



AKTUELLE POSITIONEN DER MEDIENKUNST | CURRENT POSITIONS IN MEDIA ART

# **\_ausstellung\_ exhibition**

JONAH BRUCKER-COHEN | LUC COURCHESNE | PÉTER FRUCHT | MASAKI FUJIHATA | DAGMAR KELLER & MARTIN WITTWER  
PHILIPP LACHENMANN | JOAN LEANDRE | SEIKO MIKAMI | KENNETH RINALDO | JOCELYN ROBERT | ROBOTLAB | STUART ROSENBERG  
ALEXEI SHULGIN | WOLFGANG STAEHLE | JAN TORPUS & MICHEL DURIEUX

transmediale.02

03 **VORWORT FOREWORD**  
04 **EINLEITUNG INTRODUCTION**  
08 **AUSSTELLUNGSPLAN EXHIBITION MAP**  
41 **BIOGRAFIEN BIOGRAPHIES**  
46 **CREDITS CREDITS**  
47 **IMPRESSUM IMPRINT**  
48 **PARTNER SPONSORS**

*robotlab*  
11 **JUKE\_BOTS**

*Joan Leandre*  
13 **RETROYOU R/C**

*Seiko Mikami*  
15 **MOLECULAR INFORMATICS**

*Masaki Fujihata*  
17 **FIELD-WORK@HAYAMA**

*Luc Courchesne*  
19 **THE VISITOR: LIVING BY NUMBER**

*Jan Torpus & Michel Durieux*  
21 **AFFECTIVECINEMA**

*Kenneth Rinaldo*  
23 **AUTOPOIESIS**

*Jocelyn Robert*  
25 **L'INVENTION DES ANIMAUX**

*Péter Frucht*  
27 **IOW**

*Wolfgang Staehle*  
29 **EMPIRE 24/7**

*Philipp Lachenmann*  
31 **SURROGATE I (DUBAI), 2000**

*Dagmar Keller & Martin Wittwer*  
33 **SAY HELLO TO PEACE AND TRANQUILITY**

*Jonah Brucker-Cohen*  
35 **CRANK THE WEB**

*Alexei Shulgin*  
37 **BUSKING 386 DX**

*Stuart Rosenberg*  
39 **PUBLIC VOTE / PUBLIC BET**



Die „transmediale.02\_ausstellung – aktuelle positionen der medienkunst“ schafft einen Überblick über wesentliche Aspekte digitaler Kunst zu Beginn des 21. Jahrhunderts. Die Künstler stammen aus Europa, Japan, den USA und Kanada und prägen den interdisziplinären und internationalen Charakter der Ausstellung. Die Exponate sind fast ausnahmslos in den vergangenen zwei Jahren produziert worden und sind alle zum ersten Mal in Berlin, viele zum ersten Mal in Deutschland zu sehen.

\_ Für die transmediale erfüllt sich mit dieser Schau der lange gehegte Wunsch, relevante Beispiele aktueller Medienkunst in einem größeren Umfang und über mehrere Wochen ausstellen und so auch einem größeren Publikum näher bringen zu können. Interaktive Exponate, die zur Auseinandersetzung anregen, den Besucher in den Kunstprozess einbinden und sein aktives Handeln herausfordern. Videoinstallationen, die mit den Sehgewohnheiten brechen und netzbasierte Arbeiten, die unsere medialisierte Umgebung reflektieren.

\_ Durch die Unterstützung der Ausstellung hat Berlin einen ersten großen Schritt gemacht, relevante und innovative Arbeiten der Medienkunst in die Hauptstadt zu holen. Eine Befruchtung der kreativen Szene vor Ort und die Bereicherung der kulturellen Vielfalt wäre ein wünschenswerter Effekt.

\_ Unser besonderer Dank geht an das Kuratorium des Hauptstadtkulturfonds und das Haus der Kulturen der Welt. Dem Filmboard Berlin-Brandenburg sei ebenso gedankt wie der Bundeszentrale für politische Bildung, dem Verein der Freunde der Kunsthochschule für Medien Köln, der Botschaft der USA, der Botschaft von Kanada, dem Kulturbüro Quebec, der Botschaft der Niederlande, der Österreichischen Botschaft und der Japan Foundation. Dank auch den privaten Sponsoren, allen voran den Firmen Apple/Hansa Computer, AVM, LOEWE und Barco, und natürlich auch allen anderen Institutionen, die unser Projekt in diesem Jahr mittragen.

*Andreas Broeckmann, Susanne Jaschko*

The “transmediale.02\_exhibition – current positions in media art” creates an overview of several fundamental starting points in the production of digital art at the beginning of the 21. century. The artists shown come from Europe, Japan, the USA, and Canada, and determine the interdisciplinary and international character of the exhibition. The exhibits have been produced over the last two years, and all are on show in Berlin for the first time – many will be seen for the first time in Germany.

\_ For the transmediale, this show fulfils the wish that has long been cherished, to show relevant examples of current media art in a broader setting, exhibited over several weeks, and in so doing, to bring them closer to a wider audience. Included are interactive exhibits, which are intended to inspire debate and which draw the visitor into the artistic process, demanding active participation. Video installations seek to break with the habitual forms of perception and net-based works that reflect the media-influenced surroundings and shed a critical light upon them.

\_ We would like to extend a special thanks to the board of trustees of the capital city cultural fund, the Haus der Kulturen der Welt (House of World Cultures) and the Film Board Berlin-Brandenburg. Thanks also to the Friends of the Art College for Media in Cologne and the American embassy, the Canadian embassy, the Cultural Office Quebec, the embassy of the Netherlands, the Austrian embassy, the Japan Foundation and the Federal Centre for Political Education. Thanks also to the private sponsors, above all to the companies Apple/Hansa Computer, AVM, LOEWE and Barco, who are supporting the transmediale with their equipment, and of course to all the other institutions who are supporting our project in this year.



## EINLEITUNG INTRODUCTION

Die Ausstellung der transmediale.02, die erste größere Ausstellung, die in Berlin Medienkunst zeigt, findet zu einem nicht unproblematischen Zeitpunkt statt. Die Welt bekommt die negativen Folgen einer umfassenden politischen und ökonomischen Globalisierung zu spüren, und die Industrien der Medien, Information und Telekommunikation befinden sich nach Jahren des übersteigerten Optimismus in einer anhaltenden Krise. Zugleich aber ist in der Medienkunst eine Situation erreicht, in der nicht mehr länger die kreative Anwendung von neuen Technologien allein als Kriterium gilt, sondern endlich die künstlerische Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und ästhetischen Dimensionen der digitalen Kultur in den Vordergrund tritt. Das kulturelle Umfeld also ist angespannt, während die Medienkunst selber an Kontur gewinnt.

\_ Hierfür sind freilich gut entwickelte Produktions- und Präsentationsstätten notwendig. Zahlreiche der in dieser Ausstellung vertretenen internationalen Künstler können erstmals in Deutschland gezeigt werden, und es wird hoffentlich auch in Zukunft möglich sein, im Rahmen der transmediale aktuelle Positionen der Medienkunst einem breiten, kunstinteressierten Publikum vor zu stellen.

\_ Exemplarisch für eine gelungene Kooperation zwischen Kunst und Industrie auf dem Gebiet der Produktion war bis vor kurzem das Canon ArtLab in Tokio. Zahlreiche herausragende künstlerische Projekte sind aus dem japanischen Lab hervorgegangen, was vor allem in der einmaligen Förderstruktur begründet war, die zwei Auftragsarbeiten pro Jahr vorsah, an deren Entwicklung Firmeningenieure und Künstler gemeinsam arbeiteten. Im Zuge dessen kamen seit Anfang der 90er Jahre viele internationale Künstler an das ArtLab, das große Anerkennung erfuhr, indem viele der dort produzierten Werke höchste Auszeichnungen erhielten und weltweit ausgestellt wurden.

\_ Im August 2001 wurde das ArtLab allerdings aus Sparsamkeitsgründen auf ein Minimum reduziert, ein Umstand, den man zweifelsohne in den kommenden Jahren spüren wird. Werke wie das dort produzierte und in dieser Ausstellung gezeigte Projekt Molecular Informatics von Seiko Mikami sind auf technisch leistungsfähige Produktionsstätten angewiesen, die nicht so sehr auf kommerzielle Verwertbarkeit schielen, sondern freie und

The exhibition of the transmediale.02, the very first large-scale exhibition showing media art in Berlin, takes place during a highly charged time. The world is beginning to feel the negative effects of the all-encompassing political and economical globalisation, and the media, information and tele-communication industries, after several years of exaggerated optimism, are grappling with a long-lasting slump. At the same time, however, the situation in media art has changed, with the creative use of the new technologies no longer the sole criterion and the artistic concern with the possibilities and aesthetic dimensions of the digital culture finally shifting to the foreground. The cultural environment is tense, while media art itself is gaining contours.

\_ What is required for such a development is access to well developed sites for production and presentation. Many of the international artists represented at this exhibition may be seen in Germany for the very first time, and it is our hope that the transmediale will continue to offer the possibility of presenting contemporary positions in media art to a broad, art-interested audience.

\_ Until very recently, one of the most successful examples of cooperation between art and industry was the Canon ArtLab in Tokyo. Numerous outstanding works were produced at this Japanese lab, largely due to its very unique sponsorship structure, commissioning two works annually, the development of which united company engineers and artists alike. As a result, many artists were eager to work at the Lab; definitely a win-win situation, as many of the works produced there received awards and were shown worldwide.

\_ Due to economic recession though, the lab was reduced to a minimum in August 2001, something which will surely be felt in years to come. Works such as Seiko Mikami's Molecular Informatics, shown at this exhibition, depend on technically well-equipped production sites which do not depend on financial viability but are free to support innovative artistic work. The technical solutions that are the result from such work frequently find their application with industrial products, a process which, though it must not be a core concern, is a welcome side-effect.



innovative künstlerische Arbeit fördern wollen. Dass dabei häufig technische Lösungen entwickelt werden, die als offene Forschungsergebnisse auch wieder in Industrieprodukten Verwendung finden, darf dabei nicht im Vordergrund stehen, auch wenn sich dieser Effekt mit schöner Regelmäßigkeit einstellt.

\_ Medienkunst braucht, ob sie nun von öffentlichen Trägern oder von der Privatwirtschaft gefördert wird, dieselben künstlerischen Freiräume, die auch anderen Kunstsparten gewährt werden.

Zunehmend kann Medienkunst auch in künstlerisch ausgerichteten Medienlabors, Produzenten-Initiativen, an Universitäten und Akademien entstehen, die sich verstärkt bemühen, in die Medien-gestaltung und -forschung einzutreten. Künstlerische Produktionen wie das über mehrere Jahre an der Ohio State University in Columbus, Ohio entstandene, hier ausgestellte Werk *Autopoiesis* von Kenneth Rinaldo brauchen ein leistungsfähiges und dauerhaftes Arbeitsumfeld, in dem künstlerische und technische Entwicklung Hand in Hand gehen können.

\_ Dabei sind die künstlerischen und technischen Voraussetzungen für hochwertige Produktionen heute weitaus besser als noch vor einigen Jahren. Leistungsfähigere, preiswertere Technologien und ein bei Künstlern und Technikern gewachsenes Know-how gehen zusammen mit dem Wissen um die komplexe Grammatik medienkünstlerischer Praxis. Dies bedeutet auch, dass heute besser denn je unterschieden werden kann zwischen genuin künstlerischer Arbeit mit digitalen Medien und technisch orientierten, kreativen Experimenten mit neuen Schnittstellen und Gadgets. Für die Förderung von Medienkunst sollte auch in wirtschaftlich schwierigeren Zeiten nicht Werbe- und Massentauglichkeit zählen, sondern ästhetische Kraft und kulturelle Bedeutsamkeit.

\_ Ein Festival wie die *transmediale* hat darüber hinaus auch die Aufgabe, Kriterien für die Beschreibung medienkünstlerischer Arbeiten zu entwickeln und den öffentlichen kunstkritischen Diskurs voran zu bringen. Hierzu wird mit einer international besetzten Experten-Jury gearbeitet, die sich inzwischen einer formulierten Grammatik zur Beurteilung von Qualität und zur Unterscheidung verschiedener Genres bedienen kann.

\_ Die Tatsache, dass in diesem Jahr zur *transmediale.02* eine Ausstellung realisiert werden kann, die einige der nominierten Projekte in den drei Wettbewerbskategorien und weitere heraus-

\_ Whether it is supported by public offices or by private industries, media art requires the same unimpeded freedom as any other form of art. Increasingly, it is the artistically orientated media laboratories and producer initiatives or universities and academies seeking to enter media research and design, that are places of media art creation. Artistic productions such as Kenneth Rinaldo's *Autopoiesis*, generated at the University of Columbus, Ohio, during several years and exhibited here, need a resourceful and dependable working environment in which artistic and technical development may grow concurrently.

\_ Actually, today the artistic and technical conditions for first-rate productions are by far better than just a few years ago. The new technologies perform at a higher level and are more affordable, and the know-how shared by artists and technicians corresponds with the understanding of the very complex grammar of media-artistic practice. This also means that it has become easier to differentiate between genuinely artistic work with digital media on one hand, and technically oriented, creative experiments with new interfaces and gadgets on the other hand. For the financial support of media art, even in economically difficult times, the aesthetic power and cultural relevance should always be the decisive factors, instead of commercial mass-appeal.

\_ A festival such as the *transmediale* also has the objective of developing criteria for the description of media-artistic work and to advance the public art-critical discourse. In order to achieve this, we are working with an international jury of experts, relying on a framed grammar for the evaluation of the quality and the differentiation of the variety of genres.

\_ The fact that this year it was possible to realise an exhibition for the *transmediale.02* which manages to present some of the nominated projects in each of the competition's categories and various other remarkable works from different areas of research related to media art gives rise to hope: for the artists, who all too often do not find adequate opportunities for presenting their works, and for the festival's organisers, who for their task of mediating such art depend



ragende Arbeiten aus den verschiedenen Forschungsbereichen der Medienkunst vorstellt, gibt Hoffnung: für die Künstler, denen nicht oft adäquate Präsentationsmöglichkeiten für ihre Projekte geboten werden, und für die Festivalmacher, für deren Vermittlungsarbeit ein solches Präsentationsforum unverzichtbar ist. Dem Publikum schließlich kann in Berlin endlich eine derart übergreifende Ausstellung maßgeblicher medienkünstlerischer Produktionen präsentiert werden. Die Kooperation von Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH/transmediale und Haus der Kulturen der Welt gibt einen Einblick in das Schaffen von anerkannten Protagonisten der internationalen Medienkunst, stellt aber auch mehrere einheimische und junge KünstlerInnen vor.

\_ Die Schau kontrastiert unterschiedliche künstlerische Ansätze und setzt diese zueinander in Beziehung. Sie folgt keinem inhaltlichen Oberthema, sondern strebt eine inhaltlich und formal vielfältige Übersicht an, durch die sich einem breiteren Publikum Grundzüge und Gesamtzusammenhänge vermitteln lassen.

\_ Drei Werke haben Eingang in die Ausstellung gefunden, die für den transmediale award 2002 nominiert sind. Die Arbeiten von Jocelyn Robert (Image), Joan Leandre (Software) und Torpus/Durieux (Interaction) markieren wichtige und innovative künstlerische Ansätze innerhalb der drei Wettbewerbsbereiche und verdeutlichen einmal mehr die enorme Spannweite der Kunstproduktion mit elektronischen Medien.

\_ Die Digitalisierung heutiger Bildformate bringt eine Veränderung des Bildbegriffs mit sich, der in den installativen Arbeiten von Wolfgang Staehle, Philipp Lachenmann und Keller/Wittwer thematisiert wird. Diese drei Ausstellungsprojekte liefern darüber hinaus – vor allem im Verbund betrachtet – eine präzise Zustandsbeschreibung einer hyper-medialisierten und traumatisierten Gesellschaft.

