telematique (de)</p>	<p>12.2. SATURDAY</p>



Tiny Little Elements



tourette_tv

Die sechste Ausgabe des club transmediale – der unabhängigen Plattform für elektronische Musik parallel zur transmediale – findet erneut im Club Maria am Ostbahnhof statt und zeigt eine größere musikalische Offenheit denn je. Weniger gleichzeitige Veranstaltungen machen es dabei in diesem Jahr leichter, der gesamten Bandbreite zu folgen. Das Programm erscheint in neuer struktureller Klarheit und setzt Kontraste: Während mit dem Schwerpunkt Splendid Isolation unter der Woche die konzertante Situation im Vordergrund steht und sich dem ‚Verdichten‘, dem konzentrierten Zuhören und Zusehen, widmet, laden die Wochenenden in gewohnter Weise mit dem Besten der elektronischen Tanzmusik zu ausgiebigen Clubnächten in einem herausragenden visuellem Environment ein. Die Konzerte beginnen pünktlich. Einlass ist jeweils eine halbe Stunde vorher – rechtzeitiges Erscheinen ist empfohlen.

The sixth edition of club transmediale – the independent platform for electronic music that runs parallel to transmediale – takes place once again at the club Maria am Ostbahnhof and this year reveals a broader musical spectrum than ever before. With less concurrent events it is thereby easier to follow the whole range of musical bandwidth presented during the festival. The programme evinces new structural clarity and sets opposite poles: whilst with the special focus Splendid Isolation throughout the week our ‘concerted’ efforts take centre stage and investigate ‘Density’ in its most positive sense as a concentrated form of listening and looking, the weekends are dedicated to long and lavish nights in accustomed opulent style. Expect the very best in electronic dance music within an outstanding visual environment.

Events start on time. Doors open 30 minutes before – make sure to be on time.

CTM WEEKEND

Clubnights

4.2. > Sampledelic/Cut Up Funk

Das erste Festival-Wochenende beginnt mit einer dem Microhouse-Genre gewidmeten Nacht, allen voran der Kanadische Cut-Up-Meister Akufen und der Pariser Sampling-Weirdo Ark. Die Projektionswände des MAO werden an diesem Abend gemeinsam von Marius Watz und Tiny Little Elements bespielt – ein spezieller Leckerbissen für Freunde von Computational Design und generativen Ansätzen. Visuelle Pracht mit konzeptueller Schärfe und höchstem Abstraktionsgrad. *The first of the festival’s two weekends opens with a night dedicated to the Microhouse genre, presenting*

Canadian cut-up-master Akufen and French sampling-weirdo Ark at the forefront. Marius Watz and Tiny Little Elements will be projecting onto MAO’s walls this night – a special treat for friends of computational design and a generative approach: visual splendour with conceptual acuity and an extreme degree of abstraction.

5.2. > Enter.tainment

Der musikalische Bogen dieses Abends spannt zwischen zwei auf den ersten Blick weit auseinander liegenden Polen: funktional instrumentale Clubmusik von Alter Ego und Der Dritte Raum auf der einen, und auf der anderen Seite musikalische Identitäts-Politik im Unterhaltungs-Gewand durch The Soft Pink Truth, Snax und Tourette-TV.

This evening’s musical arc appears at first glance to span two widely distant poles: Functional instrumental club music by Alter Ego and Der Dritte Raum on the one hand, and musical identity politics in the guise of entertainment by The Soft Pink Truth, Snax and Tourette-TV on the other.

11.2. > The Big Fat Rumble

Am zweiten Festival-Freitag steht mit Performances von Sid LeRock, Jake Fairley, Ascii.Disko und Les Georges Leningrad die explosive Verbindung aus bratzigem Rock, Punk und Techno im Mittelpunkt der Bühne wie auch der Videoschirme.

With performances by Sid LeRock, Jake Fairley, Ascii.Disko, Les Georges Leningrad and NEWS, mixing an explosive alloy from Rock, Punk and Techno is the theme of the festival’s second Friday night, both on the musical and on the visual side.

12.2. > Funk Blenders

Der letzte Samstag nimmt Dub, Reggae, HipHop und Funk zum Ausgangspunkt – vier Musikstile, die sich immer als ‚von der Strasse und für die Strasse‘ verstanden haben. Die Künstler dieses Abends – Deadbeat, Mad Professor, DJ/rupture und DJ Marlboro aus Rio – schöpfen aus diesen Soundkulturen underschneiden sie mit Elementen anderer Musikstile, von Detroit-Techno bis zu Arabischer Perkussion.

The last night of the festival, takes Dub, Reggae, HipHop and Funk as its starting point – four styles of music that have always claimed to be from the street for the street. This evening’s artists – Deadbeat, Mad Professor, DJ/rupture, DJ Marlboro from Rio and Crackhaus – draw on these respective styles, cutting them with alien elements from Detroit-Techno to Arabian percussion.



SPECIAL FOCUS: SPLENDID ISOLATION

Der diesjährige Schwerpunkt ‚Splendid Isolation‘ durchzieht das gesamte Festival und wirft einen Blick auf die Musikproduktion abseits der allbekannten und schwergewichtigen Kreativ-Majors wie London, New York oder Berlin. Was geschieht jenseits der großen Ballungszentren? Mehr als eine Dekade Internet haben dort eine neue Generation junger Musiker heranwachsen lassen, die – medial bestens vernetzt – ihre Abgeschiedenheit weniger als Manko denn als kreatives Potential betrachtet und die oftmals den frischeren und kompromisloseren Sound erfindet. Von diesem Blickwinkel aus mag man aber auch bestimmen, inwiefern sich Erfahrungsqualitäten von Raum, Weite, Distanz und Für-Sich-Sein, von Ruhe und Naturnähe in eigenen ästhetischen Formen manifestieren. Insbesondere die aktuelle Musik Nord-Europas zeigt einen klanglichen Reichtum und ein Gespür für Atmosphäre, die man in den vielen dezidiert urbanen Musik-Genres vergebens sucht. Fast meint man, hier habe Musik die Funktion eines auf bestimmte soziale Situationen zugeschnittenen Aufputzmittels, während dort Kontemplation und die ‚innere‘ Erfahrung des Einzelnen gesucht werden. Nirgendwo sonst ist Europa so dünn besiedelt und verfügt über eine solche Präsenz ursprünglicher Natur und vielleicht nirgendwo sonst wird derzeit so interessante Musik gemacht. Wie hängt das zusammen?

Abgeschiedenheit und Kontemplation spielen darüber hinaus auch als Konzept der musikalischen Ästhetik in diesem Programmschwerpunkt eine zentrale Rolle. Das ‚Hören-für-sich‘, Musik als Film vor dem inneren Auge, Drone und minimale Repetition, Langeweile als Weg zur Inspiration, die ‚Kopfhörer-Erfahrung‘, Raumklang-Experimente, bei der die Hörer ihre eigene Anwesenheit neu verorten müssen, sind Themen, die das Programm durchweben. Mit dem Breakcore-Special ‚Wasted‘ und ‚Le Placard‘ rücken daneben Strategien ins Zentrum, die global verteilte und vereinzelte künstlerische Zellen zu lokal ungebundenen Netzwerken werben.

