

go public!

transmediale.02

international media art festival berlin

Haus der Kulturen der Welt

5. – 10. FEBRUAR 2002 Festival

5. – 17. FEBRUAR 2002 Club

5. – 24. FEBRUAR 2002 Exhibition

www.transmediale.de



Inhalt/Contents

- 1 Grusswort/Welcome
- 2 Vorwort/Preface

Konferenz/Conference

- 3 Public Spave Invaders
Order of Broadcasting
- 5 Images in Process
Software Speculations

Panels

- 7 Concepts of Interactive Art
SMS Encounters
- 8 Young Russian Media Art
Digital Cultural Heritage
- 10 Paper.Hype
Public Vote
- 11 Screening/Presentation
CTRL Space
Radical Software

Wettbewerb/Competition

- 12 Image
- 15 Interaction
- 18 Software
- 20 Media Lounge

24 Zeitplan/Schedule

- 26 Screenings
- 36 Workshops
- 39 Performances
- 40 transmediale _ausstellung/
transmediale _exhibition
- 41 club transmediale
- 47 Partner Events
- 48 Impressum | Credits

Randall M. Packer Secretary of the US Department of Art and Technology

The US Department of Art and Technology is the United States Government's principal agency for supporting the advancement of all American media artists embracing the integration of art and technology as the artistic reality of the 21st century.

The Global Virtualization Council, patterned after the Councils of the United Nations, is a new initiative introduced by the Department to mobilize and coordinate artistic forces of virtualization internationally. The Secretary of the Department, Randall M. Packer, has drafted the Berlin Virtualization Charter, to be approved by an international consortium of artists representing all nations attending the 2002 transmediale international media art festival in Berlin.

At the opening of transmediale.02, the Secretary will deliver his first European address – Web broadcast live from Berlin over Tel-SPAN – outlining the proposed Charter and its effort to catalyze the world's media artists.

<http://www.usdept-arttech.net>

Grussworte/Welcome

Die transmediale.02, das 15. internationale Medienkunstfestival Berlin, macht aufs Neue große Sprünge. Der Umzug vom traditionellen Festivalort PODEWIL in das Haus der Kulturen der Welt (HKW) ist zwar den umfangreichen Umbaumaßnahmen im PODEWIL geschuldet. Der Ortswechsel und die Kooperation mit dem HKW zeigt aber auch den Wunsch der Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH, für das an Bedeutung zunehmende Festival neue räumliche Dimensionen zu erschließen.

Die transmediale.02 wurde durch die großzügige öffentliche Förderung des Berliner Senats, insbesondere des Hauptstadtkulturfonds ermöglicht. Auch für die Förderung durch das Filmboard Berlin-Brandenburg, das MEDIA-Programm der Europäischen Union sowie die Bundeszentrale für politische Bildung sei ausdrücklich gedankt. go public! meint die Aufforderung zu einer öffentlichkeitswirksamen Aneignung der Medien. In diesem Sinne wünsche ich dem Festival zahlreiche Besucher und viel Erfolg!

The transmediale.02, the 15th international media art festival in Berlin, has made giant leaps and bounds once again. The move from the traditional festival location PODEWIL into the Haus der Kulturen der Welt (House of World Cultures/HKW), though in fact carried out due to reconstruction

work in the PODEWIL, and the resulting cooperation with the HKW which indicates the wishes of the Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH to provide new spatial dimensions for a festival that has steadily grown in importance.

The transmediale.02 has been made possible as a result of the generous public funding through the Berlin Senate, in particular by the Capital City Cultural Fund. The transmediale would like to express its gratitude in particular to the funding provided by the Filmboard Berlin-Brandenburg, the MEDIA-Program of the European Union, as well as the Federal Centre for Political Education. go public! indicates the demand for an appropriation of the media to greatest public effect. In this respect I wish the festival many visitors and great success!

*Wilhelm Großmann,
Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH*

Grenzüberschreitungen sind ein wesentliches Thema des Hauses der Kulturen der Welt. Digitale Medien fordern uns heraus, althergebrachte Grenzen neu zu bestimmen, ja, Grenzen überhaupt in Frage zu stellen. In digitalen Technologien leben wir 'dritte Räume' aus, erproben bisher unbekannte Identitäten und soziale Muster, wie dies auch in der Begegnung zwischen Kulturen geschieht.

Zu diesen neuen Sehweisen und neuen Räumen tragen Künstler aus allen Teilen der Welt bei. Gerade deshalb, und wegen dem gemeinsamen Interesse an der Frage, was digitale Medien in einem globalen Zusammenhang zu leisten vermögen, ist die Zusammenarbeit zwischen transmediale und dem Haus der Kulturen der Welt alles andere als zufällig, sie fordert geradezu eine nachhaltige Zusammenarbeit heraus.