\_ Die Exponate von Masaki Fujihata und Luc Courchesne nähern sich auf unterschiedlichen Wegen der Frage, wie die Interaktion mit einem bewegten Bild so gestaltet werden kann, dass der Besucher die Handlung selber erfahren, wenn nicht gar mitgestalten kann. Wichtig dabei ist, dass Betrachter und Bild in eine dynamische, räumliche Beziehung gebracht werden. In Seiko Mikamis Arbeit wird der Blick des Betrachters selbst zum Handelnden und ist zugleich das Betrachtete – die Aktion des Sehens ist

on a presentation forum. And finally, the audience in Berlin has a chance to savour an encompassing exhibition of substantial media-art productions. The cooperation of the Berlin Kulturveranstaltungs-GmbH/transmediale and Haus der Kulturen der Welt (House of World Cultures) gives an insight into the accomplishments of not only noted protagonists of the international media art, but also features quite a few young and local artists.

\_ The show contrasts various artistic approaches and sets them in relation to each other. It does not follow any unifying topic, but in content and form aims at a variegated overview, offering to the audience the opportunity to grasp basic tendencies and correlations.

\_ Three works which have been nominated for the transmediale Award 2002 have made it to the exhibition. The works by Jocelyn Robert (Image), Joan Leandre (Software) and by Torpus/Durieux (Interaction) mark important and innovative artistic approaches within the three competition categories and exemplify once more the enormous range of the artistic production within electronic media.

\_ The digitalisation of today's image formats contributes to a transformation of the notion of the image itself, a topic which is picked up on by the installative works by Wolfgang Staehle, Philipp Lachenmann and Keller/Wittwer.

Additionally, these three exhibition projects deliver a precise description of the state of a hyper-mediated and traumatised society.

\_ The exhibits by Masaki Fujihata and Luc Courchesne each approach in a very individual manner the question of how interaction with a moving image may be generated in such a way as to enable the viewer to experience the plot, and maybe even to play a role in its creation. In order to achieve this it is necessary that viewer and image enter a dynamic, spatial relationship. In Seiko Mikami's work it is the viewer's gaze itself which is acting, while at the same time becoming that which is viewed – the activity of seeing is the constitutive basic element of the work, not existing outside of this process. The conceptionally very different robot-sound installations by Kenneth Rinaldo and the robotlab employ



konstitutive Grundlage des Werkes, das außerhalb dieses Prozesses nicht existent ist. Die konzeptionell sehr verschiedenen Roboter-Sound-Installationen von Kenneth Rinaldo und dem robotlab setzen Maschinen als Metaphern für artifizielle Lebensformen ein. Sie konfrontieren einerseits den Besucher mit seinen eigenen Verhaltensmustern und Erwartungen, andererseits faszinieren sie durch die den Maschinen eigene Perfektion der Bewegungen und durch ihre autonome Präsenz im Raum.

\_ Die kleine, interaktive Installation von Jonah Brucker-Cohen und die außerhalb der Galerie platzierte Computer-Performance von Alexej Shulgin sind scharfzüngige Kommentare zum gegenwärtigen Mediengebrauch und reflektieren auf ungewöhnlich klare und humorvolle Weise die Evolutionsstufen der Computertechnik. Péter Frucht hat mit seiner netzbasierten Installation ein Werk geschaffen, das den Kommunikationsraum Internet kritisch beleuchtet und den sonst meist stillen Raum des Netzes auch akustisch erfahrbar macht. Das Wett- und Bewertungssystem von Stuart Rosenberg schließlich lässt sich als (selbst-)ironische Kritik an der kuratorischen Praxis und einem in der Kunst üblichen Wettbewerbsverfahren verstehen, indem es den Besucher ermächtigt, seinen eigenen Kriterien bei der Bewertung von Kunst zu folgen und mit diesem persönlichen Urteil an die Öffentlichkeit zu treten.

\_ Auch in dieser Medienkunst-Ausstellung manifestiert sich bei der Mehrzahl der Arbeiten die Tendenz, den Klang nicht nur als Beiwerk, sondern als integralen Bestandteil zu behandeln. Dies stellt besondere Herausforderungen an die Ausstellungs-gestaltung, verdeutlicht aber auch einmal mehr die vielschichtigen Rezeptionsebenen von Medienkunst, die in ihrer ganzen Fülle nur in der Ausstellung selbst zu erfahren sind. Die Medienkunst braucht deshalb nicht nur vielfältige und potente Laboratorien der Produktion, sondern auch reale Ausstellungsräume, an denen sie erlebt, verstanden und kritisch beurteilt werden kann.

*Susanne Jaschko*

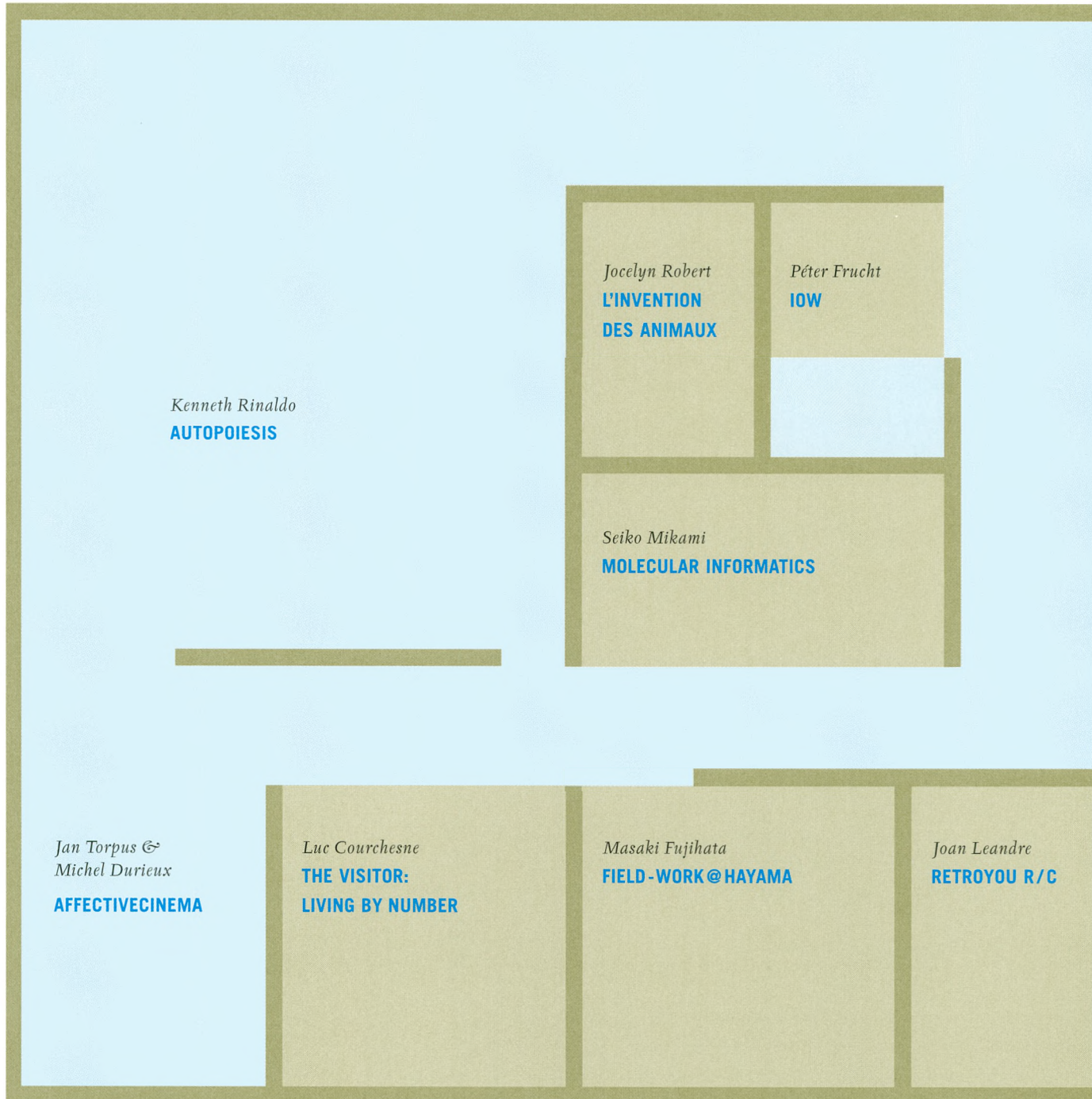
machines as metaphors for artificial forms of life. On one hand they confront the visitor with his very own patterns of behavior and expectations, while at the same time fascinating him or her by their inherent perfection and their autonomous presence within the space.

\_ The small interactive installation by Jonah Brucker-Cohen and the computer-performance by Alexei Shulgin, placed outside of the gallery, are shrewd comments on the current use of the media and reflect on the evolutionary steps in computer technology in an unusually clear and humorous way. With his net-based installation, Péter Frucht has created a work which critically queries the communication space internet, and makes this otherwise silent space audible.

The Public Vote/Public Bet by Stuart Rosenberg finally may be understood as a (self-)ironical critique of the curatorial system and the methods of competition existing in the world of art by empowering the visitor to follow his or her own criteria and to publicly express this personal opinion.

\_ In many of its exhibits, this media art show manifests the tendency to treat sound not as a mere accessory, but as an integral part of the artwork. This results in some very special challenges for the exhibition's organisation, but also exemplifies once more the differentiated levels of reception addressed by media art, something which may be experienced first-hand at the exhibition. Media art therefore not only requires variegated and potent sites of production, but also real spaces and opportunities for exhibitions, at which it may be experienced, understood and questioned critically.

AUSSTELLUNGSPLAN EXHIBITION MAP





*robotlab*  
**JUKE\_BOTS**

*Wolfgang Staehle*  
**EMPIRE 24/7**

*Philipp Lachenmann*  
**SURROGATE I (DUBAI), 2000**

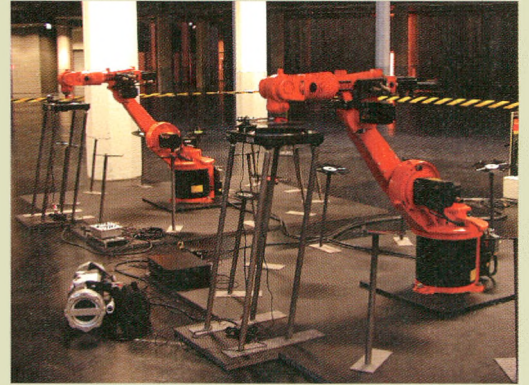
*Dagmar Keller & Martin Wittwer*  
**SAY HELLO TO PEACE  
AND TRANQUILITY**

*Jonah Brucker-Cohen*  
**CRANK THE WEB**



*Eingang Entrance*

*Installationsansicht  
view on installation*



*Detailansicht  
detail*



robotlab: Matthias Gommel, Martina Haitz, Jan Zappe

## JUKE\_BOTS

INTERAKTIVE ROBOTER-SOUND-INSTALLATION UND PERFORMANCE

INTERACTIVE ROBOT-SOUND-INSTALLATION AND PERFORMANCE

Der DJ als neuer Künstlertypus des ausgehenden 20. Jahrhunderts wird möglicherweise auch noch eine Weile im 21. Jahrhundert seine Position im kreativen Business behaupten können. Doch letztendlich bedient er sich Maschinen, die ihrerseits Töne reproduzieren, die wiederum zum größten Teil auf Maschinen vorproduziert sind. Die individuelle, kreative Arbeit des DJs verblasst so möglicherweise zur reinen Behauptung. Mehr noch, Digitalisierung und User-freundliche Software bedingen eine Inflation der musikalischen Kreativität der Masse, die den DJ-Mythos zusätzlich unterhöhlt.

\_ Eine Situation also, die künstlerische Reaktionen provoziert und in den vergangenen Jahren sowohl unterschiedlichste künstlerische Programme zur Sound-Generierung als auch DJ-Roboter, wie zum Beispiel den DJ-I-Robot von Chris Csikszentmihályi, hervorgebracht hat. Bei den juke\_bots nun übernehmen zwei Knickarmroboter die Rolle eines DJs. Sie greifen mit der ihnen eigenen Präzision aus den sie umgebenden Schallplatten jeweils eine und erzeugen im Spiel miteinander durch das Ausführen von verschiedenen Scratchmodi immer neue Soundkompositionen. Nur bedingt kann der Besucher das Spiel der Maschinen mitbestimmen. Ein einfaches Interface gibt die Möglichkeit, die Choreographie der Roboter und ihr Soundsampling zu beeinflussen.

\_ Dabei übt die räumliche Präsenz der beiden Maschinen und die Schönheit ihrer zum Teil synchron getakteten, punktgenauen Bewegungen eine seit Fritz Langs Metropolis immer wieder beschworene Faszination aus, die im Kontrast zur Wahrnehmung virtueller Datenräume steht und das Verlangen nach Interaktivität in enge Grenzen verweist. Insofern funktionieren die juke\_bots auch oder gerade als reine Performance, die ein im voraus programmiertes Set ausführen.

The DJ as a new type of artist spawned during the waning second half of the 20. century will possibly defend his position in the creative business for some years to come. But in the end, he is utilising machines, which themselves reproduce sounds, which in turn have already for the most part been pre-produced by other machines. The individual, creative work of the DJ is more and more reduced to a mere assertion. Furthermore, digitalisation and user-friendly software are causing an inflation of musical mass-creativity, additionally weakening the DJ-myth.

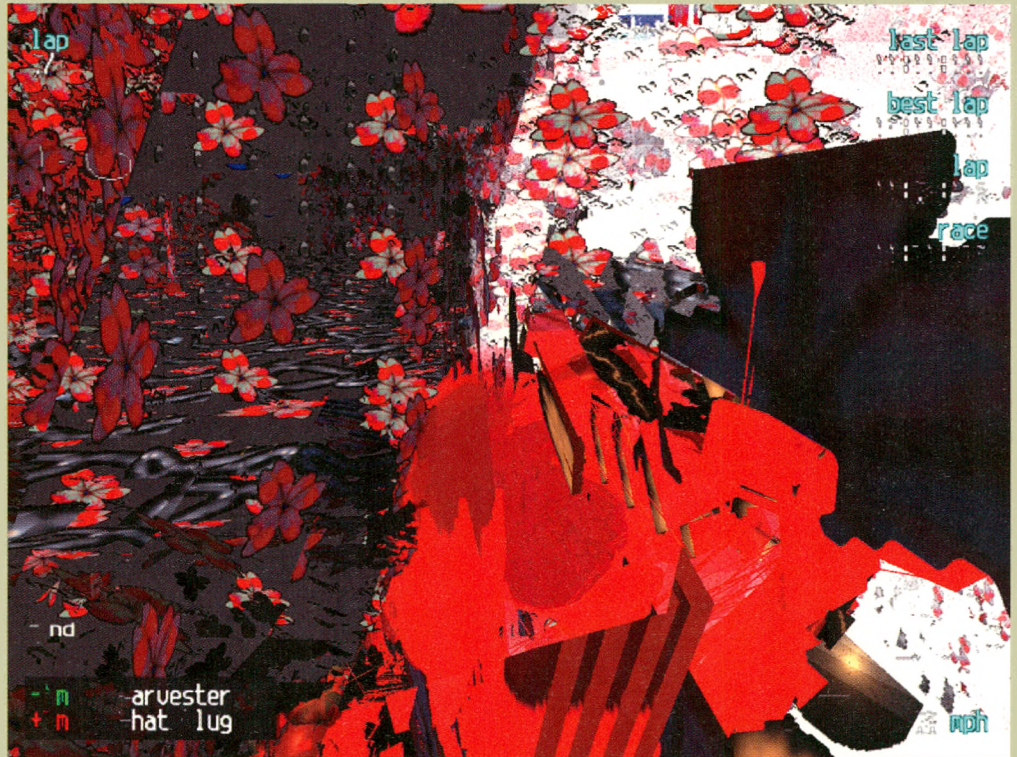
\_ A situation designed to provoke artistic reaction. Recent years have seen a variety of artistic programs for sound generation as well as the DJ-I-Robot by Chris Csikszentmihályi. Juke\_bots feature two industrial robots, taking on the role of the DJ. With distinctive precision they choose one of a surrounding selection of records and in playful interaction, using various scratch-modi, produce a multitude of sound compositions. There are only few possibilities to direct the play of the machines. A simple interface enables the visitor to influence the robots' choreography and their sound-sampling.

\_ The spatial presence of these two machines and the simple beauty of their synchronised, precise movements hold a very strange fascination – a fascination which has surfaced again and again ever since Fritz Lang first presented his Metropolis, colliding with our very own experience of virtual data-spaces and decidedly limiting our desire for interactivity. Insofar juke\_bots, also, or particularly, can be viewed as a performance, executing a pre-set program.