Mit/with:

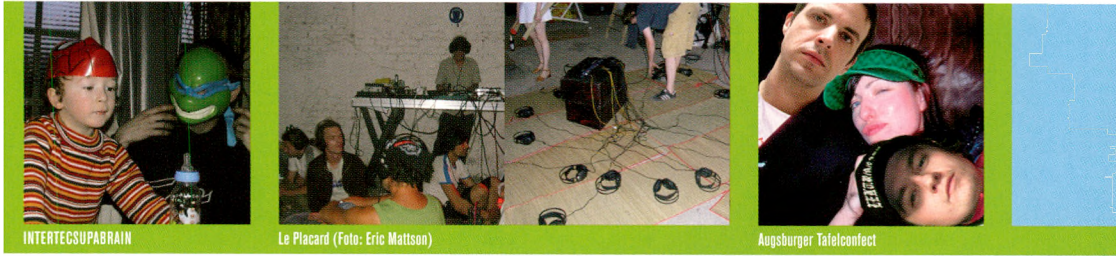
Angel & Hildur Guðnadóttir (fi/is/de), --bB (dk), Benzo & Oleg Kornev (it/ru), Biosphere (no), Joe Colley (us), Ulf Eriksson (se) Gegen Hz (dk), Golden Serenades (no), Johann Johannsson & Ethos Quartett & Matthias M.D. Hemstock (is), Kill (no), Jacob Kirkegaard & Thor Magnusson (dk/is), Nils Petter Molvær (no), Heidi Mortenson (dk), Pixel (dk), Maja Ratkje & HC Gilje (no), Single Unit (no), Son of Clay (se), Supersilent (no), Harald Viuff (dk), VJ Kontroll.er (dk), Zavaloka (ua) und weitere/and others

This year's theme, 'Splendid Isolation', runs through the whole festival and takes a closer look at music production outside the world-famous, heavyweight creative hotbeds such as London, New York and Berlin. What's been going on beyond the city limits? More than a decade of the internet has fostered a new generation of young musicians and well-equipped cybernauts, who regard their seclusion not as a drawback, but as a source of creative potential; and, indeed, they have frequently come up with a fresher, more interesting and uncompromising sound. Seen from this angle, one might suspect that the rich experience of wide-open spaces and quiet retreats and of tranquillity in the heart of nature manifests itself in idiosyncratic aesthetic forms. Thus, current music from northern Europe in particular, evinces a wealth of sounds and a keen sense of atmosphere that one would have to search for in vain to find amongst the more decidedly urban music genres. One is almost tempted to conclude that music's function in the city is that of a pep pill, customised for particular social occasions, whereas 'out there', it's about the search for contemplativeness and the individual's 'inner' journey. It stands to reason to ascribe this development to such regional peculiarities. Nowhere else save for in northern Europe is the population so sparse, nor so invested with a primordial natural presence. And, one might suggest, nowhere else is such interesting music currently being produced. CTM explores this connection.

Furthermore, seclusion and contemplation play a central conceptual role regarding the musical aesthetics of this year's festival. 'Listening-in-and-of-itself', music as film for one's inner eye, drone and minimalist repetition, boredom as a path to inspiration, the 'Headphone Experience' and experiments in spatial sound which demand that listeners redefine their sense of being present, are the themes that weave through this year's programme. 'Splendid Isolation' presents current music from northern Europe. The Breakcore-Special 'Wasted' and 'Le Placard' furthermore focus on new strategies for interweaving internationally dispersed and isolated artistic cells into loosely affiliated local networks.

siehe auch/see also

- > [Le Placard 8 – Prologue](#) [> see page 65]
- > [Ambiunix Space as an Instrument](#) [> see page 66]
- > [Wasted – CTM Breakcore Special](#) [> see page 67]



INTERTECSUPABRAIN

Le Placard (Foto: Eric Mattson)

Augsburger Tafelconfect

LE PLACARD

Headphone Concerts for Headphone People

„Le Placard“ ist ein wanderndes, 1999 von dem Pariser Musiker Erik Minkkinen initiiertes Festival, bei dem die Konzerte lediglich über Kopfhörer verstärkt werden. „Le Placard“ hat seither weltweit Freunde und Nachahmer gefunden und zu einem ausgedehnten Netzwerk aus Musikern und Veranstaltern geführt.

Weil außer gelegentlichem Beifall nach außen nichts zu hören ist, kann ein „Placard praktisch“ überall stattfinden und ist so ein gegenüber behördlichen Restriktionen resistentes Format, das Lärmschutz-Auflagen nicht zu fürchten braucht. Minkkinen begann mit den ersten „Placards“ in seiner Wohnung. Da nur für eine begrenzte Anzahl an Personen Kopfhörer bereit stehen, sind die Veranstaltungen klein und persönlich. Das Hören über Kopfhörer ist eine extrem konzentrierte Erfahrung, sowohl für die Künstler als auch für das Publikum. Der Kopfhörer ermöglicht ein von der Raumakustik des Veranstaltungsortes unbeeinflusstes Hören, und obwohl jeder nur für sich alleine hört, entsteht durch das gemeinsame Kopfhörer-Hören ein einzigartiges Gemeinschaftsmoment. „Placard“-Sessions sind intensive und oft sehr lange Veranstaltungen, die viel Raum für Teilhabe und Experiment bieten – bleibt man am Ball, entstehen neben den Phasen vollkommener Aufmerksamkeit ebenso ungewohnte Hörerfahrungen am Rande des Schlafs.

„Le Placard“ ist ein offenes Format mit einer dezidiert experimentellen Ausrichtung. Das Programm eines „Placard“-Events wird in Time-Slots unterteilt, die unterschiedlich gefüllt werden: mit ausgewählten Projekten, mit spontanen Beiträgen, mit Streams von anderen zeitgleich in der Welt stattfindenden „Placards“ und v.a. mit Projekten, die sich selbst über die „Placard“-Online Plattform anmelden. Die „Placard“-Idee kann von jedem aufgegriffen werden – ob von einzelnen Enthusiasten oder organisierten Veranstaltern. Deshalb sind die einzigen bei Redaktionsschluss feststehenden Teilnehmer, die Projekte der Initiatoren des CTM-„Placards“, Intertecsupabrainbeatroomboyz und Augsburgers Tafelconfect, alles Weitere ergibt sich.

Für das aktuelle Line-Up sowie zur Anmeldung für freie Performance-Slots siehe die Webseite.

Initiated in 1999 by Parisian musician Erik Minkkinen, 'Le Placard' is a nomadic festival that presents concerts that are listened to solely with headphones, a novelty that has attracted an international following and given rise to an extensive network of enthusiasts, musicians and promoters.

Except for occasional bursts of applause, a 'Placard' concert is an inaudible event that – regardless of the venue's acoustic qualities, can be staged just about anywhere, undeterred by bureaucratic noise-police regulations. The first 'Placard' concerts were held in Minkkinen's apartment. Listening with headphones is in itself extremely intense, both for the artist and the audience. Although everyone present listens alone, the shared experience of a headphone-high leads to a unique fleeting sense of community. The limited availability of headphones guarantees that events are small and intimate. 'Placard' sessions are often quite lengthy events so to offer plenty of time and space for participation and experimentation. Yet it is well worth staying the course for even when your attentiveness wanes, you can garner some unusual sonar experiences on the edges of sleep.