The transgression of borders is a central theme of the House of World Cultures. Digital media challenge us to redefine old borders – and to question them altogether. In digital technologies we experience 'third spaces', explore formerly unknown identities and social patterns, similar to what happens in the encounter of different cultures. Artists from all parts of the world are contributing to these new ways of seeing and these new spaces. Because of this, and because of the shared concern about the question, which role digital media can play in a global context, the cooperation between transmediale and House of World Cultures is anything but accidental, to the contrary, it should continue as a lasting and sustainable cooperation.

*Dr. Hans-Georg Knopp
Generalsekretär/Secretary General
Haus der Kulturen der Welt/House of World Cultures*

Vorwort/Foreword

Die transmediale verändert sich, und bleibt sich gleich. Obwohl wir im Podewil weiter unsere Büros haben, findet das Festival erstmals im Haus der Kulturen der Welt statt, dessen wunderbare Räume uns für die große Medienkunst-Ausstellung, die Konferenz, Media Lounge, Video-Screenings und das übrige Programm ein herausragendes Ambiente bieten.

Das Motto der 15. transmediale 'go public!' fragt, wie Kunst mit digitalen Medien das Spannungsfeld zwischen Öffentlichkeit und Ökonomie bespielt. 'go public!' bedeutet ja sowohl den Börsengang eines Unternehmens, als auch den Schritt an die Öffentlichkeit – mit einem eigenen Projekt, mit einer Information, mit einem politischen Anliegen. Die transmediale.02 ist Forum für neue Entwicklungen der Medienkunst und für den Ideenaustausch darüber, was Öffentlichkeit im digitalen Zeitalter sein kann: zwischen Börsenparkett und taktischen Netzwerken, globalen Medienkonzernen und SMS-Begegnungen. Aufforderungen zum Börsengang sind nach dem Crash des Neuen Marktes natürlich nicht ohne Ironie. Der Schlachtruf der Neuen Ökonomie ist nach wenigen Jahren zu einem sehr sensiblen Zögern geworden. Dieses Zögern heißt aber auch, dass die selbstverständliche Ineinsetzung von

Öffentlichkeit und Markt in Zweifel gezogen wird. Öffentlichkeit ist mehr, und sie funktioniert nach anderen Regeln als Marketingstrategen es sich ausdenken. Hierfür bietet die transmediale.02 einige eindrucksvolle künstlerische Beispiele und will zur Diskussion anregen, wie dieser gemeinsame Kommunikations- und Handlungsraum in der Informationsgesellschaft aussehen soll. Die Dringlichkeit für eine solche Diskussion zeigt nicht zuletzt der 11. September, an dem eine globale Öffentlichkeit sich sehr unvermittelt durch ein schreckliches Medienereignis zusammenschweiß sah. Die Auswirkungen unseres Handelns schießen durch die Kabelstränge bis an's andere Ende der Welt.

The transmediale changes, and yet remains the same. Although we still have our offices in the Podewil, the festival is taking place for the first time in the Haus der Kulturen der Welt (House of World Cultures), whose wonderful spaces offer us an exceptional atmosphere for the big media art exhibition, the conference, the media lounge, video screenings, and the remaining program. The motto for the 15th transmediale 'go public!' asks the question how art using digital media can play upon the tension between publicity and economy. 'go public!' signifies both the stock market flotation of a compa-

ny, and the step into the public arena – with an own project, with information, with a political issue. The transmediale.02 is a forum for new developments in media art, and for the exchange of ideas as to what the public sphere can be in the digital era: ranging from the trading floor and tactical networks, to global media concerns and SMS encounters.

Demands for a stock market flotation are of course not without irony following the crash of the new market. The call to arms of the new economy has, in the space of a few years, been transformed into a very sensitive hesitancy. This hesitancy also casts doubt on the natural assumption that the public sphere and market are as one. Publicity is something greater and functions according to different rules from those created by marketing strategists. The transmediale.02 will offer several impressive artistic examples for this, and will encourage a discussion on the nature of this shared space of communication and action within the information society. It is not least the events of September 11th that indicate the urgent need for such a discussion, since on this day a bond was very suddenly forged between the global public as a result of a terrible media event.

The consequences of our actions shoot through the cable networks to the other end of the world.