Screenshot (RC01)  
ACCLAIM THE HOOD



Screenshot (RC02)  
BUTTERFLY OVERFLOW:  
FCK TH GRAVITY CODE



Joan Leandre

## RETROYOU R/C

INTERAKTIVE SOFTWARE-KUNST INTERACTIVE SOFTWARE ART

Ausgangspunkt für retroYou r/c ist ein herkömmliches Computerspiel, in dessen Programmiercode Leandre eingedrungen ist. Dieser Code stellt die Basismaterial für die Veränderungen dar, die Leandre in mehreren Stufen vorgenommen hat. Der Schwerpunkt der künstlerischen Arbeit liegt auf der Programmierung und weniger auf der räumlichen Materialisierung des Codes in einer Installation. Ausgestellt sind drei Arbeitsergebnisse, die unterschiedliche Grade des künstlerischen Eingriffs in die Software darstellen. Die drei Modifikationen sind als voneinander unabhängige Arbeiten zu betrachten und auch als Repräsentanten weiterer möglicher Modifikationen zu verstehen. Da die digitale Kopie eines Codes immer gleich dem Original ist, sind zumindest theoretisch unzählige Variationen denkbar, ohne dass der jeweilige Ausgangscode verloren geht.

\_ In der ersten Modifikation [RC01] ACCLAIM THE HOOD ist lediglich das Verhalten der Rennwagen verändert worden, indem ihre Schwerkraft aufgehoben wurde. Die ursprüngliche Spielumgebung als solche ist noch erkennbar, die Rennwagen sind jedoch nicht mehr im üblichen Sinne steuerbar.

\_ In der zweiten Modifikation [RC02] BUTTERFLY OVERFLOW: FCK TH GRAVITY CODE ist der ursprüngliche virtuelle Spielraum in einen fast gänzlich abstrakten, grafisch reizvollen, aber nur noch bedingt navigierbaren Raum verwandelt worden. Diese Variante spielt sich im Grunde selbst und nimmt den Betrachter mit in eine virtuelle Welt, die in einem bewusst großen Abstand zu einer Real-Welt-Simulation gestaltet ist. Den höchsten Grad an Abstraktion und Umprogrammierung weist die dritte Modifikation [RC03] RED HOOD RED BOOT auf, die einem Bildschirm-schoner gleich vor sich hin läuft.

Starting point for retroYou r/c is a common computer game, into the programming code of which Leandre entered.

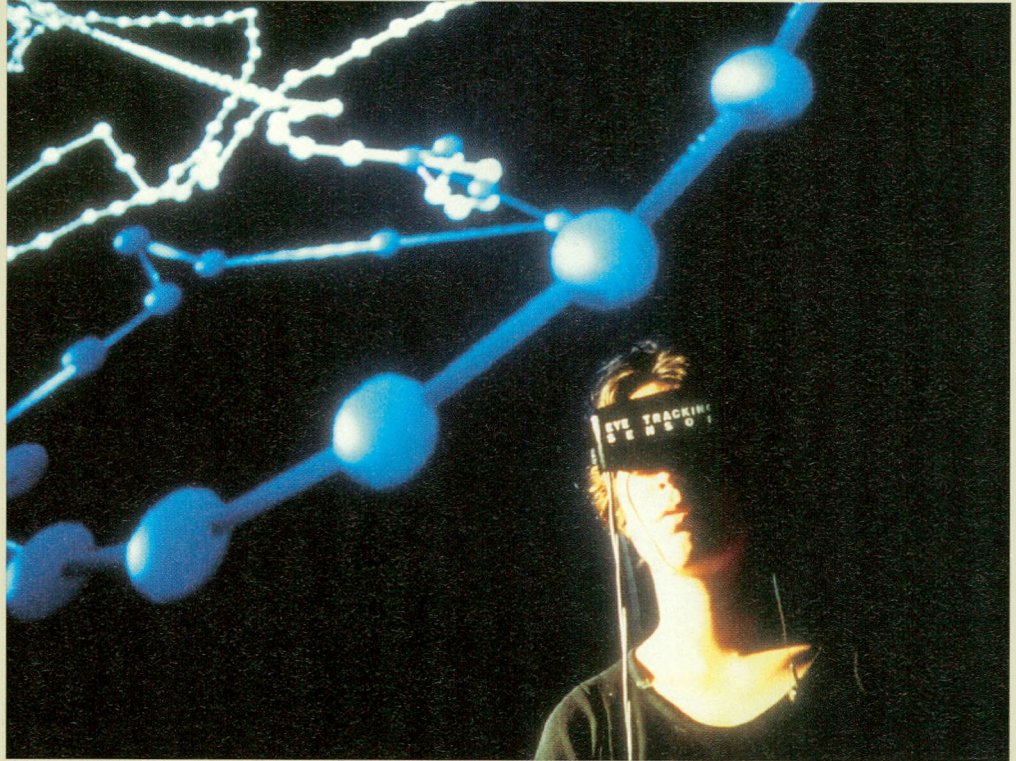
This code is the basic material for changes Leandre undertook on several levels. The focus of the art work is on the programming, more than on the spatial materialisation of the code in an installation. Three results of Leandre's work are on exhibition, representing various degrees of artistic manipulation of the software. These three modifications are to be understood as separate works, and also as the representatives of further possible modifications. As the digital copy of a code is always similar to the original, endless variations are possible, at least theoretically, without loss of the actual basic code.

\_ In the first modification, [RC01] ACCLAIM THE HOOD, the only change effected is the behavior of the racing cars by freeing them of gravity. The original game environment is still recognisable, but the cars are no longer steerable in the original sense.

In the second modification [RC02] BUTTERFLY OVERFLOW: FCK TH GRAVITY CODE, the original virtual playground has given way to a nearly totally abstract background: visually very attractive, but difficult to navigate in. This variation basically plays itself and takes the viewer along into a virtual world which is purposely quite far removed from a real-world simulation. The highest degree of abstraction and reprogramming is achieved in the third modification, [RC03] RED HOOD RED BOOT, running all by itself, just like a screen-saver.



*Besucher mit Eye-Tracker  
und Projektion  
visitor with eye-tracker  
and projection*



*Installationsansicht  
view on installation*



Seiko Mikami

## MOLECULAR INFORMATICS – MORPHOGENIC SUBSTANCE VIA EYE TRACKING

INTERAKTIVE INSTALLATION INTERACTIVE INSTALLATION

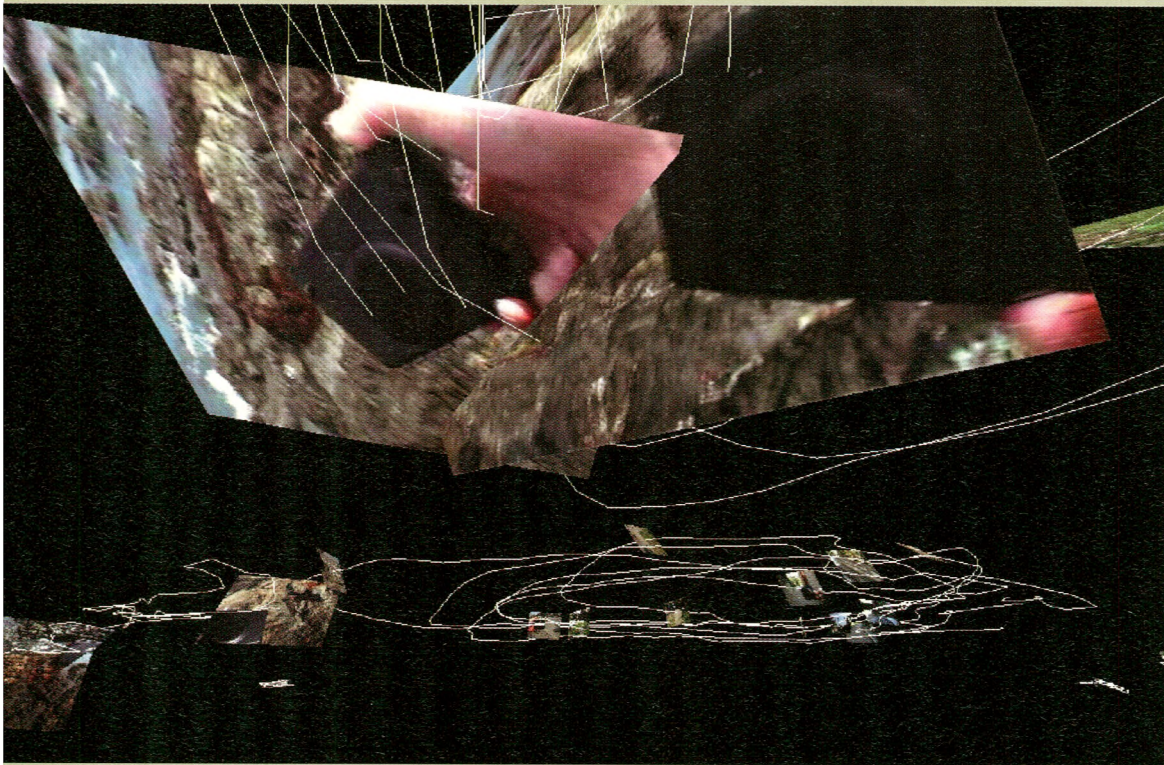
Molecular Informatics geht von der Idee aus, dass der menschliche Körper sowohl aus abstrakter Information besteht, die visuell darstellbar ist, als auch ein Interface ist, das unabhängig von der eigenen Subjektivität existiert und die Umgebung wahrnimmt und gleichzeitig beeinflusst. Die Arbeit beschäftigt sich mit dem Denkraum, der zwischen Objekt und Betrachter besteht und benutzt dazu Auge und Ohr als Inter-Medien, die beide Entitäten verknüpfen. Fehlt der Mensch als Bestandteil, existiert das ganze System nicht.

\_ In Molecular Informatics ist das Auge das Interface, seine Bewegungen werden von einer Kamera registriert, in Daten umgerechnet und in einer animierten Grafik dargestellt: Die Trajektion des Blickes wird in der Projektion als eine Kette von Molekülen visualisiert und findet ihre auditive Entsprechung durch eine Abfolge von Tönen. Zwei Besucher, die sich gegenüber sitzen, können sowohl die Spur ihres eigenen Blickes, als auch die Blickspur des anderen wahrnehmen. Zwar ist eine Steuerung des Blickes bis zu einem gewissen Grad möglich, doch versucht man den Blick zu fixieren, setzt automatisch eine nicht kontrollierbare Pupillenbewegung ein: Ein permanenter Wechsel von Kontrolle und Kontrollverlust vollzieht sich. Die Besucher erleben in dieser Unkontrollierbarkeit der affektiven Augenreaktion die Unabhängigkeit ihres Körpers vom Willen. Das Sehen wird zum Anlass und Movens des Blickes, und die Spur des Blickes eröffnet sich nicht nur dem Auge, sondern auch dem Ohr. Distanzen, Überlagerungen und Kollisionen der Blicke werden als Klangereignisse hörbar. Auf diese Weise überlagert sich im Erleben der Installation die schauende Reflexion über den eigenen Blick mit der des anderen.

Molecular Informatics is based on the assumption that the human body consists of abstract information, which may be illustrated visually as well as an interface function, existing totally independent of personal subjectivity, perceiving and influencing the environment. The work explores the mental space arising between object and viewer, using the eye and the ear as inter-media linking both entities. If the human component is missing, the entire system ceases to exist.

\_ In Molecular Informatics the eye is the interface, its movements are recorded, translated into data and visualised by an animated graphic display. The trajectory of the gaze is visualised by the projection as a chain of molecules and finds its audio counterpart in a sequence of sounds. Two visitors, sitting facing each other may trace the flow of their own gaze, as well as tracking the gaze of the other. While it is possible to steer eye movements up to a certain degree, it is impossible to fix one's gaze permanently: as soon as this happens, uncontrollable pupil-movement automatically sets in. A permanent vacillation between control and loss of control takes place. The visitor experiences this uncontrollability of the affective eye-reaction as a sign of independence of their body from their will. "Looking" is the occasion and the motive of "seeing", and the traces of the gaze are not only visible, but also audible. Distances, overlappings and collisions of gazes are expressed as sounds. In this way the experience of the reflective gaze in this installation becomes intertwined with the gaze of the other.





*Projektionsansichten  
des 3D Raumes  
views on projection  
of 3D-space*



Masaki Fujihata

## FIELD-WORK@HAYAMA

INTERAKTIVE VIDEOINSTALLATION INTERACTIVE VIDEO INSTALLATION

Field-Work@Hayama von Masaki Fujihata versucht eine bildliche Repräsentanz von Zeit und Raum zu schaffen und knüpft damit inhaltlich an einige seiner medialen Arbeiten an, die sich seit Anfang der neunziger Jahre dieser Aufgabenstellung widmen. Die Idee, die Verknüpfung beider Dimensionen mithilfe eines Bildes zu beschreiben, ist eine der grundlegendsten der bildenden Kunst überhaupt. Mit der Erfindung des bewegten Bildes, das in sich selbst das Konzept von Raum- und Zeitkorrelation trägt, eröffnete sich ein neues Experimentierfeld für Künstler, auf der Basis des Films andere Entsprechungen dieser Zeit-Raum-Beziehung zu finden.

– Ausgangsmaterial für Fujihata sind im Fall von Field-Work@Hayama digitale Videobilder, die in einer städtischen Umgebung in Tokio gemeinsam mit den exakten GPS-Daten aufgezeichnet wurden. Daraus ergibt sich ein topographisches und zeitliches Koordinatensystem, da jeder Frame des Videos sowohl einen bestimmten Ort als auch einen genauen Moment der Aufzeichnung repräsentiert. Fujihata übersetzt nun dieses Koordinatensystem in einen virtuellen 3D-Raum, in dem sich die Videobilder räumlich entlang der dreidimensional dargestellten GPS-Spuren bewegen und so an den Positionen, an denen sie aufgezeichnet wurden, im virtuellen Raum dargestellt werden. Der Betrachter ist durch die Bedienung des Interfaces in die Lage versetzt, den Videobildern und ihren Spuren zu folgen bzw. durch den dreidimensionalen Raum zu navigieren und so die Komplexität der Raum- und Zeitverschränkung zu erfahren. Durch die stereoskopische Projektion kann der Betrachter den Bildraum dreidimensional wahrnehmen, wobei ein Navigations-Interface zusätzlich die Möglichkeit einer individuellen Erfahrung des hyperrealen Informationsraums bietet.

Field-Work@Hayama by Masaki Fujihata aims to pictorially represent the dimensions of space and time, linking up in content with several of his media works which have already treated these topics since the beginning of the nineties. The idea to illustrate the connection between these two dimensions by using an image is one of the very basic concepts of Visual Arts. With the invention of the moving image, carrying in itself the concept of space-and time-correlation, a whole new field of artistic experimentation emerged utilizing film as a basis for finding other artistic synonyms for this time-space-relationship.

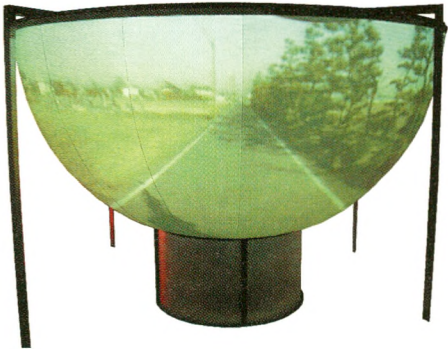
– For Field-Work@Hayama, Fujihata starts out with digital video images, recorded in the urban environment of Tokyo, together with the exact GPS-data. This results in a topographic and temporal system of coordinates, as each single frame of the video represents a specific place as well as the exact moment of recording. Fujihata then translates this system of coordinates into a virtual 3D space in which the video images move along the three-dimensionally represented GPS-traces, which are thus depicted in virtual space, situated at the positions at which they were recorded. By using the interface, the viewer is able to follow the images and their traces, or better, to navigate in a three-dimensional space and to thereby experience the complexity of the interconnectedness of space and time. The stereoscopic projection enables the viewer to access the image-space as three-dimensional, whereby the navigation-interface offers the additional option to individually experience the hyper-real information space.