'Le Placard' is an open format that explicitly invites experimentation. Event programmes consist of time-slots allocated to a diverse range of performers and participants: selected projects, spontaneous contributors, streams from other, simultaneously-staged 'Placards' from around the globe and anyone else who logs in to the 'Placard'-online platform and inscribes for participation. Therefore, as we go to print, the only definite participants are the initiators of the CTM-'Placard' with their projects Intertecsupabrainbeatroomboyz and Augsburgers Tafelconfect. Everything else will just happen.

For current updates of the line-up or to register for a vacant performance slot, please refer to the website.

www.leplacard.org

Mit/with:

Intertecsupabrainbeatroomboyz (Erik Minkkinen & Andy Bolus, fr)
Augsburger Tafelconfect (de) und weitere/and others



Ambiunix



--bb



Magnusson & Kirkegaard



Heidi Mortenson

AMBIUNIX

Space as an instrument

Ein zweitägiges, der räumlichen Distribution von Klang gewidmetes Performance-Programm auf dem ‚Ambiunix‘ Sound-System. ‚Ambiunix‘ ist ein ambisonisches Mehrkanal-Sound-System, das von ‚Komponent-Scene for Electronic Activity‘, einem von LAB in Kopenhagen initiierten Projekt, entwickelt wurde.

Neben der Kontrolle tonaler Eigenschaften ermöglicht das ‚Ambiunix-System‘ Musikern die Steuerung des räumlichen Verhaltens von Klängen. Während herkömmliche PA-Systeme nur begrenzte Möglichkeiten bieten, den Ton monodimensional über zwei bis vier Boxen zu verteilen – z.B. von links nach rechts zu wechseln – unterstützt ‚Ambiunix‘ Toneigenschaften wie Richtung, Anhebung, Achsendrehung, punktuelle Fokussierung und Breite. Das System besteht aus einer zentralen Steuereinheit und 18 unabhängigen, um das Publikum herum verteilten Aktiv-Lautsprechern. Die Lautsprecher sind miteinander zu einer einzigen Tonquelle verkoppelt, die von den Musikern definiert werden kann. Im Grunde gestaltet sich die Interaktion mit dem System wie bei herkömmlichen Synthesizern oder anderen elektronischen Instrumenten. Zusätzlich zu der Verarbeitung der bei herkömmlichen PAs üblichen Toninformationen, können mittels MIDI, Buttons, Keyboards, Maus, Pedalen oder VR-Headsets auch Informationen zu den räumlichen Eigenschaften des Klangs an das System gesendet werden. Die Möglichkeiten, eine Vielzahl an Parametern zu setzen, einzelne Signale bestimmten Lautsprechern zuzuordnen, Delay-Zeiten zu variieren und Töne individuell zu filtern, erlauben erstaunliche dynamische Raumklang-Effekte.

‚Komponent‘ stellt in informellem Rahmen eine Entwicklungsplattform für elektronische Aktivitäten, die institutionelle und disziplinäre Grenzen überschreiten. Das besondere Augenmerk liegt dabei auf der Verschränkung von technologischen, künstlerischen und theoretischen Ansätzen.

Two days of performances that concentrate on the spatial distribution of sound by utilizing the ambisonic sound system ‘Ambiunix’. ‘Ambiunix’ is a multi-channel sound system that has been developed by ‘Komponent – Scene for Electronic Activity’, a project initiated and hosted by Copenhagen’s LAB organisation.

In addition to the control of tonal characteristics, the ‘Ambiunix-system’ gives musicians control over the spatial behaviour of sound. While traditional PA-Systems give only limited opportunities to distribute sound mono-dimensionally between two or four speakers, ‘Ambiunix’ supports concepts such as direction, elevation, rotation, point and width of sound incidents. The system is comprised of a central distribution unit and 18 separate active loudspeakers surrounding the audience. The speakers are coupled to form one single sound source that can be manipulated by musicians. The musician’s interaction with the system is like with any synthesizer or other electronic instrument. Basically, the musician is able to produce one or more signals containing the same information on sound as for a traditional PA-system. In addition, information on space is sent via MIDI, buttons, keyboard notes, mouse, roller ball, pedals, VR headsets and the like. Musicians can control various parameters, define which loudspeaker receives which signal, set delay times and filter individual signals – thus creating stunning dynamic spatial sound effects.

‘Komponent’ maintains a platform for electronic activity across institutional and professional boundaries in an informal and progressive environment. Komponent focuses on the intersection of technological, artistic and theoretical activities.

www.komponent.dk
ambiunix.komponent.dk
lab.107b.dk

Fri 11.2. > Ambiunix I > 21h

Presentation & Performance **Harald Viuff** (dk),
Jacob Kirkegaard & Thor Magnusson – „Vulkan“ (dk/is),
Pixel (dk), **--bb** (dk), **Hansen and DJ Daniel** (dk)

Sat 12.2. > Ambiunix II > 22h

Son of Clay (se), **The Renegades of the Game Boxen** (se),
PLANNINGTOROCK (uk), **Gegen Hz** (dk), **Heidi Mortenson** (dk),
Ulf Eriksson (dk), **VJ Kontroll.er** (dk), **VJ Telematique** (de)



WASTED

CTM Breakcore Special hosted by Jason Forrest & Pure

Zwei lange Nächte, die Breakcore als internationales musikalisches Genre ausloten, wurden von Jason Forrest und Pure – den Experten unseres Vertrauens für abseitige Musik – zusammengestellt.

Was ist Breakcore? Ähnlich vielen der jüngsten Sub-Genres elektronischer Musik, ist Breakcore ein überkochender Kessel voll manipulierter Reste und Versatzstücke verschiedenster Musikstile. Eine genaue Definition ist schwierig, da die meisten dieser Zitate bereits durch den Mixer früherer Stile gejagt wurden und soweit verwässert nur wenige tatsächlich identifizierbare Spuren hinterlassen, die auf direkte Referenzen verweisen: Drum'n' Bass Breakbeats in beschleunigter und verzerrter Version, die durch eine lo-fi Punk Ästhetik gefiltert wurden; Versionen superschneller Klanglandschaften, die aus dem durch Laptop-DSP-Noise gefilterten ‚intelligenten‘ Seiten-armen elektronischer Tanzmusik hergestillert wurden; oder neue Formen von Hardcore-Techno gemixt mit möglichst billig produziertem Heavy Metal, voller Humor und mit einer satten Dosis ironischem Augenzwinkern.

Aber Breakcore ist nicht nur einzigartig im Sound, sondern vor allem auch im Grad der Vernetzung der Szene, in der – obwohl die Mitstreiter weit verstreut sind – neue Tracks auf schnellstem Wege online Verbreitung finden. Ein Blick auf die Homebases der ‚Wasted‘ Teilnehmer genügt: Phoenix, Arizona, Philadelphia, Basel und Rennes – Städte, die nicht für ihre produktiven Musik-Szenen berühmt sind und die auch nicht gerade nicht zu den üblichen Verdächtigen zählen, wenn von elektronischer Musik geredet wird.