Andreas Broeckmann, Susanne Jaschko

Public Space Invaders

Die zweitägige Konferenz der *transmediale.02* beschäftigt sich mit dem Thema des Festivals, *go public!*, und fragt nach der gesellschaftlichen Bedeutung digitaler Bilder und Codes.

The two-day conference of the *transmediale.02* deals with the central theme of the festival, *go public!*, and investigates the social significance of digital images and codes.

Der öffentliche Raum ist keine herrschaftsfreie Versammlungsstätte aufgeklärter Bürger, sondern ein technisch und medial hochgerüstetes System aus Sichtbarkeit, Aufmerksamkeit und Kontrolle. Öffentlichkeit findet heute eher in den pseudo-privaten Räumen des Fernsehens statt, als auf urbanen Plätzen. Im digitalen Raum verschwindet die Grenze zwischen privaten und öffentlichen Daten, zwischen Kommunikation und Information. Aber wir sind nicht nur die Sklaven mobiler Kommunikationsdienste, biometrischer Systeme und öffentlicher Displays. Findige Künstler und Medienaktivisten eignen sich die Technologien an und schaffen kreative und kritische Medien für die digitale Öffentlichkeit.

in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung

Public space is not a control-free gathering place for enlightened citizens; rather it is a technically and highly media equipped system combining visibility, vigilance and control. Publicity today is rather something which takes place in the pseudo-private spaces of the television than in urban spaces. In digital space, the border between private and public data, between communication and information is disappearing. And yet, we are not only the slaves of mobile communications services, of biometric systems and public displays. Resourceful artists and media activists are appropriating the necessary technologies, and creating creative and critical media for digital publicity.

in cooperation with Bundeszentrale für politische Bildung

Mit/With:

Konrad Becker (at), Direktor von/ director of Public Netbase Vienna, über das Forschungs- und Informationsprojekt/on the research and information project *World-Information.Org*;

Matthew Fuller (uk), Londoner Medientheoretiker, über taktische Medien und 'TextFM', eine gemeinsam mit G. Harwood entwickelte Verknüpfung von privatem SMS und Radio/media theorist

from London, on tactical media and „TextFM“, a project developed together with G. Harwood which combines private SMS with radio;

Tim Pritlove (de) vom Berliner Chaos Computer Club über die spektakuläre Blinkenlights-Installation am Haus des Lehrers, Alexanderplatz/ of Berlin's Chaos Computer Club on the spectacular Blinkenlights installation at the Haus des Lehrers on Alexanderplatz;

Andy Bichlbaum of TheYesMen (int), eine Aktivistengruppe die irritierend laut Ja! sagt zur Globalisierung/a group of activists who say an irritatingly loud yes! to globalisation.

Außerdem ein Video der/Additionally we show a video by the **Surveillance Camera Players (us)**, die vor Überwachungskameras Theater spielen/who play theatre in front of surveillance cameras, und eine Werbepause von/and a commercial break by **ubermorgen.com**.

Global Public: The New World Order of Broadcasting

Die Globalisierung ist nicht allein ein ökonomisches und politisches Phänomen, sie ereignet sich auch ganz maßgeblich in den Medien, die immer häufiger eine mediale Weltöffentlichkeit gleichzeitig und live an globalen Ereignissen teilnehmen lassen. Die Rahmenbedingungen globaler Medienberichterstattung haben sich in den letzten Jahren tiefgreifend geändert. Dabei verschwinden durch das Nebeneinander von Satelliten-, Internet- und terrestrischen Übertragungskanälen die Grenzen zwischen weltumspannenden Konzernen wie CNN, regionalen Sendern wie dem arabischen Sender Al Jazeera oder dem medienaktivistischen Netzwerk Indymedia. Vertreter verschiedener solcher Netzwerke diskutieren die „neue Weltordnung“ des Rundfunks.

in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung

Globalisation is not merely an economic and political phenomenon, it is also taking place to a substantial degree in the media, which increasingly enables a connected audience worldwide to take part live in global events. The conditions for global media reportage have changed fundamentally over the past years. The co-existence of satellite, internet, and terrestrial broadcasting channels has led to the disappearance of the boundaries between global concerns such as CNN, regional stations such as the Arabic Al Jazeera, or the media activist network Indymedia. Representatives of such networks discuss the 'new world order' of broadcasting.

in cooperation with Bundeszentrale für politische Bildung

World-Information.Org

World-Information.Org ist ein transnationales Forschungsprojekt, das die globale Informationslandschaft untersucht und kartografiert. Das Projekt wurde erstmals im Rahmen von Europäische Kulturstadt Brüssel 2000 präsentiert und in Wien (2001) und demnächst in Amsterdam (September 2002) gezeigt. Bei der transmediale.02 wird als Vorschau auf die deutsche Übersetzung in ausgewählten Beispielen die politische und kulturelle Bedeutung der neuen Technologien dargestellt.