*Panoramaprojektion  
panoramic projection*



*Installationsansicht  
view on installation*





Luc Courchesne

## THE VISITOR: LIVING BY NUMBER

Ein interaktives Videopanorama | Interactive Video Panorama

Wenn tatsächlich eines der Unterscheidungskriterien von Kunst zu Nicht-Kunst ist, dass erstere nicht auf eine kommerzielle Verwertbarkeit ausgerichtet ist, dann bewegt sich die Medienkunst an einigen Stellen zugegebenermaßen an der Grenze zur Nicht-Kunst. Dies mag vor allem daran liegen, dass innovative Medienkunst zum Teil von Künstler-Wissenschaftlern produziert wird, die selbst Forschung betreiben und im Zuge dessen auch Lösungen finden, die über eine künstlerische Verwertung hinaus für eine kommerzielle in Frage kommen.

\_ Der interaktive Film, also der Einbezug des Publikums in eine Filmhandlung, ist ein Traum, der von der Filmindustrie sicherlich weder ausgeträumt ist, noch bisher zu einem konsumententauglichen Format entwickelt werden konnte. Luc Courchesne hat sich diesem Konzept von der Seite des Videokünstlers genähert und bereits 1984 erste forschende Schritte in diese Richtung als Co-Autor von „Elastic Movies“ gemacht.

\_ The Visitor: Living by Number nun ist das neueste Werk in seiner Reihe von interaktiven Videos. Die Navigation erfolgt über die Stimmen der Besucher, die sich durch das Aussprechen von Zahlen durch die Geschichte bewegen und je nach ihrem intuitiven Verhalten das Fortgehen des Geschehens in die eine oder andere Richtung leiten.

\_ Wenngleich eine derartig reduzierte Navigation nur ein Etappe auf dem Weg zu einer idealen Interaktion ist, kommt sie durch ihre Verwandtschaft zur menschlichen Kommunikation dem Ziel näher. Ein weiterer Schritt in Richtung einer möglichst immersiven Gestaltung stellt das Panoramaformat der Projektion dar, das dem peripheren Sehen des Menschen entgegenkommt.

\_ Nicht zuletzt aber liegt die künstlerische Arbeit in der Gesamtkonzeption, die auf die Selbstreflektion des Besuchers als Teil einer sozialen Gruppe zielt.

If it is really true that one of the criteria for telling art from non-art is that the first-mentioned is not aimed at commercial exploitation, then it is necessarily so that all media art toes the line to non-art. This may in part be due to the fact that innovative media art is in part produced by artists-cum-scientists, who do a lot of research and in doing so create solutions which, beyond their artistic potential, may also be considered for commercial exploitation.

\_ The interactive film, that is the participatory role of the viewer in a film's action, is a dream still very much alive within the film business, even though it has not been commercially successful so far.

Luc Courchesne has approached this topic from the point of view of the video artist and, in 1984, already presented his first exploration of this issue as the co-author of "Elastic Movies".

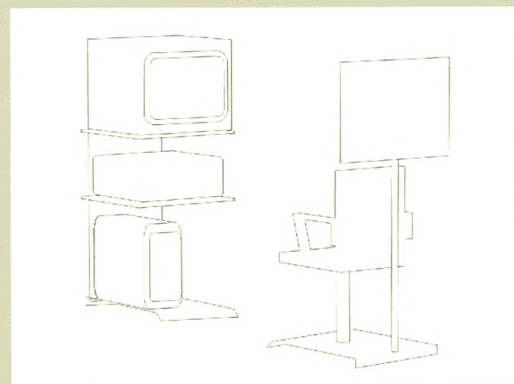
\_ The Visitor: Living by Number is the latest work in his series of interactive videos. The navigation is achieved by the voices of the visitors, who by pronouncing numbers may influence the story-line and by their intuitive intervention may twist the plot into one or the other direction.

\_ Even if such a reduced navigation may be a small step on the way to an ideal interaction, its proximity to actual human communication presents a mile-stone along the way. Another step towards increasingly immersive design is the panoramic format of the projection, catering to the more peripheral perception of the human eye.

\_ But in the end, the artistic merit lies in the overall concept, aiming at the visitor as part of a social group.



*Monitorbild -  
virtuelle Person  
monitor image -  
virtual person*



*Aufbauskitze  
construction sketch*



Jan Torpus & Michel Durieux

## AFFECTIVECINEMA

INTERAKTIVE VIDEOINSTALLATION INTERACTIVE VIDEO INSTALLATION

In den interaktiven Medien existieren zwei grundsätzliche Modi der Beeinflussung: die bewusste Navigation und das Biofeedback. Während die erste einen zielgerichteten Interaktionsprozess meint, in dem der Mensch von Entscheidung zu wandert, versteht man unter Bio-Feedback eine von physischen Zuständen abhängige unbewusste Steuerung.

\_ affectiveCinema wird durch Bio-Feedback gesteuert. Genaugenommen geht es um die affektive Reaktion des Menschen auf die Konfrontation mit einer virtuellen Person. Hat der Besucher in der Installation Platz genommen, wacht die Person, die der gegenüberstehende Monitor zeigt, auf und beginnt, unverständliche Worte zu sprechen. Sie kommuniziert über Laute und Mimik ihre sich ständig wandelnde Gemütsverfassung und adressiert dabei direkt den Betrachter, der unwillkürlich emotional reagiert, ohne sich dessen bewusst zu werden.

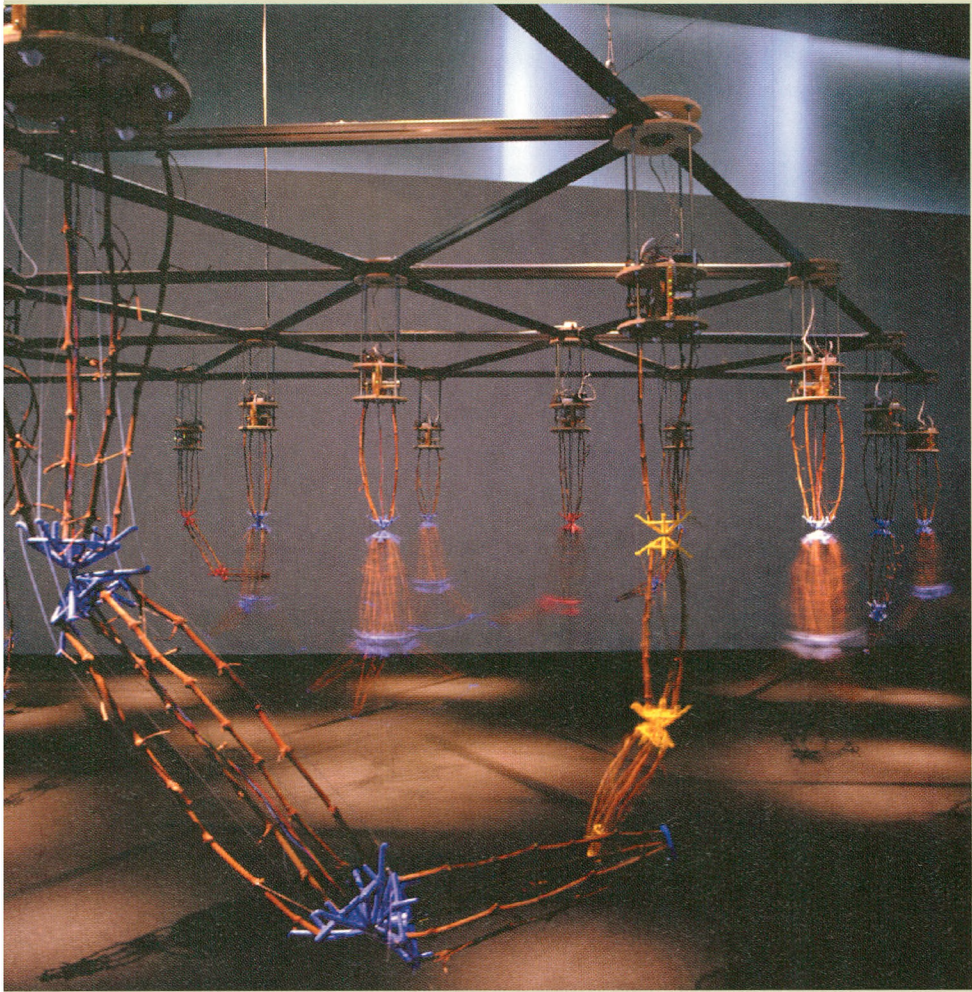
\_ Die Emotionen werden mit einem GSR-Sensoren (Galvanic Skin Response) erfasst. Das in diesem Vorgang erzeugte Signal wird per Midi an einen Realtime Video- und Soundeditoren weitergeleitet und beeinflusst verschiedene multimediale Parameter. Die unbewussten Emotionszustände bestimmen auf diese Weise die Abfolge der Videostücke und entscheiden darüber, ob und in welchem Maße Ton- und Bildeffekte angewandt werden. Je gespannter der Betrachter ist, desto mehr versucht ihn sein virtuelles Gegenüber zu provozieren, das heißt, es werden diejenigen Videostücke abgespielt, in denen der Schauspieler aggressiv agiert. Auf diese Weise entsteht ein individuelles Erlebnis, das selbst bei der mehrmaligen Rezeption durch einen Besucher variiert. affectiveCinema versteht sich als Forschungsansatz zu neuen Strategien der Einbindung von Theater in die neuen Medien und ist, ähnlich wie Luc Courchesne's Arbeit, interaktiven Formen der Unterhaltungsindustrie verwandt.

Within the interactive media, there are two basic modi for exerting influence: conscious navigation and bio-feedback. While the first-mentioned describes a precise process of interaction, within which one travels from decision to decision, bio-feedback describes a non-conscious steering, dependent on physical conditions.

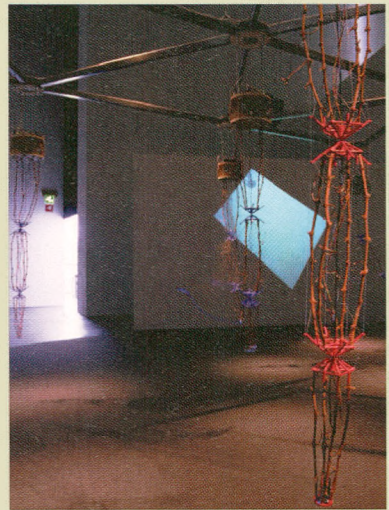
\_ affectiveCinema is controlled by bio-feedback. Specifically, it is the affective reaction of the human being on being confronted with a virtual person. Once the visitor has taken his seat in the installation, the person shown on the monitor screen opposite wakes up and begins to speak unintelligible words. He communicates by using sounds and facial expressions, communicating constantly changing moods and states of mind, addressing the viewer who in turn reacts involuntarily, without conscious decision.

\_ The emotions are recorded by GSR-sensors (Galvanic Skin Response). The signals produced are passed on by midi to a realtime video- and sound-editor and influences a variety of multi-media parameters. The unconscious emotional states thereby steer the flow of video images and influence the use of sound and image effects. The more relaxed the viewer is, the more his virtual counterpart will try to provoke, that is, the video images shown will be those of an actor acting aggressively. What is generated is a very individual experience, which will vary with each viewing by the same visitor. affectiveCinema may be understood as an approach to new strategies of incorporating theatre into the new media, and is, similar to Luc Courchesne's work, related to interactive forms of the entertainment industry.





*Installationsansichten  
views on installation*





*Kenneth Rinaldo*

## AUTOPOIESIS

INTERAKTIVE ROBOTISCHE INSTALLATION INTERACTIVE ROBOTIC INSTALLATION

Der Mensch navigiert stetig durch das Leben und seine Umwelt, ohne ständig vor Augen zu haben, dass sein Handeln von einer Kette aus bewussten und unbewussten Entscheidungen besteht. Rinaldos Installation *Autopoiesis* fordert den Besucher auf beiden Entscheidungsebenen dadurch heraus, dass die robotischen Skulpturen ein eigenes, künstliches Leben entwickeln, das menschlichem Verhalten verwandt ist. Es entsteht so eine dichte Kommunikation zwischen Besucher und den Skulpturen und ein komplexes Handlungsnetz aus Aktion und Reaktion auf beiden Seiten, der menschlichen und der technischen.

\_ *Autopoiesis* besteht aus zehn musikalischen Roboterskulpturen, die mit den Besuchern interagieren und ihr Verhalten in Abhängigkeit vom Besucher unaufhörlich verändern. Der Begriff „*Autopoiesis*“, wie er von Francisco Varela und Humberto Maturana definiert und weiterentwickelt wurde, bedeutet „Selbstschöpfung“ – ein Charakteristikum aller lebenden Systeme und deutet auf den Anteil künstlicher Intelligenz in der Installation hin. Spionkameras und Infrarot-Sensoren, die in den fragilen Skulpturen aus Cabernet-Sauvignon-Reben und Polyurethan-Gelenken untergebracht sind, erfassen die Anwesenheit von Besuchern. Die Skulpturen reagieren auf Position und Aktion der Besucher, wobei der einzelnen Skulptur eine Art Gruppenbewusstsein implementiert ist und ihre Reaktion also auch in Beziehung steht zu der Wahrnehmung und Reaktion der anderen Skulpturen im System. Die Gruppe von Roboterskulpturen kommuniziert untereinander über eine feste Verkabelung und mit Hilfe hörbarer Telefontöne, die für die Gruppe eine musikalische Sprache darstellen. Gemeinsam mit den Besuchern entsteht so ein einzigartiges audiovisuelles Konzert aus Reaktion und Gegenreaktion, das sich nie wiederholen kann und in Variationen immer wieder neu kreiert wird.

Humans continuously navigate through life and the environment, without constantly realising their actions as a chain of conscious and unconscious decisions. Rinaldo's installation *Autopoiesis* invites the visitor to reflect on both levels of decision by inducing robotic sculptures to develop their own, artificial 'life', seemingly related to human behavior. An intense communication between visitor and sculpture is generated, a complex web of action and reaction on both sides, the human and the technical. *Autopoiesis* consists of ten musical robotic sculptures, interacting with the audience and incessantly adapting their behavior in response to the visitor's reaction. The notion of "*Autopoiesis*", as defined and developed by Francisco Varela and Humberto Maturana, describes "self-creation" – characteristic for all living systems and suggestive of the artificial intelligence contained within the installation.

\_ Lipstick cameras and infrared sensors, mounted in the fragile sculptures made of Cabernet-Sauvignon-vines and polyurethane-joints, record the presence of a visitor. The sculptures react on position of and activity by the viewer, while also including the perceptions and reactions of the other sculptures by implementing a built-in group-consciousness. The group of robot sculptures communicates amongst each other by an electric wire system and audible telephone beeps, representing a kind of musical language. Together with the audience, they create a unique audiovisual concert of reaction and counter-reaction, totally non-reproducible and endlessly variable.



*Projektionsansicht  
view on projection*



*Projektionsansicht  
(Ausschnitt)  
view on projection  
(detail)*



Jocelyn Robert

## L'INVENTION DES ANIMAUX

VIDEOINSTALLATION VIDEO INSTALLATION

Ein Flugzeug am Himmel, im weiten Blau eine weiße Silhouette, die wandert, sich verzerrt, wieder entspannt, erneut krümmt. Dazu hohe Töne, ein Fiepen, nicht unangenehm, eher possierlich, das kommt und geht. Die Erfindung der Tiere? Welch bedeutungsschwerer Titel für ein so leichtes Werk.

\_ Nicht weniger bedeutungsschwer, nämlich „Histoire Naturelle“ – „Naturgeschichte“ nannte Max Ernst seine Frottageserie, die er 1923–26 entwickelte und publizierte. Er erfand damit ein ungewöhnliches Verfahren der künstlerischen Produktion, dessen Variante schon Leonardo da Vinci beschrieben hatte: Das Abnehmen einer Struktur, beispielsweise der von Holz oder Stein, durch das Auflegen eines Papiers und das Darüberreiben eines Stiftes. Ernst fertigte nach dieser Methode Bilder an, die eine andere Seite der vertrauten Natur zeigten. Seine „Naturgeschichte“ war ein Spiel mit Naturformen und dem Vexieren von den verschiedenen Bedeutungen, die eine einzelne Form haben kann.

\_ An diese Frage nach der Eindeutigkeit von Formen und Eindrücken knüpft die Arbeit Roberts zweifelsohne an. Das Flugzeug, das als solches deutlich zu erkennen ist, wird zum Vogel, ohne seine eigentliche Bedeutung „Flugzeug“ aufzugeben. Der Ton wird zum Vogelgesang, ohne sich wirklich jemals danach anzuhören.