Andersartig ist bei Breakcore auch die Live-Situation in den Clubs. Breakcore ist gebrochene und verdrehte Musik, bei der unterschiedlichste Stile abrupt zusammengeklebt werden, alles plötzlich wieder zu tönendem Lärm zusammenfällt, um sofort darauf in eine Kakophonie wilder Breaks und Gabber Beats zu explodieren. Das ist eine Freiheit, die man in vielen Bereichen der elektronischen Musik vergebens sucht. Insofern sind viele Breakcore-Sessions performative, nach vorne gehende Happenings, bei der die Musiker tanzen, singen und das Publikum mitreißen.

Obwohl der Sound radikal anders ist, aktualisiert Breakcore die entscheidenden Grundlagen der anfänglichen Technoszene. Und in diesem Sinne präsentieren sich die beiden ‚Wasted‘ Abende zum CTM im schlichtesten und grundlegendsten aller Club-Formate: 4 Wände, eine PA, Stroboskop und Nebelmaschine, ohne Sitzplätze und Kuschecken für unbeteiligte Beobachter – Everything belongs to the dancefloor!

The two ‚Wasted‘ nights, put together by offside music experts Jason Forrest and Pure, explore the way in which Breakcore as a music genre is developing internationally.

What is Breakcore? Like many of the newest sub-genres of electronic music, Breakcore is a boiling cauldron of manipulated left over bits and pieces of other styles of music. What further complicates the definition is that many of these references to other music have been diluted by other styles of music, leaving few identifiable traces of direct references. So you get breakbeats that used to be Drum'n'Bass but sped up, distorted and filtered through a lo-fi punk aesthetic. You also get the ‚intelligent‘ part of dance music filtered through laptop DSP noise to yield some super fast soundscapes. And you get a new form of heavy metal mixed with hardcore techno, but made as cheaply as possible, with a sense of humour, and more than a few ironic winks.

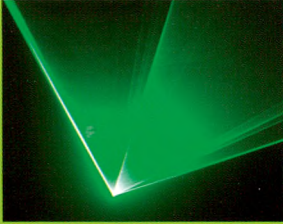
Breakcore is unique in that the scene internationally is largely linked up and distributed online. A strong marker for this distributed structure is to be noticed when looking at the places of origin of some of the ‚Wasted‘ participants: Phoenix, Arizona, Philadelphia, Basel, Rennes – not the usual suspects when the talk is about electronic music.

Yet Breakcore is also different in its live presentation. It is fractured, fucked-up music, often with styles abruptly spliced in, breaking down into noise and building back up into a cacophony of fast breaks and Gabber beats. This results in a freedom not seen in many areas of electronic music. Many Breakcore live-sets can be much more of a performance than most electronic music, with the musician directly engaging the audience, dancing and getting wild.

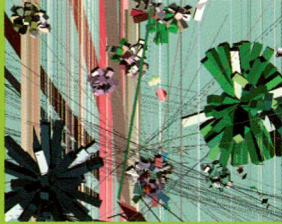
Although the sound has been radically altered, Breakcore in many ways refreshes the crucial basics of Techno's early days. Hence the two ‚Wasted‘ nights at CTM will present themselves in the form of the most basic of all club formats: 4 walls, a PA-system, fog and strobe lighting, no seats, no hang-outs for observers – everything belongs to the dancefloor!

Fri 4.2. > Wasted I > 23h > Drop The Lime (us), Christoph Fringeli (ch), Terminal 11 (us), Shitmat (uk), Noize Creator (de), Duran Duran Duran (us), Society Suckers (de), Repeater (fr), Jason Forrest / Donna Summer (us/de)

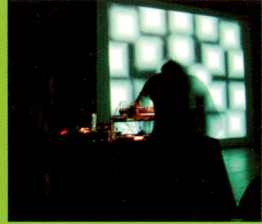
Sat 5.2. > Wasted II > 23h > Rotator (fr), Sickboy (be), Droon (be), Slepcy (pl), Pure (at), Curtis Chip (us), Repeater (fr)



Edwin van der Heide



Semiconductor Sonic inc.



Display Pixel

LIVE CINEMA

Der Begriff ‚Live Cinema‘ wird bisher meist für die Live-Vertonung von Stummfilmen durch Musiker im Kinosaal angewandt. Derzeit erfährt ‚Live Cinema‘ eine Wandlung. Nun versteht man darunter ‚live‘, in Echtzeit erzeugte Töne und Bilder, deren Voraussetzung das konzeptionell gleichberechtigte Zusammenspiel von Ton- und Bildkünstlern ist. Cinema steht dabei nicht für das herkömmliche Erzählkino, sondern für eine weit offener gefasste Konzeption des kinematografischen Raumes, in dessen Zentrum nicht mehr die fotografische Konstruktion einer Realität vor dem Kameraobjektiv und die lineare Narration stehen. Vielmehr umfasst er alle Formen der Gestaltung von bewegten Bildern, ausgehend von der Animation gemalter oder synthetischer Bilder.

Dieses von CTM und transmediale gemeinsam erstellte Programm, basierend auf der Initiative Hans Beekmans (www.live-cinema.org), stellt eine dynamische Kunstform vor, die visuelles und musikalisches Material so kombiniert, dass es miteinander agiert und einen gemeinsamen Effekt erzielt, den eine Komponente allein nicht erzielt hätte. Sie ist aber auch eine Form des Nachdenkens über die grundlegende Erfahrung der Synästhesie, bei der Menschen mit dem Wirkmechanismus ihres Wahrnehmungsapparates, dessen Anteil und der Konstruktion unseres Weltbildes konfrontiert werden.

Eine Serie von audiovisuellen Live-Performances, Workshops und Diskussionen greift historische Bezüge auf und diskutiert aktuelle Fragestellungen. Was ist ‚Live-Cinema‘? Was ist im Unterschied VJ-ing? Welche kompositorischen und technischen Konzepte zur Interaktion von Bild und Ton gibt es? Welche Rolle spielen die unterschiedlichen Wahrnehmungsorgane Auge und Ohr und wie kann man damit kreativ arbeiten? Was bewirken neuartige Software-Architekturen und Computer-Interfaces? Was bedeutet ‚live‘?

The term ‘Live Cinema’ has hitherto been primarily used to describe the live musical accompaniment of silent movies. ‘Live Cinema’ today stands for the simultaneous creation of sound and image in real time by sonic and visual artists who collaborate to elaborate concepts on equal terms. The traditional parameters of narrative cinema are expanded by a much broader conception of cinematographic space, the focus of which is no longer the photographic construction of reality as seen by the camera’s eye and linear forms of narration. The term ‘Cinema’ is now to be understood as embracing all forms of configuring moving images, beginning with the animation of painted or synthetic images.

This programme, jointly compiled by CTM and transmediale, is based on an initial idea of Hans Beekmans (www.live-cinema.org) presents a dynamic art-form that combines visual and musical material innovatively and to an effect that none of both could have achieved on their own. The novelty of these sonic and visual investigations also poses questions about fundamental experiences of synaesthesia: on how people are confronted by the mechanics of their sensory organs and the latter’s influence on our perception of the world.