World-Information.Org is a transnational research project which investigates and maps the global info-scape. The project was first presented in the context of European Cultural Capital Brussels 2000 and was shown in Vienna (2001) and will soon be shown in Amsterdam (September 2002). At transmediale.02 a selection exemplifying the political and cultural meaning of new technologies will be displayed as a preview to the forthcoming German translation.

www.world-information.org

Images in Process

Mediale Bilder sind im digitalen Zeitalter nicht länger statische Abbilder der Wirklichkeit, sondern vorläufige Konstruktionen, die auf Software und Codes beruhen. Bilder werden gemischt, gesampled und technisch interpretiert. Die Bedeutung dieser Bilder ist abhängig von den technischen und kulturellen Bedingungen, unter denen sie rezipiert, reproduziert und manipuliert werden können. Die Wahrheit und Authentizität von Bildern, die bei der Photographie noch an die Unmittelbarkeit des Augenblicks gebunden war, kann sich im digitalen Bilderstrom nur als Tendenz, als Muster, als Möglichkeit zeigen, die jeden Moment durch eine neuerliche Überschreibung wieder ausgelöscht werden kann. Wer Ereignisse erzählen und veröffentlichen will, muss lernen, im Bildprozess zu treiben. Die Geschichte ist eine interaktive Erzählung, jedes Bild von ihr eine vorübergehende Annäherung.

Media images in the digital era are no longer static representations of reality; rather they are temporary constructions based on software and codes. Images are mixed, sampled, and interpreted technically. The significance of these images is dependent on the technical and cultural conditions under which they can be received, reproduced, and manipulated. The truth and the authenticity of images, which with photography had still been tied to the immediacy of the moment, can, in the digital flood of images, only be depicted as a tendency, as a pattern, as a possibility, which can be eradicated again at any moment by a more recent overwriting. Those who wish to report and publicise events have to learn to move with the image process. History is an interactive account of events; every image within it is a passing approximation.

Mit/With:

Edmond Couchot (fr), emeritierter Professor an der Universität Paris 8/Prof. emeritus at University of Paris 8, über generative Bildprozesse und die „zweite Interaktivität“/on generative image processes and the 'second interactivity';

Michael Punt (uk) vom/of University of Wales College Newport, über die Ästhetik des/on the aesthetics of the 'post-digital analogue';

Thomas Y. Levin (us) Filmwissenschaftler an der/professor in Film Studies at Princeton University, über das Verhältnis von digitaler Bild- und Datenüberwachung/on the relationship between digital image and data surveillance;

Peter Lynch (ca), Filmemacher/film maker, über digitale Filmproduktion und die total medialisierte Wahrnehmung von „Cyberman“ Steve Mann/on digital film production and the totally media-driven perception of 'Cyberman' Steve Mann.

Software Speculations

Die wachsende gesellschaftliche Bedeutung von Computer-Software steht außer Frage.

Zahlreiche Prozesse der Informationsgesellschaft werden durch Software gestaltet und von Apple Macintosh über Napster bis hin zu Freier Software und „Open Source“ ist Software nicht wertneutrales Instrument, sondern jeweils eigensinniger kultureller Artefakt. Künstler und Kulturwissenschaftler reflektieren deshalb zunehmend über politische, ideologische, ethische und ästhetische Dimensionen von Software und Software-Gestaltung. Der Wettbewerb der transmediale für „Software-Kunst“ zollt dieser Entwicklung Tribut.

Am Anfang des Programms werden die für den transmediale „software award“ nominierten Projekte (siehe S. 18) von den Künstlern vorgestellt:

Daniel Hahn/Dietmar Schifferbauer (de)

Joan Leandre (es)

Local Area Network (ch)

Alex McLean (uk)

The growing social significance of computer software is indisputable. Countless processes within the Information Society are being shaped by software, and from Apple Macintosh, to Napster, free software and 'open source', it is clear that software is not a value-free instrument, but represents in each case a wilful cultural artefact.

Artists and cultural scientists are therefore increasingly reflecting upon the political, ideological, ethical and aesthetic dimensions of software and software design. The transmediale competition for 'software art' pays tribute to this development.