\_ Robert hinterfragt mit dieser Arbeit den Sinn von Klassifizierungen, wie sie im Alltag lebensnotwendig sind und dem Menschen von seiner Geburt an vermittelt werden. Einerseits sind diese Konstrukte nützlich, andererseits versperren die auf rationaler Logik und Dualismus aufgebauten Bedeutungssysteme den Blick auf viel weiter reichende Denkkonzepte.

\_ Dazu passt, dass es auch keinen endgültig editierten Loop der Arbeit gibt, sondern sich das kurze Video mithilfe einer Software ständig neu editiert.

An aeroplane in the sky, a white silhouette in the wide open blue, moving, distorted, relaxed again, pulled out of shape again. Accompanied by high, piping noises, not disagreeable, more like some cute little animal, coming and going. The invention of the animals? What kind of a title is this, much too heavy with content for such a light-spirited work.

\_ No less fraught with meaning, the title of the frottages Max Ernst developed and published between 1923 and 26: “Histoire Naturelle” – “Natural History”. He invented a very unusual process for artistic production, a variation of which was already described by Leonardo da Vinci: the recording of a structure, of wood or stone for example, by applying a piece of paper and rubbing a pencil on it. With this method, Ernst produced images showing unfamiliar aspects of nature. His “Natural History” was a puzzle, a game toying with the oscillations of meaning which can be contained in a single form.

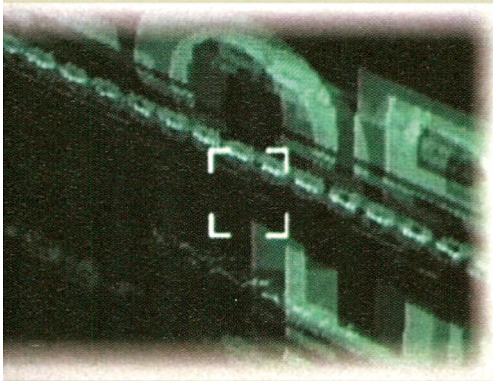
\_ Undoubtedly, this unanimity of form and impression is where Robert’s work may be linked to Ernst. The aeroplane, clearly discernible as such, turns into a bird, without relinquishing its original meaning of “aeroplane”. The sound metamorphoses into birdsong without ever really sounding like that.

\_ With this work, Robert questions common classifications, such as are often necessary in everyday life and are familiar to us from our first day on. On one hand these constructs are helpful, on the other hand these notions based on rational reason and dualism often get in the way of more encompassing modes of thinking and perceiving.

\_ It is very fitting that there is no final edition of the work’s loop, but that it constantly re-edits itself via its software.



*Projektionsansicht  
view on projection*



*Blick durch den Sehschlitz  
view through peep-hole*



Péter Frucht

## IOW IANALBIPOOTV MMIF WITH MFTW IBN COTFLGOHAHA ISB

INTERAKTIVE, INTERNET-BASIERTE INSTALLATION INTERACTIVE, INTERNET-BASED INSTALLATION

„Das leere Gerede der Netzdialoge, in denen sich die öffentliche Meinung durch Abschleifen der empfangenen Programme bildet, erstickt jeden Versuch, schöpferisch in den Kommunikationsprozess einzugreifen. Über die Köpfe der zur einsamen Masse zusammengeschweißten Menschheit hinweg strömen die fortschrittlichen Baumdiskurse der Wissenschaft und der Technik in immer gewaltiger werdender Informationsflut, aber diese Information dient nicht der Bereicherung des Dialogs (und also der Sinngebung), sondern sie füttern die Amphitheater, welche die Masse programmieren.“

\_ Vilém Flusser formulierte diese These in der „Kommunikologie“ – Péter Frucht scheint mit der Installation iow einen Beweis für sie antreten zu wollen. Frucht fängt das unendliche Geplapper und Getippe, das rund um die Welt in Chatforen, Minute für Minute stattfindet, in einem Raum ein, visualisiert es und konzentriert es zu einem schwer erträglichen Malstrom der Sprache. Frucht „zapft“ zu diesem Zecke Live-Chats im Internet an, extrahiert Teile und stellt sie grafisch in einem 3D-Raum dar. Diese Texte werden nach Algorithmen geordnet und durch das Austauschen von Buchstaben verfremdet.

\_ Eine weitere Verfremdungsebene bildet der Ton, der abhängig von der Interaktion des Besuchers ist: Die Live-Chat-Texte werden gemischt, unterschiedliche Sprachen miteinander verwoben und formieren sich zu unverständlichen, entmenschlichten Rhythmus- und Melodie-Strömen, vorgetragen von einem Text-to-Speech-Programm.

\_ Hier wird das Internet nicht als globales Kommunikationsmedium gefeiert, sondern im Gegenteil, die Begrenztheit der vom Medium vorgegebenen menschlichen Interaktions- und Kommunikationsmodi vorgeführt. Der Besucher der Installation spürt diese nicht zuletzt durch die Eingeschränktheit seines Blickes auf den 3D-Raum und die schwerfällige Navigation.

“The empty babble of the net dialogues, within which public opinion is created by abrasion of the programs received, suffocates every effort at creatively participating in this process of communication. Way over the heads of this lonely mass of humans, welded together, the progressive discourses of science and technology flow in an ever increasing flood of information, but this information does not serve to advance the dialogue (and the allocation of meaning), but only feeds the amphitheatre programming the masses.”

\_ Vilém Flusser coined this thesis in the “Kommunikologie” – and Péter Frucht seemingly presents proof of this statement with his installation iow. Frucht catches some of the incessant babble and typing going on around the world in chatrooms, every minute of the day, into one single space and concentrates it into a difficult-to-bear maelstrom of language. In order to do this, Frucht taps into live-chats on the internet, extracts parts and graphically displays them in a 3D-space. These texts are organised algorithmically and then further alienated by exchanging letters.

\_ Another level of distortion is the sound, which is dependent on the interaction with the visitor: the live-chat texts are mixed, different languages are jumbled together and re-emerge as one unintelligible, dehumanised flow of rhythms and melodies, presented by a text-to-speech program.

\_ Here the internet is not celebrated as a global medium for communication, to the contrary: what becomes obvious are the restrictions to the media-defined human modi of interaction and communication. The visitor experiences these confinements also through the limitations on his view on the 3D-space and the cumbersome navigation.



*Projektionsansichten*  
*views on projection*



23/01 08:33:45 EST



08/001-2016-1-EST



Wolfgang Staehle  
**EMPIRE 24/7**

Das Empire State Building ist zweifelsohne eine ebensolche Ikone der USA wie es die Freiheitsstatue ist und es die Türme des World Trade Center waren. Schon weit vor dem 11. September hat Staehle Live-Webcam Bilder von Lower Manhattan und anderen Identität stiftenden hohen Gebäuden an anderen Ort rund um den Globus ins Netz gestellt und in Installationen groß projiziert. Trotz oder gerade ob ihrer Reminiszenzen an Überwachungskamera-Bilder, sind die von ihm produzierten Bilder als zeitgenössische Landschaftsmalerei lesbar, und Ausdruck eines modernen Bildbegriffs: Das Bild des 21. Jahrhundert ist technisiert und Teil der Bilderflut, es ist bewegt, prozessual und ohne Original.

\_ Das digitale Bild vom Empire State Building, das in Echtzeit im Internet übertragen und im Sekunden-Rhythmus geupdatet wird, verknüpft zwei Orte und synchronisiert sie in der Wahrnehmung des Betrachters. Das Hier und Jetzt in der Installation steht in direkter Abhängigkeit zu dem Dort und Jetzt des gefilmten Ortes. Es lenkt den Blick auf das Andere, eine parallele Realität, die nicht mit der eigenen in Übereinstimmung zu bringen ist. Eben diese Faszination üben Bilder von Webcams aus, seit es sie gibt.

\_ Die Monumentalisierung, die Staehle durch die räumliche Ausstellung eines derartigen Bildes erreicht, hebt den banalen Webcam-Shot jedoch auf eine gänzlich andere Bedeutungsebene. Das Bild zitiert alle Metaphern des Erhabenen, die sich in Werken von Caspar David Friedrich oder Goya beispielhaft zeigen: Größe, Unerreichbarkeit, Einsamkeit und Dauer über das menschliche Zeitmaß hinaus. An dieser Stelle hat sich die Rezeption eines solchen Bildes mit den Ereignissen am 11. September grundlegend verändert. Tief hat sich der Anblick der einstürzenden Türme in das kollektive Bewusstsein gebrannt. Der Symbolgehalt hat sich unwiederbringlich verändert. Das Monumentale ist angreifbar, das Erhabene zeitlich geworden.

Without a doubt, the Empire State Building is a US-American icon, just as the Statue of Liberty still is, and the towers of the World Trade center once were. Even before 11 September, Staehle put live-webcam images of Lower Manhattan and other, identity-providing high buildings at other places all around the world into the www and included blow-ups of these images in installations. Despite, or maybe even because of their allusions to surveillance-camera images, these pictures may be read as modern landscape paintings, as an expression of a modern interpretation of the notion of the image: the image of the 21. century is a technical image, it is part of a flood of images, it expresses movement, process, and exists without an original.

\_ The digital image of the Empire State Building, transferred to the internet in real time and updated every second, links two locations and thereby synchronises them in the viewer's perception. The here and now at the installation is directly dependent on the there and then at the recorded place. The viewer's gaze is drawn to the other, a parallel reality, which cannot be made to concur with the experienced reality. This is exactly the fascination web-cam images have held ever since they were first available.

\_ The monumentalisation achieved by Staehle by the spatial exhibition of such an image lends a totally different level of relevance to a web-cam shot, however banal it may be. The image quotes a variety of metaphors on significance, so familiar from the paintings by Caspar David Friedrich or Goya: grandeur, elusiveness, serenity, and permanence, way beyond the human scale. This is where the reception of such an image has undergone a decisive change with the events of 11 September. The image of the collapsing towers is deeply imbedded in the collective consciousness. The symbolic content has been altered permanently. The monumental has become vulnerable, the sublime has turned out to be temporal.



*Projektionsansicht (Ausschnitt)*  
*view on projection (detail)*



*Installationsansicht (Detail)*  
*view on installation (detail)*





Philipp Lachenmann

## SURROGATE I (DUBAI), 2000

VIDEOINSTALLATION VIDEO INSTALLATION

Zweifelsohne hat das Dokumentarische in der Kunst derzeit hohe Konjunktur und dem fotografierten Bild fällt ungeachtet seiner massiven Präsenz eine allgemeine Aufmerksamkeit zu. Für Lachenmann sind die bedeutsamsten Bilder jene, die gleichsam im kollektiven Gedächtnis beheimatet sind, Bilder abseits des Narrativen, Momentaufnahmen mit größtmöglichem emotionalen Potential, eben ein Bild wie das der 1977 von Terroristen entführten Lufthansa-Maschine, die vor ihrem Weiterflug nach Mogadischu stundenlang, von Kameras beobachtet, in der Hitze stand.

– Dass Bilder, denen dieses Potential, das auch gemeinhin als Macht beschrieben wird, nach einem sorgfältigen Umgang verlangen und in den seltensten Fällen in der Medienindustrie erfahren, weiß man nicht erst seit dem September 2001. Und obwohl die Arbeit *Surrogate I (Dubai), 2000* lange vor diesem Termin entstand und ausgestellt wurde, scheint sie doch an die in Echtzeit global distribuierte Bilderserie des Terroranschlags auf das World Trade Center anzuknüpfen, so sehr haben sich diese Videobilder in das Gedächtnis eingebrannt.

– Doch *Surrogate I (Dubai), 2000* thematisiert viel mehr als nur die Wirkungskraft einzelner Bilder oder deren formale Qualität. Die Arbeit lässt sich ebenso als Gegenkonzept zum Narrativen und zu einer interaktiven Medienkunst lesen, die den Besucher in ein System aus Aktion und Reaktion verflucht.

– Natürlich zielt Lachenmann auch auf die Reaktion des Betrachters ab. Er spielt mit dessen Erwartungshaltung und konfrontiert ihn damit, indem er ihm ein Kino-Setting anbietet. Er irritiert seine Sehgewohnheiten durch digitale Bearbeitung des Bildes und die unendliche Ausdehnung eines Momentes, und löst damit den eigentlichen, den gedanklichen Prozess aus.

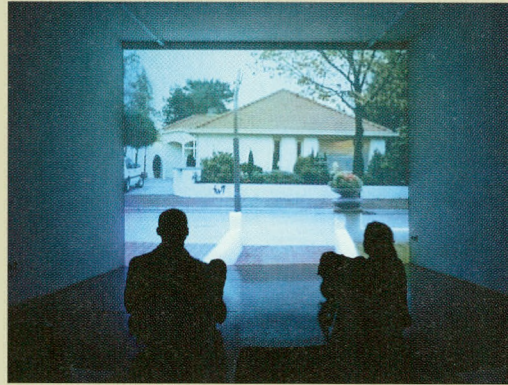
Doubtlessly, the documentary element plays a very important role in art right now, and despite its ubiquity the photographic image still receives attention. For Lachenmann, the most significant images are those which have settled into our collective memory, images beyond the narrative, snapshots with the highest-possible emotional potential; such as the picture of the Lufthansa-aeroplane kidnapped by terrorists in 1977, sitting in the scorching sun, beleaguered by journalists, before it took off to Mogadischu. – The potential for power inherent in these images suggests a need for conscientious treatment by the media; the fact that this is all too rarely so has been well known, even before September 2001. And even though *Surrogate I (Dubai), 2000* was conceived and exhibited long before this date, it appears to be a comment on the video images distributed globally after the terrorist attack on the World Trade Center, images seemingly etched into our collective memory.

– But *Surrogate I (Dubai), 2000* does not simply focus on the effect of any single image or its formal quality. The work may also be read as a counter-concept to the narrative and to an interactive media art entangling the visitor in a system of action and reaction.

– Of course Lachenmann also aims at the visitor's reaction. He toys with the expectant attitude and confronts it by offering a cinema-setting. He irritates popular habits of viewing by digitally processing the image and by endlessly extending the moment, thereby initiating the essential process in the viewer's mind.



*Installationsansicht  
view on installation*



*Projektionsansicht  
view on projection*



Dagmar Keller & Martin Wittwer

## SAY HELLO TO PEACE AND TRANQUILITY

VIDEOINSTALLATION VIDEO INSTALLATION

Utopie oder Alptraum? Real oder virtuell? Unendlich oder mit einem großen Finale? Fragen, die sich unwillkürlich aufdrängen, während Eigenheim um Eigenheim vorbeizieht, sich ein Vorgarten an den anderen reiht. Say Hello to Peace and Tranquility ist ein ruhiger Fluss menschenleerer Bilder, unterlegt mit synthetisch erzeugtem, elektronischem Sound. Ein Bilderfluss, der zur Betrachtung einlädt.

\_ Die Kamera fährt im gleichbleibenden Tempo durch ein suburbanes Wohnviertel, das sich nicht näher geografisch zuordnen lässt. Weiße Gartenzäune erinnern an Bilder von typisch amerikanischen Mittelklasse-Vorstädten, andere Requisiten weisen auf Deutschland hin. Die endlos anmutende Reihe von immergrünen Hecken, Springbrunnen und weiß getünchten Fassaden wird durch keinerlei menschliches oder tierisches Leben gestört: Häuser als Repräsentanten eines als individuell empfundenen Lebensstils, der zu Fassade verkommt. Rechtwinklig abgesteckte Lebensreviere, die keinerlei Schmutz, keinerlei Chaos mehr zulassen. Manifestationen trivialer Sehnsüchte einer westlichen Durchschnittsgesellschaft, die selbst durch Terror und Ausnahmezustände nicht zu erschüttern zu sein scheint. Eine aus Stein und Holz gebaute Heimat, die als Schutzwall gegen andere Lebenskonzepte funktioniert.