A series of audio-visual performances, workshops and panels draws on historical references and considers current debates. What is ‘Live Cinema’? How does it differ from VJ-ing? What compositional and technical concepts for the interaction of sound and image are available? What roles do the different sensory organs such as eyes and ears play, and how can one work with these creatively? What effect does modern software architecture and computer interfaces have? What does ‘live’ now mean?

Performances at MAO & HKW:

4.2. > **skoltz_kolgen** (ca/qc) – ‚flüux/terminal‘

Edwin van der Heide (nl) – ‚LSP – Laser Sound Performance‘

5.2. > **Yannis Kyriakides, HC Gilje & Claire Edwardes** (cy/nl/no) –

‚Labfly Dreams‘, **Umatic** (nl) – ‚ResonanCITY‘

skoltz_kolgen (ca/qc) – ‚HiisKaa‘

6.2. > **Antoine Schmitt & Vincent Epplay** (fr) – ‚Display Pixel 3‘

Semiconductor (uk) – ‚Sonic Inc.‘

7.2. > **TOPLAP** (int) – AV live jam

8.2. > **Purform** (Yan Breuleux & Alain Thibault, ca/qc) – ‚Black Box‘

Pure & Dekam (at/us) – ‚The Persistent But Irregular Plot‘

Bas Van Koolwijk (nl) – ‚FDBCK/AV‘

Panels/Presentations:

4.2. > Sound Art Visual > [[see page 71](#)]

6.2. > Audio-visual Avantgarde – **Dieter Daniels** (de), **Lillevän** (de/ie), **Norbert Pfaffenbichler** (at), **Sabine Sanio** (de),

Moderation: **Mirjam Wenzel** (de)

7.2. > Livecoding – **TOPLAP** (INT) [[see page 59](#)]

Presentation/Workshop:

6.2. > **TOPLAP** (INT) [[see page 59](#)]



Interplay



Kim Hiorthøy



Pictoplasma Mari Chan

INSTALLATION & DESIGN

Designer und Künstlerinnen wurden eingeladen, sich mit den Themen des Festivals auseinander zu setzen und die Räume des MAO mit ihren Arbeiten neu zu bespielen.

Designers and artists have been invited to pick up the festival's theme and to develop works that re-shape the rooms of MAO.

Mit Arbeiten von / With works by:

Dave Allen (uk) ‚Mirrored at Mean Mid-Point Comp‘, 2001, Wandzeichnung/mural, **Autokolor** (de) – ‚Instant Mix‘, 2005, display system, **Bijan Dawallu & Mathias Volz** (de), video stills, 2005
 ///////////////tur//// (de), ///furninator: first person pinball, installation 2004
Kim Hiorthøy (no) Untitled, 2005, Wandzeichnung/mural
interplay (de) ‚Interplay feat. Intermotion‘, 2005, installation
Tuire Lampila (fi) ‚Für Maria‘, 2005, relief, **Van Reimersdahl** (de), Jute-bags, 2005, **Jan Rohlf** (de) Untitled, Wandbild & Designs/mural & designs, 2005, **Lorenz Wiegand** (de) Untitled, installation, 2005

IMAGES D'AMEUBLEMENT

Jeden Abend wird in der MAO-Lounge eine einzelne Video- oder generative Arbeit gezeigt. Eher an der Idee des Environments angelehnt, entwickeln sich diese Arbeiten meist über lange Zeiträume und transformieren den Raum unaufdringlich.

We will be presenting a single video or generative piece in the MAO Lounge each evening. Conceived as site-specific works/environments, each develops over a long period of time and transforms the space in an unobtrusive yet perceptible manner.

Mit Arbeiten von / With works by

Andreas Schimanski (de), **G. L. N.** (ca), **Holger Lippmann/Lumicon** (de), **igloo** (int), **Marisa Maza** (es), **risc** (de), **Margarete Schrüfer** (de), **Remco Schuurbijs** (nl), **Marius Watz** (no)

Kooperationen/Cooperations

REBOOT.FM – A RADIO ART FOR THE 21st CENTURY

Sat 5.2. > 20h > MAO Main Hall

Diskussionsrunde zum Stand der freien Radiokunst, organisiert von reboot.fm und CTM. reboot.fm ist eine unabhängige Radiostation und ein Open-Source Software-Entwicklungsprojekt aus Berlin und überträgt das Programm des CTM als Internet-Stream und in den Offenen Kanal.

A discussion forum on the state of open-access radio-art, organised by reboot.fm and CTM. reboot.fm is an independent radio station and an open-source software-development project based in Berlin. It will broadcast the CTM programme as an Internet-Stream and into the Offener Kanal Berlin's public access channel. www.reboot.fm

Teilnehmer / Participants:

Akos Maroy (Tilos Radio, Budapest, hu), **Konstantin Petrov** (cult.radio.bg, Sofia, bg), **Pit Schultz** (Reboot.fm, Berlin, de), **Sarah Washington** (Resonance.fm, London, uk), **Elisabeth Zimmermann** (Kunstradio Vienna, at),
 Moderation: **Diana McCarthy** (Reboot.fm, Berlin, us/de)

GENDERTRONICS

Wed 9.2. > 20h > MAO Lounge

Präsentation des von CTM und Meike Jansen bei Suhrkamp herausgegebenen Buches ‚Gendertronics - Der Körper in der elektronischen Musik‘, das Fragestellungen des CTM.04 Schwerpunktes ‚Performing Sound‘ vertieft.

A presentation of and reading from the book 'Gendertronics' (edited by CTM and Meike Jansen, published by Suhrkamp), an in-depth study of questions raised by last year's festival theme, 'Performing Sound'. www.suhrkamp.de

Mit Beiträgen von / With contributions from **Mariola Brillowska**, **Diedrich Diederichsen**, **Tom Holert**, **Thomas Meinecke**, **Birgit Richard**, **Pinky Rose**, **Terre Thaemlitz** et al.

SPLENDID ANIMATION – CHARACTERS IN MOTION (2005)

Sat 12.2. > 21h > MAO Main Hall

‚Pictoplasma‘ präsentiert neue Arbeiten aus der Welt des Character-Designs in einem Screening mit dem Besten aus Musikanimationen, Kurzfilmen und Motion Graphics.

'Pictoplasma' presents an hour of the very best in music animation, film shorts and motion graphics, concentrating on fresh character-driven visuals and narratives. www.pictoplasma.com

Mit Arbeiten von / With works by:

Mari-Chan (jp), **Motomichi Nakamura** (us), **Trunk** (uk), **Studio Soi** (de), **Friends With You** (us) et al.

DENSE

‚Dense‘ ist ein Plattenladen, vor allem aber Informationsbörse für alle, die sich mit Musik jenseits des Mainstreams beschäftigen. Zum CTM.05 richtet ‚Dense‘ erneut einen Shop ein, in dem Material der am Festival beteiligten Künstler und vieles mehr erhältlich sein wird.