At the beginning of the programme, the projects nominated for the transmediale 'software award' (see page 18) will be presented by the artists:

Daniel Hahn/Dietmar Schifferbauer (de)

Joan Leandre (es)

Local Area Network (ch)

Alex McLean (uk)

Mit/With:

Manfred Fassler (de), Kultur- und Medienanthropologe, Universität Frankfurt, über die Konstitution sozialer Räume durch Software/
cultural and media anthropologist at the University of Frankfurt, about the constitution of social spaces through software;

Matthew Fuller (uk), Medientheoretiker, über spekulative Software und das Forschungsprojekt „Software=Culture“/
media theorist, about speculative software and the research project 'Software=Culture';

Margarete Jahrmann (at), Künstlerin und Medientheoretikerin, lehrt an Kunsthochschulen in Linz, Wien und Zürich, über Software als generative Kunst-Maschine/
artist and media theorist who teaches at art academies in Linz, Wien and Zürich, about software as a generative art-machine.

Moderation: **Florian Cramer (de)**,
Literaturwissenschaftler, FU Berlin/
lecturer in Comparative Literature, FU Berlin

Concepts of Interactive Art

Künstler der Ausstellung stellen ihre unterschiedlichen Konzepte und Forschungsgebiete vor: Die Exponate basieren auf künstlicher Intelligenz, Bio-Feedback, Spracherkennung oder bewusster, physischer Navigation. Diskutiert werden die künstlerischen Chancen und Risiken interaktiver Projekte sowie die Regeln, nach denen Interface-Gestaltung funktioniert. Besonderes Augenmerk wird hierbei auf die ungewohnten Rezeptionsbedingungen und Anforderungen an den Besucher gelegt, um somit eine genauere Begriffsbestimmung von „Interaktion“ zu erarbeiten.

The artists in the exhibition present their different concepts and areas of expertise: the works shown are based on artificial intelligence, biofeedback, voice recognition or deliberate, physical navigation. Under discussion are the artistic chances and risks of interactive projects, as well as the rules under which interface design functions. Particular attention has been paid to the unusual conditions and demands placed on the visitor's reception of the work, in order to develop a clearer definition of the term "interaction".

Kurzpräsentationen von/presentations by:

Péter Frucht (hu/de), robotlab (de),

Jonah Brucker-Cohen (us)

Panel:

Luc Courchesne (ca), Seiko Mikami (jp)

Masaki Fujihata (jp), Kenneth Rinaldo (us)

SMS Encounters: Die Verdichtung von Öffentlichkeit?/The intensification of the public sphere?

SMS-Fieber – das ist nicht nur E-Speed-Lyrik zwischen zwei Leuten. Romane und Sportnachrichten sind im SMS-Abo beziehbar. Der Afghanistan-Krieg hat sogar die Truppenbetreuung durch SMS hervorgebracht. Kultur- und Medienproduzenten experimentieren mit dem Privatmedium, um das Mobiltelefon als Eingabetastatur für neue Formen öffentlicher Sendungen zu benutzen. Seit geraumer Zeit nimmt so ein halb-öffentliches Kommunikationsnetz vage Konturen an. TV und Radio etwa werden von Medienaktivisten mit der privaten Fernbedienung kurzgeschlossen. Entstehen zwischen Privatsphäre und Öffentlichkeit Brüche, wenn ein privates mobiles Medium mit immobilen öffentlichen Medien kurzgeschlossen wird?

Das Panel **SMS Encounters** soll das Produktionsumfeld (intermedialer) SMS-Anwendungen beleuchten und ihren Öffentlichkeitsbegriff klären.

SMS-fever – not only means E-speed lyrics between two people. Novels and sports news are also obtainable with an SMS subscription. The Afghanistan war has also meant that troops are dealt with via SMS. Culture and media producers are experimenting with the private medium in order to make use of the mobile telephone as enter key for new forms of public broadcasts. For some time now, a semi-public communications network is taking on vague contours. TV and radio are also being short-circuited through the private remote control. Do infringements between the private and the public sphere take place when a private mobile medium is short-circuited with immobile public media? The panel **SMS encounters** intends to shed light on the production environment of (intermedial) SMS-applications, and clarify their definition of the public.

www.berlinergazette.de

Eine Kooperation von Berliner Gazette + Media Arts Lab/Künstlerhaus Bethanien/
A cooperation between Berliner Gazette + Media Arts Lab/ Künstlerhaus Bethanien

12.00 h Young Russian Media Art > K1

12.00 h Digital Cultural Heritage > Theatersaal

Young Russian Media Art

Bei allen Veränderungen und Neuorientierungen in der russischen Geisteslandschaft entwickeln sie mit euphorischer Gelassenheit und ironischer Selbstübertreibung neue spirituelle Prozessbeschreibungen. Junge Vertreter der Medienkunst aus Moskau und St.Petersburg stellen ihre Arbeiten vor. In spite of all the changes and new orientations in Russia's intellectual landscape they do not forget their post-soviet "rituals of understanding" and are developing ways of describing new spiritual processes with euphoric composure and ironic self-exaggeration. Young media artists from Moscow and St.Petersburg present their work.