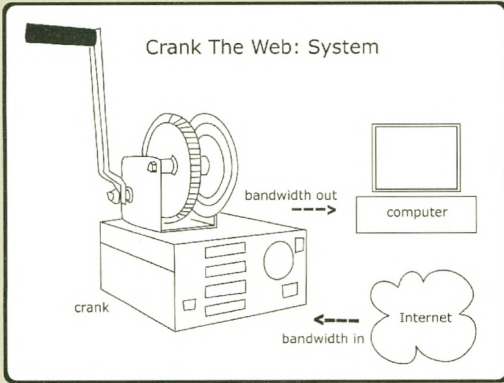
\_ Und dann, inmitten der Landhausstil-Idylle, geringfügige Irritationen: Mal ist das Haus im Vordergrund zu unscharf, mal das Gartentor zu makellos, um real zu sein. Kleine Brüche in der Wahrnehmung summieren sich zu Fragen: Woher kommen diese Bilder, wie sind sie produziert? Dass sie aus einer Kamerafahrt durch ein Miniaturmodell stammen, in das Fotografien eingesetzt waren, verrät sich dem Betrachter nicht. Und so suchen die Augen auf der Bildoberfläche weiter nach der Antwort, die die Bilder nicht hergeben werden.

Utopia or nightmare? Real or virtual? Infinite – or will there be a big finale? These are the questions coming to mind while suburban single-family dwellings, front lawn included, appear and disappear, one after the other. Say Hello to Peace and Tranquility is one peaceful flow of images, totally void of human appearances, underlined by synthetically produced electronic sounds. A flux of images inviting to leisurely watching.

\_ The camera steadily moves through a suburban residential area, very non-specific as far as its geographic situation is concerned. White picket fences suggest typically North American middle-class suburbia, other requisites seem to quote Germany. The seemingly endless flow of evergreen hedges, water fountains and white-washed facades is undisturbed by any life, be it human or animal: houses as representations of an individually designed life-style, exposed as mere facade. Enclaves for a life planned along 90° angles, with no tolerance for dirt and chaos. Manifestations of the trivial desires governing the average Western society, not to be shaken by terror or by a state of emergency. A home made of wood and stone, functioning as a stonewall against other notions/concepts of life.

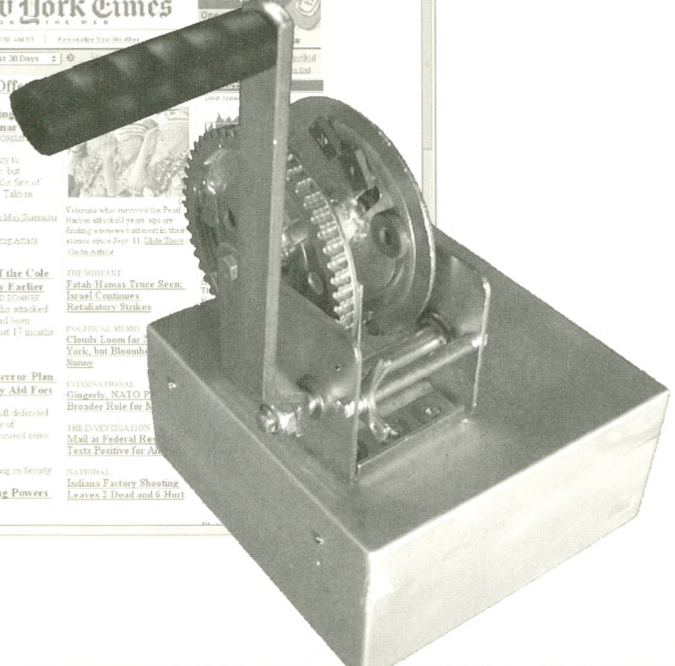
\_ And then, suddenly, in the middle of this idyllic parade of countrified homes, minute irritations: isn't this house in the foreground a little blurred, doesn't this gate look too-good-to-be-true? Small fissures in the flow of perception slowly amount to questions: where do these images come from, how were they produced? To the viewer it is not obvious that they were created by a camera mounted in a miniature model into which photographs had been set. And so the eyes keep on searching the surface of the image for clues not provided by the image itself.





*Konzeptskizze  
concept drawing*

*Kurbel vor geladener Website  
Crank in front of the browsed  
website*





Jonah Brucker-Cohen

## CRANK THE WEB

PHYSISCHES WEB-INTERFACE PHYSICAL WEB-INTERFACE

Crank the Web ist ein Browser, der es dem Besucher ermöglicht, selbst in physikalischer Interaktion durch das Bedienen einer Kurbel die Ladegeschwindigkeit einer Website zu bestimmen. Der Besucher gibt die Adresse einer Website ein, die er aufrufen möchte und beginnt dann zu kurbeln: Die Seite wird geladen, Stück für Stück und in direkter Abhängigkeit von der Kurbelgeschwindigkeit tauchen Texte und Bilder im Browserfenster auf.

\_ Die Idee hinter Crank the Web ist, altertümliche Formen der Automatisierung mit der heutigen, digitalen Telekommunikationstechnologie zu verbinden. Die Kombination von einem einfachen und wohlbekanntem Werkzeug wie der Kurbel in Verbindung mit zeitgenössischer Technik ist ein Versuch, verborgene oder üblicherweise nicht wahrgenommene Rechneraktionen transparent zu machen. Brucker-Cohens Arbeit Crank the Web benutzt eine direkte Sprache, die durchaus dem praxisbezogenen Gestaltungsansatz des MIT (Massachusetts Institute of Technology) entspricht, an dessen europäischem Ableger-Institut Brucker-Cohen momentan forscht und entwickelt. Doch Brucker-Cohen arbeitete schon vor seiner Zeit am MIT an der Übersetzung von herkömmlichen, grafisch basierten Interfaces in physische Interfaces.

\_ Vielleicht ist es gerade die schnörkellose Klarheit und Geschlossenheit der Arbeit, die einen auf der einen Seite für sie einnimmt, auf der anderen Seite aber die ihr auch innewohnende Reflektion auf globale Unterschiede im Zugang zu neuem technischen Equipment und schneller Internetverbindung in den Hintergrund drängt. Die Forderung nach kostenloser und unlimitiert zugänglicher Bandbreite für jedermann transformiert Brucker-Cohen in ein Objekt, das die individuelle Bandbreite in Relation setzt zu der jeweiligen körperlichen Kraft – und eben nicht in Relation zu persönlichem Reichtum.

Crank the Web is a browser enabling the visitor to manipulate the loading speed of a website manually, by cranking a handle. The visitor indicates the name of a website which he desires to visit and then begins to crank: the page is loaded, bit by bit, and copy and images appear in the browser-window, depending on the cranking speed.

\_ The idea behind Crank the Web is to connect old-fashioned forms of automation with the new, digital telecommunication technology. The combination of such a simple and well-known tool as the crank with contemporary technology is an effort to make hidden or usually unrecognised computer actions more transparent. Brucker-Cohen's work Crank the Web uses a very direct language actually in tune with the practice-oriented design-approach used by the MIT (Massachusetts Institute of Technology), the European branch institute of which Brucker-Cohen currently works and researches for. But already before his work for the MIT Brucker-Cohen had begun with translating regular, graphics-based interfaces into physical interfaces.

\_ Maybe it is exactly this no-nonsense clarity and self-contentedness of this work which renders it so accessible, maybe also getting in the way of the inherent reflection on the global differences in access to this new technological equipment and a speedy internet connection. Brucker turns the demand for free and unlimited access for everybody into an object relating the individually available bandwidth with physical strength as opposed to personal wealth.





*Installationen im öffentlichen Raum*  
*Installations in public space*



Alexei Shulgin

## BUSKING 386 DX

COMPUTER-INSTALLATION IM ÖFFENTLICHEN RAUM COMPUTER-INSTALLATION IN PUBLIC SPACE

In Umwidmung einer alten Frage: Kann man den Zivilisationsgrad einer Gesellschaft daran ablesen, wie sie mit alten Computern umgeht? Vorausgesetzt dies wäre tatsächlich so, würde die west-europäische Gesellschaft nicht besonders gut abschneiden.

Hierzulande häufen sich die Halden mit noch funktionstüchtigen Computern, die wegrationalisiert wurden und nun ganz ohne Aufgabe und Perspektive auf die Korrosion warten.

\_ Dass dem nicht so sein muss und auch Rechner mit geringer Speicherkapazität noch eine gesellschaftliche Funktion erfüllen können, zeigt Alexei Shulgin mit einem ausrangierten 386er, der nun als Straßenmusikant Zuhörer in seinen Bann zu ziehen versucht. Bekannte Songs wie „House of the Rising Sun“ oder „California Dreaming“ mit dem Charme eines Text-to-Speech-Programmes vortragend, und um ein wenig finanzielle Unterstützung bittend, wartet er auf die milde Gabe der Passanten.

\_ Die ironische Arbeit, die Shulgin mit seinem singenden Computer abliefern, liegt ganz auf der Linie der Performances der 386 DX Rockband, mit der er von 1998 an vor allem in Europa erfolgreich „getourt“ und nahezu 60 mal aufgetreten ist. Diese One-Man-One-Computer-Show basierte auf einem ähnlichen Konzept wie die jetzige Installation: Shulgin trat als Performer auf, mit einer Tastatur behangen, auf der er letztendlich nur durch Tastendruck den Text-to-Speech-Gesang samt einfachster Musik und einige der 70er Jahre-Ästhetik verbundenen Visuals auslöste.

\_ Ähnlichkeiten nicht ausgeschlossen: Der russische Musiker, der fern der Heimat mit seiner Party- oder Straßen-Performance mehr verdient als zuhause mit einem festen Engagement. Und ist es nicht vielmehr so, dass man den Zivilisationsgrad einer Gesellschaft an der Selbstironie ihrer Künstler erkennt ...

The rededication of an old question: can the degree of civilisation of a society be judged by the way this society deals with old computers? Now, assuming this to be so, Western European societies do not score very heavily.

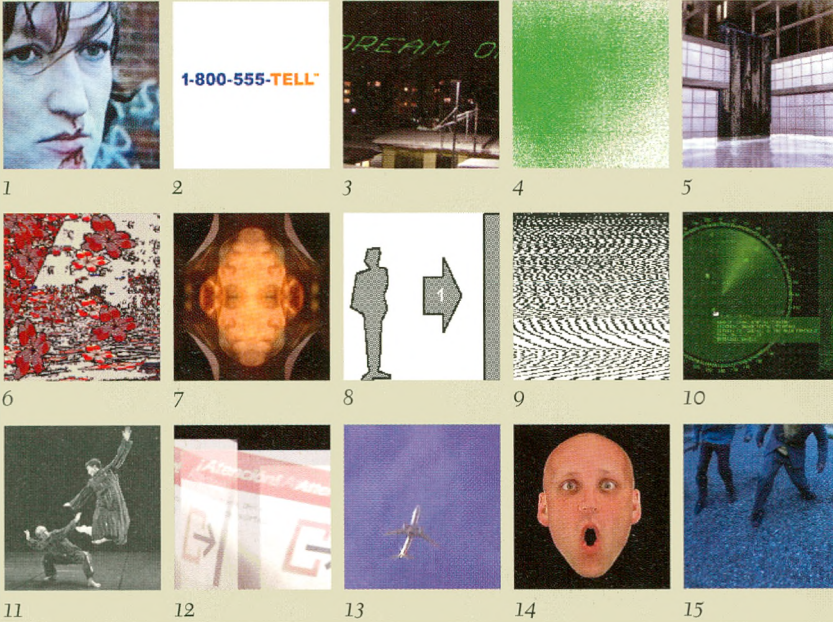
In these parts, old, but still functioning computers are simply scrapped, made redundant and without remorse left to corrosion and an existence without a task and no perspective.

\_ That this doesn't need to be so, and that even computers with limited storage capacity can still take on a function in society, is illustrated by Alexei Shulgin's outdated 386, now serving as a street musician. Performing well-known songs such as "House of the Rising Sun" or "California Dreaming" with all the charme available to a text-to-speech-programm, and asking for only small donations, it waits for the generous passer-by.

\_ The ironic comment delivered by Shulgin and his singing computer is well within the context of the performances by the 386 DX rockband, with which he "toured" Europe in 1998 and performed on nearly 60 occasions. This one-man-one-computer-show was based on a similar idea as his current installation: Shulgin presented himself as a performer carrying a keyboard, – and by simply hitting a key elicited the text-to-speech singing, accompanied by very simple music and a few Seventies-style visual effects.

\_ It's a familiar story: the Russian musician, performing on streetcorners and at parties, making more money abroad than with a steady engagement at home. And maybe it's also true that a society's degree of civilisation may be judged by the self-ironic attitude of its artists ...





public vote  public bet

- 1 *desperate optimists plus guest artist Map 50 \_ image*
- 2 *Jason Freeman Telephone Etude #1: Shakespeare Cuisinart \_ interaction*
- 3 *Johannes Gees hellomrprezident \_ interaction*
- 4 *Daniel Hahn, Dietmar Schiffermüller roman rétrograde \_ software*
- 5 *Harald Holba Pool\_2 \_ image*
- 6 *Juan Leandre retro You r/c \_ software*
- 7 *Les LeVeque 4 Vertigo \_ image*
- 8 *Local Area Network (LAN) TraceNoizer - Disinformation on Demand \_ interaction + software*
- 9 *Alex McLean forkbomb.pl \_ software*
- 10 *Hidekazu Minami Infrasonic Soundscape \_ image*
- 11 *Palindrome Intermedia Performance Group ... seine hohle Form... \_ interaction*
- 12 *Kurt Ralske UR.02 \_ image*
- 13 *Jocelyn Robert L'Invention des animaux \_ image*
- 14 *Jan Torpus & Michel Durieux affectiveCinema \_ interaction*
- 15 *Laurent Vicente & Thomas Bernardet Les doubles \_ image*



Stuart Rosenberg

## PUBLIC VOTE / PUBLIC BET

PARTIZIPATIVES WETT-/BEWERTUNGS-SYSTEM PARTICIPATORY COMPETITION/EVALUATION SYSTEM

Die Kunstwelt ist undurchsichtig dieser Tage: Die wahre Bedeutung eines Kunstwerkes, so scheint es, bestimmen Kuratoren und Sammler – dem Publikum bleiben die Regularien, nach denen Kunstmarkt und -geschichte funktioniert, meist verborgen. Komplexität und Unzugänglichkeit von zeitgenössischer Kunst ist der Boden auf dem das Expertentum wächst, doch selbst die Fachleute, die möglicherweise mit dem nötigen Rüstzeug zur Bewertung ausgestattet sind, scheitern oft in ihrer Bewertungs- und Vermittlungsarbeit an Subjektivität, Zeitgeist und der Unvergleichbarkeit von künstlerischer Arbeit. Public Vote/Public Bet stellt provokativ die Frage nach der Folgerichtigkeit von Bewertungssystemen in der Kunst. Es hinterfragt nicht nur die Expertenentscheidung, sondern auch sich selbst, also die Bewertung von Kunst durch die „Öffentlichkeit“.

\_ Das Projekt versteht sich als Aufruf an ein üblicherweise eher passiv-rezeptives Publikum, sich eine eigene Meinung zu der Qualität der Wettbewerbsarbeiten zu bilden und diese auch kund zu tun. Im ersten Teil des Projektes, Public Vote, können die Besucher ihre Stimme für eine der von der Expertenjury nominierten Arbeiten abgeben. Die Kriterien jedoch, nach denen das Publikum abstimmt, bleiben im Dunkeln. Diejenige künstlerische Arbeit, welche die meisten Stimmen auf sich versammelt, erhält also den Publikumspreis, einen Geldpreis, dessen Höhe sich aus dem zweiten Teil des Projektes ergibt.

\_ Public Bet ist ein Wettsystem, bei dem jeder Besucher eine kleine Geldwette darauf abschließen kann, wer den Publikumspreis erhalten wird. Ein Teil des Wetteinsatzes geht dann als Preisgeld an den Preisträger, der andere Teil des Geldes wird an die Wettgewinner ausgeschüttet. Während des gesamten Festivals werden die jeweiligen Gewinnquoten visualisiert.

The world of art seems a very unfathomable thing these days: the true significance of a work of art, so it seems, is bestowed by curators and collectors – the criteria governing the art market and history remain shrouded to the audience. Complexity and imperviousness of contemporary art is the basis for the growth of expert-elites, but even these professionals, supposedly well versed for evaluating, often seem to fail in their task of judging and mediating art. Subjectivity, a fickle ‘zeitgeist’ and the incomparability of artistic works render their criteria inappropriate. Public Vote/Public Bet provokingly raises the question of the suitability of systems of evaluation in art. Not only does it question the expert decision, but also itself, that is the evaluation of art by the “public”.