'Dense' is a record shop but, above all, a meeting point and info-exchange for anyone interested in music beyond the mainstream. For the CTM.05, 'Dense' will once again open a temporary branch in MAO where you can find material by our festival artists and much more.

www.dense.de



Les Georges Leningrad



Ark



T. raumschmiera

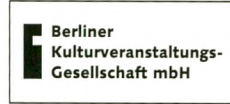
Funded by



Equipped by



Cooperation partners



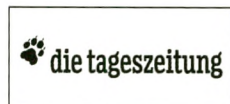
Sponsors



Media partners



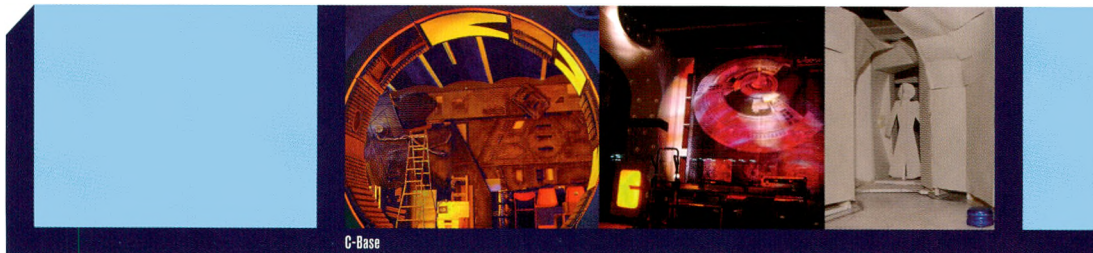
Supporters



Supporters

- > Botschaft von Kanada
- > Königlich Norwegische Botschaft
- > Schwedische Botschaft
- > British Council
- > Königlich Niederländische Botschaft
- > Königlich Dänische Botschaft
- > Institut Français
- > Isländische Botschaft
- > Botschaft von Finnland
- > Polnisches Institut Berlin
- > Botschaft der USA
- > Comabe (Copenhagen Malmö Berlin)
- > Canada Council for the Arts
- > Conseil des Arts et des Lettres Québec
- > Department of Foreign Affairs and International Trade of Canada
- > Bureau de la Musique Française
- > Pro Helvetia
- > Kulturbüro von Québec
- > einsnull
- > Gerolsteiner





C-BASICS

Das c-base reconstruction project (CPRP) erforscht seit 1995 die **BASICS** der menschlichen Evolution als Folge einer technisch induzierten Zeitschleife – die Exploration der dafür verantwortlichen, unter Berlin-Mitte gelegenen Raumstation c-base steht im Mittelpunkt des wissenschaftlichen Interesses des c-base e.V. Doch diesseits der wissenschaftlichen Grundlagenforschung haben sich in den vergangenen zehn Jahren mit der und um die c-base herum Gemeinschaftsstrukturen für unabhängige künstlerische und lebenspraktische Arbeitsweisen etabliert.

*Since 1995 the c-base reconstruction project (CPRP) is continuously exploring the **BASICS** of human evolution. Understanding this evolution as the result of an artificially induced time loop – caused by the renowned crashed space station underneath Berlin-Mitte: the c-base. The exploration of these gigantic future heritage relics is focusing all the aspects of scientific research done by the c-base e.V. Besides this basic research, the last decade saw the establishing of a variety of independent community practices and structures accompanying the lives and artistic works of the c-base crew and their associated partners.*

BASICALLY CULTURE COMMUNICATION CARBONITE

Thu 3.2.

C-BASICS-OPENING: TELETYPE VERNISSAGE

Sven-Ola Tücke präsentiert in Zusammenarbeit mit freifunk.net und commando GmbH (Internet-Services und Online Dokumentation) den Fernschreiber Typ Lo-15 von ca. 1940 als Linux-Terminal mit mechanischem Frontend in einer WLAN-Umgebung.

Sven-Ola Tücke is presenting in collaboration with freifunk.net and commando GmbH (internet services and online documentations) the vintage tele typewriter Typ Lo-15 from approx. 1940 working as a Linux terminal with a mechanical front end in a WLAN environment.

Followed by C-LOUNGE – the community night of c-base. Open end, open internet access and open locks.

Fri 4.2.

COMMUNITY CONSTRUCTION KIT

Das Basis-Knowhow zur erfolgreichen Implementierung einer unabhängigen Community-Struktur in Form eines Best-Practice Seminars für interessierte transmediale Besucher. Referent: **t**.

Get the basic know-how to successfully start up an independent media art community at the crashed space station of your choice. Learning from c-base is your key to success! Your host: t

Sat 5.2.

A PREMIUM POP- ILLUSION

*Atari chamber orchestra by **Jeremy Clarke** (joc+): puperity rap and second hand music. The Singers: **Marie Bress; Sara Clarke; Ulrich von Zadow**; joc. The instrumentalist: **Helmut Mittermeier**. Video: **Fakemaster Schmacke**. The Atari Band: **Mega ste x 3; TT x 3; Falcon x 2; 1040ste x 2**.*

www.jeremyclarke.de/atari/atari_index.html

Sun 6.2.

TOPLAP: PERL JAM PERFORMANCE

4 Stunden Programmmusik mit den **TOPLAP members** / 4 hours of live scripted music by the **TOPLAP members**.

*Featuring **klippav, vj übergeek, slub, neboego, Chuck, Julian & Alberto**.*

toplap.org

Workshop, Sun 6.2.

14 – 19h [> see page 59]

Lecture, Sun 6.2. 12 – 14h

(Einführung und Vorstellung des Projektes / Introduction and presentation of the project)

[> see page 12]

www.toplap.org

Mon 7.2.

DORKBOT.BLN - DOING _BASICALLY_ STRANGE THINGS WITH ELECTRICITY.

*The dorks are back in town! C-BASICS presents the 2. dorkbot.bln Meeting. Moderator **Jussi Ängeslevä**, Concept Designer **ART+COM**, Berlin und Dozent der UdK, Berlin.*

*Bewerbungen an/Applications welcome at **dorkbot@c-base.org***

*Weitere Informationen / Further information: **dorkbot.org***

Die Themenabende werden von Workshops, Projektionen, Screenings und Soundsystems ergänzt.

*Das komplette und aktualisierte C-BASICS-Programm, siehe **www.c-base.org**.*

The theme nights will be supplemented by workshops, projections, screenings, and sounds.

*For the complete and updated C-BASICS schedule see **www.c-base.org***

Entrance fee: EUR 5 per night, except Thursday (free admission)

c-base e.V.

culture communication carbonite

+49 (30) 28 59 93 00

www.c-base.org

PARTNER EVENTS

72 RAW DATA



visomat inc.:

RAW DATA

www.visomat.com

www.sap.com

RAW DATA betont den maschinellen Charakter eines modernen Bürogebäudes und lässt diese Maschine in Interaktion mit ihrer Umgebung treten. Dabei spielt die Installation mit den verschiedenen Datenspu-ren, die die Nutzer des Gebäudes und der Installation, das Gebäude selbst und sein städtisches Umfeld hinterlassen und macht diese Daten über mehrere Visualisierungen zugänglich. Mittels medialer Datenarchitektur entsteht eine ‚Öffnung‘ des Gebäudes, eine latente Auflösung der Trennung von Außen und Innen. Die Installation fordert Passanten und Besuch-er auf, die Informationen seiner Darstellungen zu ergründen und das Gebäude durch einen kostenfreien Anruf inter-aktiv zu bespielen.