Mit/With:

Eldar Karhalev, entwickelte das Wap-Portal WAP-ICONA; **Sergei Teterin**, beschreibt mit „All Media Artists Go To Heaven“ ein himmlisches Nirvana, von wo tote Medienkünstler mit Internet, Pager und Handys operieren können/ describes a heavenly Nirvana in 'All Media Artists Go To Heaven', where media artists enter after their death, to work with the internet, pagers, and mobile phones;

Ivan Khimin, studierte Kunstgeschichte und Medienkunst am Pro Arte Institute in St.Petersburg/ studied art history and media art at Pro Arte

Institute in St. Petersburg; **Anna Kolossava**, thematisiert die Schnittstelle zwischen virtuellem Raum und dessen Abbildungen in der physischen Welt/plays with virtual and physical spaces; **Yuri Popov**, verbindet gestalterische und künstlerische Formen in Flash/works with the artistic possibilities of the Flash format.

Moderation: **Alexei Shulgin**

Digitales Kulturerbe/ Digital Cultural Heritage

Kunst und Kultur leben von der Auseinandersetzung mit der Tradition. Die Digitalisierung großer Bereiche unserer Kulturproduktion stellt unsere Gesellschaft vor die Herausforderung, uns und der Nachwelt dieses jüngste Erbe zu erhalten. Was passiert, wenn in ein paar Jahrzehnten die jeweils benötigte Kombination von Hardware, Betriebssystem und Software nicht mehr funktioniert? Die Beantwortung dieser Fragen ist nicht nur für Kunsthistoriker von Bedeutung, sondern von gesamtgesellschaftlichem Interesse – gibt es doch, von der Jahresbilanz bis zum Computerspiel, kaum noch Informationen nicht-digitaler Natur. Erwartet uns das große, post-digitale Vergessen?

Art and culture live by their confrontation with tradition. The digitalisation of large areas of our cultural production means that our society faces the challenge of preserving this most recent inheritance for us, and for posterity. What will happen when in a few decades the necessary combinations of hardware, operating systems and software no longer function? The answers to these questions are not only of great importance to art historians, but are of interest to the whole of society. From the annual balance sheet to the computer game; is there any information left that is non-digital in nature – and are we facing the great post-digital age of forgetting?

Mit/with:

Konrad Becker, Public Netbase Wien, www.world-information.org

Rudolf Frieling, ZKM Karlsruhe, www.zkm.de

Oliver Grau, Humboldt Universität Berlin, www.arthist.hu-berlin.de/arthistd/mitarbli/og/og.html

Hans Dieter Huber, Akademie der Bildenden Künste Stuttgart,

www.art.net.dortmund.de/ger/per/hu_4fr.html

Andreas Lange, DiGA – The Digital Game Archive Berlin, www.computerspielmuseum.de
(auf Deutsch / in German)

go public with

netzspannung.org

/netzkollektor

netzspannung.org @ 05.02.2002 {insite:}

{insite:}

{insite:}

// transmediale

internet media lab
for digital art and culture

12.00 h Public Vote/Public Bet > K1

14.00 h Paper.Hype > K1

Paper.Hype

Die transmediale.02 organisiert unter dem Titel „Paper.Hype“ erstmals ein Treffen der Redakteure von verschiedenen europäischen Zeitschriften, die sich mit der digitalen Kultur auseinandersetzen. Vertreter aus England, Frankreich, Österreich, Deutschland und Italien werden ihre Printmedien vorstellen und die Bedingungen des Publizierens im Internet-Zeitalter diskutieren. Was bedeutet es, in Zeiten scheinbar grenzenloser Digitalisierung Magazine über digitale Kultur ausgerechnet auf Papier zu drucken? Mute nennt es: Proud to be Flesh! Stolz, aus Fleisch zu sein!

Under the title 'Paper Hype' the transmediale.02 is for the first time organising a meeting of editors of a number of different European magazines dealing with digital culture. Representatives from England, France, Austria, Germany and Italy will introduce their print media and will discuss the conditions for publishing in the internet era. What does it mean to produce a magazine, a paper publication about digital culture in an era of apparently total digitalisation? Mute calls it: Proud to be Flesh!