\_ The project is aimed at an otherwise passive-receptive audience, invites it to develop personal opinions on the quality of competing works of art, and to express this opinion. In the first part of the project, Public Vote, the visitors may cast a vote for one of the works of art nominated by an jury of experts. The criteria leading to such a decision are not disclosed. The work of art garnering most votes receives an award, a sum of money derived from the second part of the project.

\_ Public Bet is a betting system, in which every visitor may place a bet on which work of art will turn out to be the audience’s favorite. A portion of the amount will then go to the creator of the award-winning work, whereas the remainder will go to the successful betters. During the entire festival, the current prize quota will be visualised.



### JONAH BRUCKER-COHEN

*Jonah Brucker-Cohen received a MPS from the Interactive Telecommunications Program at New York University, NYC and worked there for two years as a Research Fellow creating interactive art projects and installations.*

— He currently works as a Research Fellow at the MIT Media Lab Europe in Dublin, Ireland. He is also a freelance writer for WIRED Magazine, I.D. Magazine, Print Magazine, Time Out New York, an Internet columnist at Magnet Magazine, and was chosen as a nominating judge for the 2000–2001 Webby Awards. His work includes Site-Traffic an Internet-controlled remote sequencer project that allows people online to compose songs and send them to a physical device where people in a space can play back the songs and communicate to online users as well as a domain name-generating Slot Machine called “IPO Madness”. He won the 2001 International Browserday with his project, “Crank the Web”. His work has been shown both in the US and internationally at events such as Siggraph 2000, VRML-Art 99, F.I.L.E. festival in Brazil, Machida City Museum of Graphic Arts in Tokyo, European Media Arts Festival in Germany, 8th Annual New York Digital Salon in NYC and Spain, Soundtoys.net,

and other festivals.

[www.coin-operated.com](http://www.coin-operated.com)

### LUC COURCHESNE

*Luc Courchesne was born in 1952 in St-Léonard d'Aston, Québec. He studied at the Nova Scotia College of Art and Design, Halifax (Bachelor of Design in Communication), and at the Massachusetts Institute of Technology, Cambridge (Master of Science in Visual Studies).*

— He began his explorations in interactive video in 1984 when he co-authored Elastic Movies, one of the earliest experiments in this field with Ellen Sebring, Benjamin Bergery, Bill Seaman and others. He has since produced several installations including Encyclopedia Chiaroscuro (1987), Portrait One (1990), Family Portrait (1993), Hall of Shadows (1996), Landscape One (1997), Passages (1998), and Rendezvous (1999). In July 2000, he premiered at Siggraph the Panoscope 360, the first single channel panoramic viewer. Recently the extended 3.5 m version of the Panoscope was shown in New York for the first time. This version is also exhibited at transmediale.

— His work has been shown extensively in galleries and museums worldwide: Sydney's Art Gallery of New South Wales, New York's Museum of Modern Art, Tokyo's InterCommunication Center (ICC),

Paris' La Villette, Karlsruhe's ZKM/Medienmuseum, Montréal's Musée d'art contemporain ...

His installations are part of the collections of the National Gallery of Canada (Ottawa), the ZKM/Medienmuseum (Karlsruhe), the NTT Intercommunication Center (Tokyo) and of the Museum of Communication (Bern).

Luc Courchesne was awarded the Grand Prix of the ICC Biennale '97 in Tokyo and an Award of Distinction at Prix Ars Electronica 1999 in Linz.

— Based in Montreal, Luc Courchesne is professor of information design at Université de Montréal and president of the Technological Art Society.

[www.din.umontreal.ca/courchesne](http://www.din.umontreal.ca/courchesne)

### PÉTER FRUCHT

*Péter Frucht (\*1967) studied at the Kunsthochschule für Medien in Köln since 1996 and received his degree in 2001. Previously he studied restoration with a specialisation in drawing.*

— In the beginning of his studies at the KHM he was concerned with video, later his works emphasized the creation of interactive art pieces which deal with communication topics in more recent public spaces such as the world wide web. He exhibited nationally and internationally, as well as in various places in Cologne such as the Trinitatis-Church, Filmhaus,

the Automatic Café and the KHM for several times. Originally from Hungary he immigrated to Germany in 1986. Péter Frucht lives and works in Cologne.

[www.khm.de/~frucht](http://www.khm.de/~frucht)

### MASAKI FUJIHATA

*Masaki Fujihata, who in 1999 returned as a professor to the Tokyo National University of Fine Arts and Music from which he graduated, is known as a representative of interactive media arts in Japan.*

— He started his career as a digital artist for computer graphics and animations in the early 80's. In the late 80's, he produced computer generated sculptures and, in the early 90's, he entered the field of interactive arts.

— His networked art piece “Global Interior Project” received a Golden Nika at Ars Electronica in 1996. His interactive book, “Beyond Pages,” travelled around the U.S. and Europe and was finally installed in the permanent collection of ZKM in 1997. In 1998 his shared virtual environment art piece “Nuzzle Afar” was exhibited in Germany, Holland, Austria, Hungary, and Japan. In 1999 this piece was installed in Budapest, Linz, and Karlsruhe. “Impressing Velocity,” another new piece using a toy-train and simulation platform, was shown at ZKM in 1999/2000. The most



recent interactive art piece is titled "Small Fish", which started from a collaborative production with music composer Kiyoshi Furukawa and programmer Wolfgang Muench, now available as CD-ROM, installation work, performance, and DVD-ROM. A series of the art projects "Field-Work": Cyber space filled with GPS data and video images, started from 2000 for the Tsumari Art Triennale, Shimane Art Museum, Matsue, and Yokohama Triennale in Japan. He worked for National Museum of Emerging Science and Innovation as a member of the advisory committee.

[www.ima.fu.geidai.ac.jp/~masaki](http://www.ima.fu.geidai.ac.jp/~masaki)

#### **DAGMAR KELLER & MARTIN WITTEW**

*Dagmar Keller (\*1972) lives and works in Cologne. From 1995–1999 she studied visual arts and architecture at the Kunstakademie Düsseldorf. Afterwards she studied at the Kunsthochschule für Medien Köln and received her degree in May 2001.*

*Martin Wittwer (\*1969) lives and works in Cologne. From 1992–1999 he studied visual arts and architecture at the Kunstakademie Düsseldorf. Since 1997 he received grants from several swiss towns and cantons.*

\_ Keller and Wittwer cooperate in artworking since 1997. Main topics of their pieces are concerned

with the idea of hyper-real spots whose environment reflects human wishes, ideals but also their paranoias and anxieties. Works of Keller and Wittwer have been shown at Viper Festival, Basel; Museum der Dinge, Berlin; Stiftung DKM, Duisburg; Art Cologne; Art Primeur at the Centre of Modern Art, Dordrecht (nl); My world is not enough, Museum Fridericianum in Kassel and for several times at the Kunsthochschule für Medien Köln.

\_ In 2001 they received the re:view award from the Video- and Filmfestival at the Migros Museum für Gegenwartskunst in Zürich.

#### **PHILIPP LACHENMANN**

*Philipp Lachenmann (\*1963) lives and works in Munich. After an apprenticeship as a molder, he studied with the painter and stage designer Henry H. Gowa, studied film at the Hochschule für Film und Fernsehen, HFF, Munich. In addition, he worked as a professional photographer. From 1989 to 1994, Lachenmann studied art history, communication studies and philosophy at the Ludwig-Maximilians-University in Munich, graduating with an M.A.*

\_ His works deal with topics like images as medial deserts and surfaces of collective memories whose self-referentiality could be revealed through interventions in their formal appearance.

\_ He started to exhibit his work

in 1997. After solo exhibitions in New York and Munich in 1997, a group show in Munich in March 1998, TRIPLETAKE was his first group show in New York.

Afterwards his works were shown at the Goethe-Institute in Paris, the ART Cologne (2000, 2001, Gallery Andreas Binder) and the Swiss embassy in Berlin. Recent exhibitions include Projektraum, Cologne (solo) and Museum of Modern Art, Moscow. Currently Lachenmann works in a post-graduate-program at Kunsthochschule für Medien Köln with Prof. Valie Export and Prof. Jürgen Klauke.

[www.khm.de/~lac](http://www.khm.de/~lac)

#### **JOAN LEANDRE**

*Joan Leandre, member of the Unknown Frame Observatory and the OVNI Archives. From 1992 to 1999 organiser of OVNI Scanner in Barcelona, from 1994 to 1996 author of the MAP Series Mega Assemble Project. a reading of main stream media, from 1996–1998 the Oigo Rom Project at the Institut Universitari del Audiovisual, Barcelona, from 1987–1988 organiser of the President Archives in New York.*

\_ In 1999, he started a project called retroyou.org: the long descend of satan over xanadu. retroyou.org is a project of manual web reading and soft digesting: retroYou r/c [radio/control series] started as a project of hard de-

construction of a racing game for PC, presented among other places in: OnedotZero, Barcelona; dina digital is not analog, Bologna; Arco 001, Madrid.

<http://retroyou.org>

#### **SEIKO MIKAMI**

*Seiko Mikami (\*1961) has been approaching the problems concerning the circumstances of human information by dealing with such topics as the immunity of the living body, digital perceptions and man-machine interfaces.*

\_ She is particularly concerned with the distance between the object and the viewer. "I'm not interested in the physical objects produced by my work, despite the fact that I am impressed by real objects and by painting, but in materialising the invisible space that arises between the body and the object."

\_ Her latest piece, Molecular Informatics. Morphogenic Substance Via Eye Tracking is a work in progress and four versions of it have been released up to now. These interactive installations use optical recognition technology and traces the user's eyes in realtime.

\_ Another well-known piece of Seiko Mikami is "World, Membrane and the Dismembered Body", the emphasis in this piece lies in contrast to Molecular Informatics on auditive perception. The works



of Mikami have been shown in several international museums and festivals, such as Canon Artlab, Tokyo (1996); V2, Rotterdam (1996); EXIT: festival international, Maison des Arts, Creteil, France (1998); Via98, festival international, Le Manège/Maubeuge (1998); Singular Electrics, Fundació Joan Miró, Barcelona (1999); Vision Machine, Musée des Beaux Arts des Nantes (2000).  
\_ Seiko Mikami lives and works in Tokyo.

[http://bionet\\_org.tripod.com](http://bionet_org.tripod.com)

#### **KENNETH RINALDO**

*Kenneth Rinaldo is an artist and theorist who creates interactive multimedia installations that blur the boundaries between the organic and inorganic. He has been working at the intersection of art and biology for over two decades working in the categories of interactive robotics, biological art, artificial life, interspecies communication, rapid prototyping and digital imaging.*

\_ His works have been commissioned and displayed nationally and internationally at museums and galleries such as:

The OK Center for Contemporary Art, Ars Electronica, Linz; The Kiasma Museum of Contemporary Art, Helsinki; The Australian Center for Photography; The Chicago Art Institute, Chicago; The Museum of Contemporary Art, Chicago; The Northern Illinois University

Art Museum, Chicago; The Home Show, Seoul; V2 Dutch Electronica Arts Festival, Rotterdam; Image Du Future, Montreal; Siggraph, Los Angeles; The Exploratorium, San Francisco. He was the recipient of the first prize for Avida 3.0 an international competition on artificial life and has received numerous grants and awards as well as an Ohio Arts Council Grant. Rinaldo teaches interactive robotic sculpture, digital imaging, multimedia and directs the Art and Technology program in the Department of Art at the Ohio State University in Columbus, Ohio.

[www.accad.ohio-state.edu/~rinaldo](http://www.accad.ohio-state.edu/~rinaldo)

#### **JOCelyn ROBERT**

*Jocelyn Robert lives in Quebec. Although trained as an architect, for the last fifteen years he has been working with sound: performing with the ensemble Bruit TTV; creating acoustic installations; composing interactive computer pieces; talking and writing about new media.*

\_ In 1983 he founded Avatar, the artist-run audio centre. In 1999, Robert was artist in residence at Steim in Amsterdam and in 1998 at Sheffield University, England. Recent performances include Tic Toc festival (solo and with Laetitia Sonami) in Victoria, B.C., Le Piano Flou at Wesleyan University, Connecticut and Station to Station (with David Michaud and Boris Firquet) for Documenta

in Kassel. Robert's work has been shown and performed in the United States, Mexico, Poland, Austria, Germany, France and Canada. In the past decade Robert has published seven solo CDs and produced over twenty CDs of other artists works for Ohm Editions, Quebec. He received numerous awards and was a jury member of the Conseil des Arts du Canada several times.

\_ The career of Jocelyn Robert is characterized by a particular involvement with, and commitment to, collaborative work.

[www.meduse.org/](http://www.meduse.org/)

[avatar/avatar/artistes/bio\\_jr.html](http://avatar/avatar/artistes/bio_jr.html)

#### **ROBOTLAB: MATTHIAS GOMMEL, MARTINA HAITZ, JAN ZAPPE**

*Matthias Gommel (\*1970), exhibition designer, studies of architecture, product design und scenography in Bonn and Karlsruhe, numerous exhibitions, i.e. for the Kunsthalle Düsseldorf and the German Pavillon of Expo 2000.*

*Martina Haitz (\*1970), robotic engineer, studies of electrical engineering and computer science in Karlsruhe, since 1999 various research and exhibition projects, since 2000 assistant professor for media art at the HfG - Academy of Art and Design Karlsruhe.*

*Jan Zappe (\*1969), physicochemist, studies of chemistry and mathematics in Siegen und Düsseldorf, studies of*

*philosophy and history of art in Karlsruhe and Köln, since 2000 assistant professor for media philosophy at the University of Karlsruhe.*

\_ Founding of the artist group robotlab in February 2000, consisting of Matthias Gommel, Martina Haitz and Jan Zappe. Experimental, artistic and scientific works in the field man and machine. Installations, public labs, performances and lectures.

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

#### **STUART ROSENBERG**

*Stuart Rosenberg (\*1967) is originally from Toronto. He began his artistic career in film-based media, specialising in photography and moving image. During this period he also gained knowledge and practice working as assistant cinematographer on a variety of television shows, videos and commercials.*

\_ He continued his visual development by pursuing the medium of holography while studying at Ontario College of Art and working as a holographic technician/creative director at Fringe Research/ Interference Gallery in Toronto. Rosenberg continued his holographic studies as a graduate student at the Kunsthochschule für Medien Köln, where he received his diploma in audio visual media. At the Academy he also began researching and developing internet based projects and created Core



War Betting Hill as well as West Bank Ind. After studying, Rosenberg based himself in New York City developing his personal projects and working commercially with the Internet, primarily within the Information design and production areas. Presently he has spent the past half-year in Berlin as Artist in Residence at codelab-berlin where he produced his installation Entscheidung.

[www.transmediale.de/votebet](http://www.transmediale.de/votebet)

#### ALEXEI SHULGIN

*Alexei Shulgin is an artist, curator and musician who was born 1963 and lives and works in Moscow. Shulgin started his artistic career as a photographer and founded the "Immediate Photography" group in 1988.*

\_ In 1994 he became one of the pioneers of the artistic use of the World Wide Web. With projects like the Moscow WWW Art Centre (1995) and Form Art (1997) he participated in many international exhibitions and festivals of new media art. He also became one of the most outspoken artist-critics of the net.art movement that he himself was part of. In 1998 he founded the 386 DX Cyberpunk Rockband which plays 1960s and 70s classic rock songs in live midi-performances.

\_ Since 2000, Shulgin has been a professor at the Pro Arte media lab in St. Petersburg.

[www.easylife.org](http://www.easylife.org)

#### WOLFGANG STAEHLE

*Wolfgang Staehle (\*1950) is a media artist and the founder and executive director of THE THING, an independent media project and one of the seminal on-line and off-line forums for net art. THE THING began as a Bulletin Board System focusing on contemporary art and cultural theory in 1991 and moved its wares onto the Web in 1995.*

\_ Staehle was born in Stuttgart and has been living in New York since 1976. He is widely recognized as a pioneer of the Internet art scene, and his video and new media works have been exhibited world-wide. His work "Empire 24/7", a live image of the Empire State Building in New York, was included in the "net\_condition" show at ZKM Center in Karlsruhe (1999) and in "Loans from the Invisible Museum" at Yerba Buena Arts Center in San Francisco (2000). He had solo exhibitions at the Centre Pompidou, Paris (1993) and Marimura Art Museum, Tokyo (1990). His exhibition "2001" (Postmasters Gallery, September 2001) consisted of three Web-transmissions: the television tower in Berlin, the Comburg monastery, and a panoramic view of lower Manhattan, offering an instantaneous compression of time and space.