Die Installation von visomat inc. ist im Auftrag von SAP für die Geschäftsstelle in Berlin-Mitte entstanden; RAW DATA ist das zweite Medienkunstprojekt, das an dieser Fassade gezeigt wird. Die Dynamik der Umgebung wird vom Firmensitz aufgenommen und medial in den öffentlichen Raum zurückgespiegelt. transmediale und SAP haben bei der Auswahl und Entwicklung des Projektes eng zusammengearbeitet, um der Medienkunst in Berlin gemeinsam eine Plattform für Präsen-tation und Austausch zu schaffen.

RAW DATA ist Gereon Schmitz gewidmet.

RAW DATA displays the machine-like character of a modern office building and allows this machine to interact with its environment. The installation plays with traces left behind by users of the building, the installation, and the urban surroundings, and makes this data accessible to the observer through various visualisations. The media data architecture initiates an opening of the building and a dissolving of the barrier between in-doors and outdoors. The installation requires passers-by and visitors to read the data representations and to interact with the building by means of a toll-free phone call. The installation by visomat inc. was commissioned by SAP for the offices in Berlin-Mitte; RAW DATA is the second media art project that will be shown on this facade.

The energy of the urban surroundings is recorded and played back into public space. In dialogue with the city of Berlin, SAP takes responsibility for the expression of the urban and cultural environment. transmediale and SAP worked closely together in the selection and development of this project, so to offer media art in Berlin a platform for presentation and exchange.

RAW DATA is dedicated to **Gereon Schmitz**.

transmediale.05 wird unterstützt von/
transmediale.05 is sponsored by SAP



magnet

<http://www.magnet-ecp.org>

MagNet is a network of European magazines focusing on a broad, critical interpretation of electronic culture and globalisation. From urbanism, sound and digital art, to postcolonial critique and theories of information politics, the editorial of MagNet's publications takes the 'digital revolution' one step further – asking questions, extending debates, and proposing examples. MagNet is now offering a collective subscription to five of its magazines. For one, reduced price, you will receive a year's worth of titles – getting a glimpse of a fast-changing culture from the Basque Country to Slovakia.

ANNUAL SUBSCRIPTION €90 for:

3/4 Revue Magazine (Slovak Republic, 4 per year)

Mute Magazine (UK, 2 per year)

Neural Magazine (Italy, 3 per year)

Springerin Magazine (Austria, 4 per year)

Zehar Magazine (Basque Country, Spain, 3 per year)

To order:

subs@magnet-ecp.org

<http://www.magnet-ecp/sub>

MagNet accepts payment

In Euros and by Paypal

Or send your request, with payment, to:

MagNet

C/o Springerin

Museumsplatz 1

A-1070 Wien / Vienna

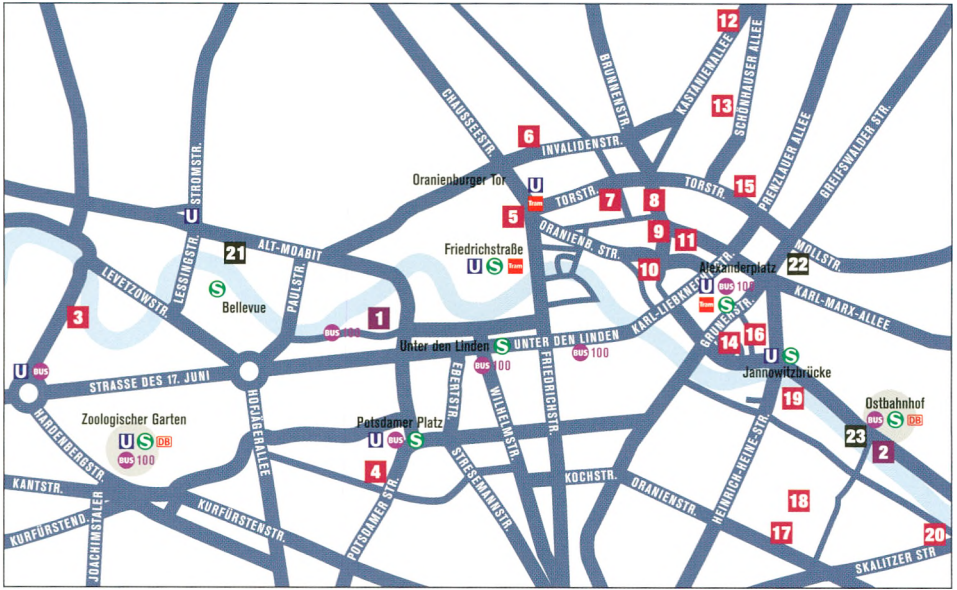
Austria

T +43 1 522 91 24

F +43 1 522 91 25

[< floorplan/map/info](#)

UMGEBUNGSPLAN / MAP



VERANSTALTUNGSORTE / LOCATIONS

- 1 Haus der Kulturen der Welt > John-Foster-Dulles-Allee 10
- 2 club transmediale/Maria am Ostbahnhof
> An der Schillingbrücke
- 3 transitstation > Gebauer Höfe, Franklinstraße 9–15a
- 4 GdK Galerie der Künste > Potsdamer Straße 78
- 5 Play Gallery > Hannoversche Straße 1
- 6 GIMA > Invalidenstraße 124
- 7 DAM – Digital Arts Museum > Tucholskystraße 37
- 8 Projektraum Deutscher Künstlerbund > Rosenthalerstraße 11
- 9 SAP Zentrale > Rosenthalerstraße 30
- 10 British Council > Hackescher Markt 1
- 11 Münzclub > Münzstraße 23
- 12 Trampoline/Prater > Kastanienallee 7-9
- 13 SCH 167c > Schönhauser Allee 167c
- 14 Podewil > Klosterstraße 68-70
- 15 Sparwasser HQ > Torstraße 161
- 16 singuhr/Parochial > Klosterstraße
- 17 NGBK – Neue Gesellschaft für Bildende Kunst
> Oranienstraße 25
- 18 Kunstraum Kreuzberg/Bethanien > Mariannenplatz 2
- 19 C-Base > Rungestraße 20
- 20 Galerie ZERO > Köpenicker Straße 4
- 21 Sorat Hotel Spree-Bogen Berlin > Alt-Moabit 99
- 22 Hotel Agon am Alexanderplatz > Mollstraße 4
- 23 Hotel Ibis am Ostbahnhof > An der Schillingbrücke 2

FESTIVALORT/MAIN LOCATION

Haus der Kulturen der Welt
John-Foster-Dulles-Allee 10, 10557 Berlin
Öffentlicher Nahverkehr / Public transport Bus 100

ÖFFNUNGSZEITEN / OPENING HOURS

Festival: 4. 2.–8. 2. 10–22h
Club: 4. 2.–12. 2. open 21h

RESERVIERUNGEN

RESERVATIONS
Tel +49 (0)30 39 78 71 75
9–21h/except Mondays

EINTRITT ADMISSION

Conference
Screening
5 EUR/4 EUR
Performance
7 EUR/5 EUR
Workshop
10 EUR/8 EUR
Media Lounge
Salon
Lecture
frei/free

Day Ticket

15 EUR/10 EUR

Festival Ticket

70 EUR/30 EUR

CTM (Night)

10–15 EUR

CTM-Festival Ticket

55 EUR

3-Day-Ticket CTM

30 EUR

Live Cinema (only)

8 EUR

Kombi Festival/CTM

80/65 EUR

PRESS

presse@transmediale.de
[Podewil]
Tel +49 (0)30 24 74 97 54
[HKW]
Tel +49 (0)30 39 78 72 72

CTM

postbox@clubtransmediale.de
Festival office at MAO
Tel +49 (030) 21 23 81 90
CTM Office
Tel +49 (030) 44 04 18 52
Tel +49 (030) 44 04 58 27
www.clubtransmediale.de

Die transmediale ist ein Projekt der Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH in Kooperation mit dem Haus der Kulturen der Welt.