Mit/with:

Jan Rigos Hillmann, DE:BUG, Berlin, zeitung für elektronische lebensaspekte, www.de-bug.de

Christian Höller, springerin – Hefte für Gegenwartskunst, www.springerin.at

Fran Ilich, undó, Mexiko, www.cmca.gob.mx/undo

Armelle Leturque, CRASH, Paris, www.crash.fr

Alessandro Ludovico, NEURAL, Bari, www.neural.it

Pauline van Mourik Broekman, MUTE, London, www.metamute.com

Stuart Rosenberg: Public Vote/Public Bet

Das Projekt Public Vote/Public Bet wurde von Stuart Rosenberg speziell für die transmediale.02 entwickelt. Statt die Entscheidung über die Wettbewerbssieger der Expertenjury zu überlassen, können die Festivalbesucher hier selber über die besten Projekte abstimmen und so einen eigenen Public Vote Award in den drei Kategorien des Wettbewerbs festlegen. Diesem ersten „go public!“ wird ein zweites hinzugefügt: im „Public Bet“ Wettbüro können auf die Gewinner von Public Vote Wetten abgeschlossen

werden, und wer richtig tippt, gewinnt den Jackpot! – Am Tag nach der Preisverleihung stellt Rosenberg das Projekt vor und diskutiert mit dem Publikum über verschiedene Formen offener, öffentlicher und demokratischer Entscheidungsprozesse.

The project Public Vote/Public Bet was developed by Stuart Rosenberg specially for transmediale.02. Instead of leaving the decision about the award winners to the expert jury, festival visitors can vote on the best projects and choose their own Public Vote Award in the three award categories. A second 'go public!' is added to this first one: in the 'Public Bet' betting booth the festival visitors can place bets on the winners of the Public Vote Award. If you guess correctly, you win the jackpot! On the day after the prize ceremony, Rosenberg presents the project and discusses the implications of different types of open, public and democratic decision making processes.

www.transmediale.de/votebe

Friday, 8.2., 12.00 h CTRL [SPACE] > Theatersaal

Sunday, 10.2., 16.00 h Radical Software > Theatersaal

Screening CTRL [SPACE]

Thomas Y. Levin (Princeton University) ist Kurator der Ausstellung „CTRL [SPACE], Rhetorik der Überwachung von Bentham bis Big Brother“ (noch bis 24. 2. 2002, ZKM Karlsruhe). Angeregt durch die beunruhigende und zunehmende Präsenz von Überwachungssystemen in unserem Alltag, widmet sich die interdisziplinäre Ausstellung der ganzen Bandbreite sozialer Kontrollmechanismen, die die panoptischen Künste zu Beginn des 21. Jahrhunderts aufzubieten haben. Dazu zählen die eher traditionellen Visualisierungs- und Suchtechnologien ebenso wie die zumeist unsichtbaren, aber unendlich machtvolleren Techniken der „dataveillance“, der Datenüberwachung.

Thomas Y. Levin (Princeton University) is the curator of the exhibition 'CTRL [SPACE], Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother' (ZKM Karlsruhe, until February 24, 2002). Challenged by the disturbing and constantly expanding omnipresence of surveillance in our daily life to investigate the state of the panoptic art at the beginning of the 21st century, the interdisciplinary exhibition explores a wide range

of practices – from more traditional imaging and tracking technologies to the largely invisible but infinitely more powerful practices of "dataveillance".

Levin kommentiert die Ausstellung und zeigt Beispiele von Künstlern wie;/Levin will comment on the show and present examples from artists incl.: **Denis Beaubois** (au), **Pat Naldi & Wendy Kirkup** (uk), **Chris Petit** (uk), **Zoran Todorovic** (yu), **Institute of Applied Autonomy** (us), a.o.

Radical Software

Ira Schneider und Peter Weibel stellen die in den frühen siebziger Jahren in New York erschienene Zeitschrift Radical Software vor. In elf Ausgaben widmeten sich die beiden Herausgeber der Zeitschrift, Beryl Korot und Ira Schneider, dem Verhältnis von Kunst und Technologie. Im Anschluss werden einige der frühen Video-Arbeiten Ira Schneiders präsentiert.

Ira Schneider and Peter Weibel present Radical Software, a magazine published in the early Seventies in New York. Throughout the eleven issues of the magazine, the publishers, Beryl Korot

and Ira Schneider, dealt with the relationship of art and technology. The programme includes a presentation of early video works by Ira Schneider.