[www.thing.net/empire.html](http://www.thing.net/empire.html)

#### JAN TORPUS & MICHEL DURIEUX

*Jan Torpus (\*1963) lives and works in Basel.*

\_ From 1989–1993 he studied interior design at the Massana Art and Design College in Barcelona. During the following two years he worked with the architect Daniel Freixes in Barcelona in the fields of interior design, lightning design and exhibition design. From 1996–1999 he studied audio visual design at the Schule für Gestaltung in Basel and since 1997 he works at the Hyperstudio in Basel. Since 1998 he teaches 3D-design and video at the polytechnic in Brugg (FHAA) and since 1999 multimedia at Höhere Schule für Gestaltung in Basel (HGKB) in the fields of fashion design and audio visual design.

*Michel Durieux (\*1970) lives and works in Katwijk, Netherlands.*

\_ He received a masters degree in psychology, specialising in physiological correlations of emotions. After his studies he became interested in using his knowledge for developing new forms of interactive media and art. From 1999–2000 he studied sonology at the Royal Conservatory in The Hague. Currently he is completing the second phase educational program at the department of image and sound.

[www.affectivecinema.net](http://www.affectivecinema.net)



go public with

# netzspannung.org

/netzkollektor

netzspannung.org @ 05.02.2002 {insite:}

{insite:}

// transmediale

internet media lab  
for digital art and culture

30.05.>>>15.06.2002




# INTRANSIT

THE BERLIN LAB  
TRANSFORMING  
THE ARTS<<<<

HAUS DER  
KULTUREN  
DER WELT

BE A TRANSFORMER.  
[www.hkw.de](http://www.hkw.de)  
[www.in-transit.de](http://www.in-transit.de)





springerin <http://www.springerin.at/en/>

# TEXTE ZUR KUNST

[WWW.TEXTEZURKUNST.DE](http://WWW.TEXTEZURKUNST.DE)

## AKTUELLE AUSGABEN

TEXTE ZUR KUNST NR. 43 (SEPTEMBER 2001): „WAS WILL DIE KUNST VOM FILM?“

TEXTE ZUR KUNST NR. 44 (DEZEMBER 2001): „KUNSTMARKT“

## NEUE EDITIONEN VON

SHARON LOCKHART / GEORG HEROLD / DANIEL RICHTER

WEITERE EDITIONEN VON: KAI ALTHOFF / SIEGFRIED ANZINGER / ANGELA BULLOCH / GENERAL IDEA / JÖRG IMMENDORFF / KARIN KNEFFEL / ALLAN MCCOLLUM / JONATHAN MEESE / MEUSER / OTTO MÜHL / MAURIZIO NANNUCCI / MARKUS OEHLER / WOLFGANG TILLMANS / FRANZ ERHARD WALTHER / KATHARINA WULFF

## VORSCHAU AUF KOMMENDE AUSGABEN

TEXTE ZUR KUNST NR. 45 (MÄRZ 2002): „VERREISSEN“

TEXTE ZUR KUNST NR. 46 (JUNI 2002): „APPROPRIATION NOW“

zu bestellen bei: \_\_\_\_\_

Redaktion & Verlag: Texte zur Kunst, Torstrasse 141, D-10119 Berlin

Tel: +49 30-28 48 49 39 / Fax: +49 30-28 48 49 38 / e-mail: [verlag@textezurkunst.de](mailto:verlag@textezurkunst.de)



# CREDITS CREDITS

## JUKE\_BOTS

*robotlab: Matthias Gommel,  
Martina Haitz, Jan Zappe, 2001*  
Sound Consulting / Record Selection –  
DJ Acid Maria  
Support by ZKM, Karlsruhe  
[www.robotlab.de/juke/bots.htm](http://www.robotlab.de/juke/bots.htm)

## RETROYOU R/C

### [ RADIO/CONTROL SERIES ]

#### RETROYOU.ORG 2000–2001

*Joan Leandre*  
thanks: jodi + nina, Nu Rodriguez,  
d-i-n-a.org, Vani, Gabrielle, Snafu,  
0100101110101101.org,  
Andy Davies, Pedro Soler, Mia Makela,  
Once11, opensorcery.net.  
<http://retroyou.org>

## MOLECULAR INFORMATICS – MORPHOGENIC SUBSTANCE VIA EYE TRACKING

*Seiko Mikami, 2001* CANON ARTLAB,  
Yukiko Shikata, Kazunao Abe  
[http://bionet\\_org.tripod.com](http://bionet_org.tripod.com)

## THE VISITOR: LIVING BY NUMBER

*Luc Courchesne, 2001*  
Screenplay – Luc Courchesne  
and Blanche Baillargeon  
Director/Producer – Luc Courchesne  
Production Designer – Hiroko Myokam  
Director of Photography – Franco Zoccali  
Sound Engineer – Tsuyoshi Fuyama  
Coordination in Japan – Hiroko Myokam  
Systems for Camera Movements –  
Luc Courchesne, Franco Zoccali,  
Robert McNabb, André Jetté  
Systems Architecture and Design –  
Marc Lavallée, Etienne Desautels  
Programming of Authoring Software –  
Etienne Desautels  
Authoring – Luc Courchesne  
Image Capture – Covitec  
Video Editing – Luc Courchesne,  
Olivier Letarte, Marc Lavallée  
Snyc Sound Design – Olivier Letarte  
Ambient Sound Design – Zack Settel  
Design of Installation – Luc Courchesne  
Assistant – Marijulie Lavigne  
Support by Daniel Langlois Foundation for Art,  
Science and Technology, the International  
Academy for Media Arts and Sciences  
(IAMAS), the Canada Council for the Arts,  
Université de Montréal and the Société  
des art technologiques (SAT)  
Special Thanks to D'nardo Colucci,  
Jean Gagnon, Franklyn Joyce, Victoria Lynn,  
Itsuo Sakane, Monique Savoie, Yoko  
Takahashi, Heath Watts and Oka-san  
[www.din.umontreal.ca/courchesne](http://www.din.umontreal.ca/courchesne)

## FIELD-WORK@HAYAMA

*Masaki Fijuhata, 2001*  
Technical Support – Takeshi Kawashima  
(Kawashima Lab. Inc.)  
[www.ima.fa.geidai.ac.jp/~masaki](http://www.ima.fa.geidai.ac.jp/~masaki)

## AFFECTIVECINEMA

*Jan Torpus & Michel Durieux, 2001*  
Image / Sound – Jan Torpus,  
Apodal Productions & Michel Durieux  
Technical Support – Steim (studio for live  
electronic performance), Amsterdam, NL  
Sensor Techniques – Michel Durieux  
Technical Support – Royal Conservatory  
Den Haag, NL  
Actor – Thomas Ursula Hostettler  
Financial Support by Fachausschuss für  
Film, Video und Fotografie BS/BL,  
Erziehungsdepartement Basel Stadt, CH  
[www.affectivecinema.net](http://www.affectivecinema.net)

## AUTOPOIESIS

*Kenneth Rinaldo, 2001*  
Special Thanks to Amy Youngs,  
Jesse Hemminger, Jenny Macy, Chris Gose,  
John Morrow, The Department of Art, and  
The Kiasma Museum of Contemporary Art  
[www.accad.ohio-state.edu/~rinaldo](http://www.accad.ohio-state.edu/~rinaldo)

## L'INVENTION DES ANIMAUX (THE INVENTION OF ANIMALS)

*Jocelyn Robert, 2001*  
[www.meduse.org/  
avatar/avatar/artistes/bio\\_jr.html](http://www.meduse.org/avatar/avatar/artistes/bio_jr.html)

## IOW IANALBIPOOTV MMIF WITH MFTW IBN COTFLGOHAHA ISBT

*Péter Frucht, 2001*  
Concept / Production – Péter Frucht  
Programming of 3D Environment and Java  
Interface – Lauri Lehmus  
Programming of Text Generator,  
Speech Synthesis, Network and  
2D Graphics – Péter Frucht  
Support by Kunsthochschule für Medien Köln  
[www.khm.de/~frucht](http://www.khm.de/~frucht)

## EMPIRE 24/7

*Wolfgang Staehle,  
Assistant – Jan Gerber*  
[www.thing.net/empire.html](http://www.thing.net/empire.html)

## SURROGATE I (DUBAI), 2000

*Philipp Lachenmann, 2000*  
Special FX – Patrick Zanoli  
Support by Marcel Odenbach,  
Werner Dütsch, Matthias Neuenhofer  
Special Thanks to David Larcher  
[www.khm.de/~lac](http://www.khm.de/~lac)

## SAY HELLO TO PEACE AND TRANQUILITY

*Dagmar Keller & Martin Wittwer, 2001*  
Sound – m.i.a. Michaela Grobelny

## CRANK THE WEB

*Jonah Brucker-Cohen, 2001*  
[www.coin-operated.com/projects](http://www.coin-operated.com/projects)

## BUSKING 386 DX

*Alexei Shulgin, 2001*  
[www.easylife.org/386dx/](http://www.easylife.org/386dx/)

## PUBLIC VOTE / PUBLIC BET

*Stuart Rosenberg, 2002*  
Programming – Jo Seiler  
Graphic Design – Kris Krois  
[www.transmediale.de/votebet](http://www.transmediale.de/votebet)



**transmediale.02**

[\\_ausstellung\\_](#) exhibition

[aktuelle positionen der medienkunst](#)

current positions in media art

**Impressum Katalog Imprint Catalogue**

[Herausgeber](#) Publisher: Andreas Broeckmann, Susanne Jaschko

[Texte](#) Texts: Susanne Jaschko

[Biographien bearbeitet von](#) Biographies edited by: Martin Germann

[Übersetzungen](#) Translations: Stefani Ross

[Redaktion](#) Editor: Thomas Munz

[Fotos](#) Photo Credits: [Copyright bei den Künstlern](#) by the artists

[Design](#): moniteurs, Berlin

[Papier](#) Paper: Deutsche Papier, Opus

[Druck](#) Printing: PrintFactory Berlin

[Auflage](#) Edition: 1000 [Exemplare](#) Copies

Copyright 2002 by Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH

**Ausstellung Exhibition**

[Veranstalter](#) Organiser: Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH

[in Kooperation mit](#) in cooperation with: Haus der Kulturen der Welt

[transmediale Leitung](#) Director: Andreas Broeckmann

[Ausstellungskuratorin](#) Exhibition Curator: Susanne Jaschko

[Ausstellungsassistenz](#) Exhibition Assistant: Martin Germann

[Koordination](#) Coordination: Silvia Keller, Carsten Radke

[Technische Leitung](#) Technical Directors

[Aufbau](#) Set up: Martin Müller, das planungsbüro

[Mitarbeit](#) Assistant: Kascha Lemke

[IT-Aufbau](#) IT-Set up: Phillip Sünderhauf, serve-u technical support

[Projektionstechnik](#) Lichtplanung Projection Operator:

Tomski Binsert, XXLlight

[Wandsystem](#) Wall System: Fripp, Rainer Lendler mit Delafair

[Transporteur](#) Carrier: ZF Art Logistics,

Kunsttransporte Belaj GmbH, Berlin, [www.zf-artlogistics.com](#)

[Besonderer Dank an](#) Special thanks to:

Verein der Freunde der Kunsthochschule für Medien Köln

O.K Centrum für Gegenwartskunst Oberösterreich

[www.transmediale.de](#)

transmediale

Klosterstrasse 68-70

10179 Berlin

[www.hkw.de](#)
















































Haus der Kulturen der Welt

John-Foster-Dulles Allee 10

10557 Berlin



# PARTNER SPONSORS

<p>a project of</p>  <p>Berliner Kulturveranstaltungs- Gesellschaft mbH</p>	<p>in cooperation with</p>  <p>HAUS DER KULTUREN DER WELT</p>	<p>member of</p>  <p>European Coordination of Film Festivals</p>		
<p>funded by</p>  <p>HAUPTSTADT KULTURFONDS</p>	<p>funded by</p>  <p>Berlin</p>	<p>funded by</p>  <p>filmboard. FILMFÖRDERUNG IN BERLIN-BRANDENBURG Wir geben mehr als Geld</p>	<p>funded by</p>  <p>MEDIA</p>	<p>conference cooperation:</p>  <p>Bundeszentrale für politische Bildung</p>
<p>supported by</p>  <p>HANSA COMPUTER</p>	<p>supported by</p>  <p>LOEWE.</p>	<p>supported by</p>  <p>spmtechnologies® THE EXPERT FACTORY</p>	<p>supported by</p>  <p>Hoyer &amp; Schindeler ARCHITECTUR</p>	<p>supported by</p>  <p>ableton</p>
<p>supported by</p>  <p>ART+COM</p>	<p>supported by</p>  <p>AM</p>	<p>supported by</p>  <p>BARCO</p>	<p>supported by</p>  <p>gate</p>	<p>supported by</p>  <p>granini FRANKFURT</p>
<p>supported by</p>  <p>M</p>	<p>supported by</p>  <p>MediaMutant Film production compact lab media evolution</p>	<p>supported by</p>  <p>tricky motion m box</p>	<p>supported by</p>  <p>NI NATIVE INSTRUMENTS SOFTWARE SYNTHESIS</p>	<p>supported by</p>  <p>POOL products</p>
<p>supported by</p>  <p>cast eventhorizon</p>	<p>supported by</p>  <p>Triad</p>	<p>supported by</p>  <p>VOLKSWAGEN art found ation</p>	<p>supported by</p>  <p>ZF Art Logistics</p>	<p>supported by</p>  <p>Botschaft der USA</p>
<p>Auswärtiges Amt</p>  <p>Auswärtiges Amt</p>	<p>supported by</p>  <p>The British Council</p>	<p>supported by</p>  <p>BNF BUREAU DE LA MUSIQUE FRANCAISE</p>	<p>supported by</p>  <p>Liberté • Egalité • Fraternité REPUBLIQUE FRANÇAISE AMBASSADE DE FRANCE</p>	<p>supported by</p>  <p>INNOVATIVE D</p>
<p>supported by</p>  <p>Botschaft von Kanada</p>	<p>supported by</p>  <p>Verein der Freunde der Kunsthochschule für Medien Köln</p>	<p>supported by</p>  <p>Koninkrijk der Nederlanden</p>	<p>supported by</p>  <p>Österreichische Botschaft Berlin</p>	<p>supported by</p>  <p>PODEWIL</p>
<p>supported by</p>  <p>Québec Gouvernement du Québec Kulturszene von Québec BERLIN</p>	<p>supported by</p>  <p>Botschaft der Schweiz</p>	<p>media partner</p>  <p>arte</p>	<p>media partner</p>  <p>DE:BUG ZEITUNG FÜR ELEKTRONISCHE LEBENSASPORTE WWW.DE:BUG.DE</p>	<p>media partner</p>  <p>Frankfurter Allgemeine ZEITUNG FÜR DEUTSCHLAND</p>
<p>supported by</p>  <p>Spanische Botschaft</p>	<p>and others</p>	<p>media partner</p>  <p>inforADIO 93.1</p>	<p>media partner</p>  <p>MUTE</p>	<p>media partner</p>  <p>zitty</p>



Die transmediale.02\_ausstellung – aktuelle positionen der medienkunst kontrastiert unterschiedliche künstlerische Ansätze und setzt sie zueinander in Beziehung: Interaktive Exponate, die den Besucher in den Kunstprozess einbinden und ihn zu aktivem Handeln herausfordern. Videoinstallationen, die mit Sehgewohnheiten brechen und netzbasierte Arbeiten, die unsere hyper-medialisierte Umgebung reflektieren. Die Schau gibt Einblick in das Schaffen von Protagonisten der internationalen Medienkunst, stellt aber auch mehrere einheimische und junge KünstlerInnen vor.

The transmediale.02\_exhibition – current positions in media art contrasts various artistic approaches and sets them in relation to each other. Included are interactive exhibits, which draw the visitor into the artistic process, demanding active participation. Video installations seek to break with the habitual forms of perception and net-based works that reflect the media-influenced environment and shed a critical light upon them. The show gives an insight into the accomplishments of not only noted protagonists of the international media art, but also features quite a few young and local artists.