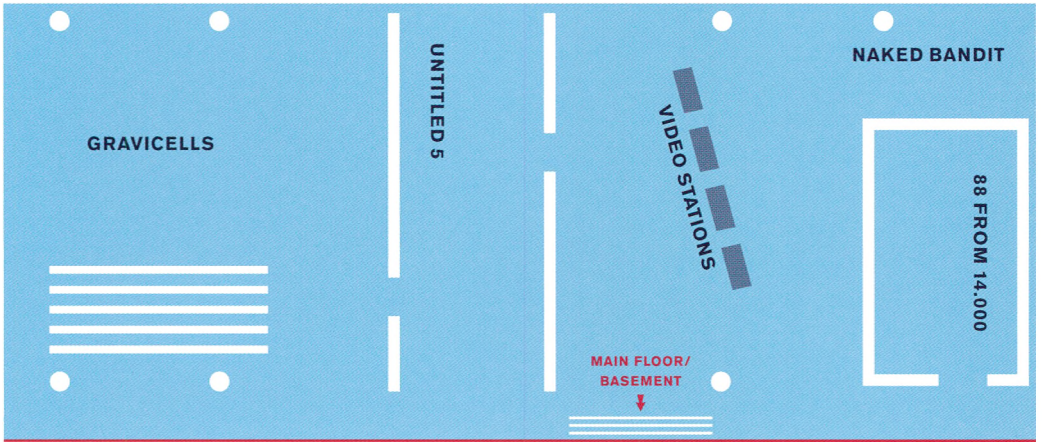
Die transmediale wird gefördert von der Kulturstiftung des Bundes.

transmediale is a project of Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH in cooperation with Haus der Kulturen der Welt.

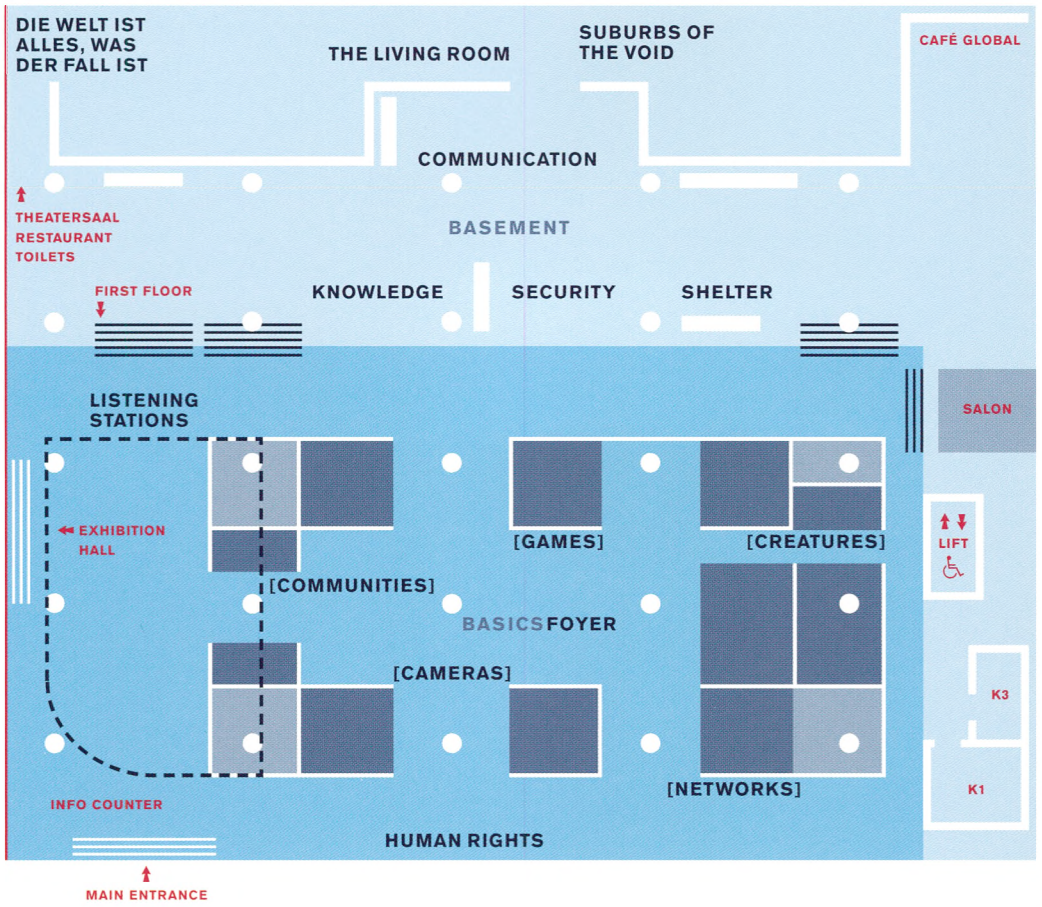
transmediale.05 is funded by German Federal Cultural Foundation.

www.transmediale.de

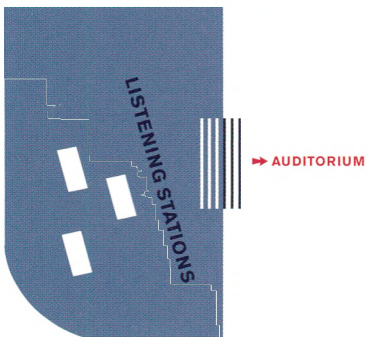
EXHIBITION HALL



MAIN FLOOR/BASEMENT



FOYER AUDITORIUM/FIRST FLOOR



A PROJECT BY

**Berliner
Kulturveranstaltungs-
Gesellschaft mbH**

IN COOPERATION WITH

HAUS DER
KULTUREN
DER WELT

TRANSMEDIALE IS FUNDED BY

kulturstiftung des bundes

SPONSORS



FRITZ!
by AVM



MEDIA PARTNERS

radioeins rbb

arte



die tageszeitung

DE:BUG
ZEITUNG FÜR ELEKTRONISCHE LEBENSASPEKTE
WWW.DE-BUG.DE

DigitalWorld

PARTNERS

Fork Unstable Media	Gaudeamus Foundation
Avid Technologies	Botschaft der USA
Gahrens + Battermann	Ambassade de France
Art + Com	Kunsthochschule für Medien Köln
IN-Berlin	Pro Helvetia Schweizer Kulturstiftung
vierC digitalprint	British Council
fubac media solutions	Vertretung der Regierung von Québec
Auswärtiges Amt	Botschaft von Kanada
Botschaft des Königreichs der Niederlande	Werkleitz Gesellschaft

SUPPORTERS

Galerie Rachel Haferkamp	Schwedische Botschaft
Saher Holzwerkstätten	Australische Botschaft