Ira Schneider

American video artist, born in New York in 1939, living in Berlin since 1993. Co-founder and publisher of "Radical Software" (1970–74), 1969 first group video exhibition in New York. Works include "Manhattan is an Island" (1977), "Timezones", (1984 shown in a group exhibition with Duchamp, Man Ray, Paik and Monet), "A Weekend on the Beach with Jean-Luc Godard" (1984, with W. Wenders, H. Müller, etc.), "Wipe Cycle" (1989), "Nam June Paik is eating Sushi in South Beach" (1998), "TV as a Creative Medium" (2001) and "Brazil, the sleeping Giant" (2001). His current project is called "Datenraum Deutschland".

Moderation:

Peter Weibel, artist, exhibition curator, art and media theorist. Director of the ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe.

14.00 h > Auditorium

Lineares und nicht lineares Bewegtbild/
Linear and non-linear moving images

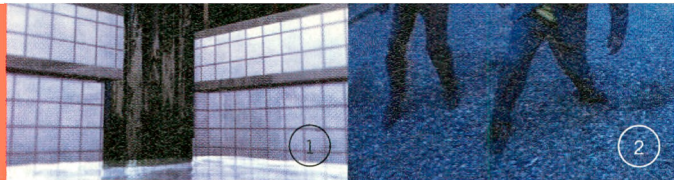
Diese neue Wettbewerbskategorie löst die seit über zehn Jahren ausgeschriebene Kategorie Video ab. Der Fokus der neuen Kategorie Image liegt auf innovativen Ansätzen zur Entwicklung von Bewegtbildern im Zeitalter der digitalen, interaktiven und netzbasierten Medien. In diesem Zusammenhang interessiert die Veränderung von Bildsprachen ebenso wie neue, nicht-lineare Erzählformen und innovative Formen der Präsentation und Rezeption.

This new competition category replaces the old video category which was part of the competition for over ten years. The new category focuses on innovative approaches to the development of moving images in the age of digital, interactive and net-based media. Of particular interest are the transformation of visual languages, new non-linear narrative structures and innovative forms of presentation and reception.

Jury/Image:

Gerrit Gohlke, Gabriele Gramelsberger, Michael Punt

Das Jury Statement ist nachzulesen unter/
the jury statement is available at
www.transmediale.de



Projekte/Projects

1 Pool_2

3D-Animation
Harald Holba (at)

Pool_2 versucht durch selektive Darstellung der subjektiven Wahrnehmung die emotionalen Spannungen einer inszenierten Stresssituation erfahrbar zu machen. Die visuelle Ebene ähnelt der Bildsprache von „first person“ Computerspielen. Ein Schwimmbad in einem fensterlosen Souterrainraum mit der charakteristisch „kühlen“ Architektur, typische Auf- und Abbewegungen und das Aufblitzen des Bildschirms beim Durchbrechen von Oberflächen.

Screening 8: 8.2., 21.00 h, S. 32

Through selective representation of subjective perception, Pool_2 attempts to create the emotional tension of a staged stress situation. The visual level is comparable to the imagery employed in ‚first person‘ computer games: a swimming pool in a windowless basement room, with the characteristic ‚cool‘ architecture, typical movements up and down, and the flashing of the screen when levels and surfaces are broken through.

Screening 8: 8.2., 21.00 h, S. 32



2 Les Doubres

Video

Laurent Vicente und
Thomas Bernadet (fr)

In dem Video Les doubles, das Teil eines Tanzprojektes von Laurent Vicente in Zusammenarbeit mit Thomas Bernadet ist, zeigt sich Vincentes Interesse an kulturellen Prozessen. Zwei Performer skateboarden im urbanen Raum – ohne Skateboard. Damit führt der Autor die Kraft von subkulturellen Prozessen vor und reflektiert das Eindringen von Subkultur in die Kultur.

Screening 6: 7.2., 21.00, S. 30

In the video Les doubles, part of a dance project by Laurent Vicente in collaboration with Thomas Bernadet, reveals Vincentes' interest in cultural processes. Two performers skateboard in urban space – without a skateboard. The author thus presents the strength of sub cultural processes, and reflects the way in which the subculture infiltrates culture.

Screening 6: 7.2., 21.00, p. 30

3 4 Vertigo

Video

Les LeVeque (us)

In dieser Arbeit wurde Alfred Hitchcocks Vertigo auf ein Frame pro zwei Sekunden komprimiert. Der komprimierte Film wurde dann vier Mal dupliziert, wobei die horizontale bzw. die vertikale Ausrichtung des Frame bei jeder Vervielfältigung gedreht wurde. Die vier Filme wurden daraufhin Frame für Frame zusammengesetzt, wobei eine Stakkato-artige, kaleidoskopische Montage entstand.

Screening 8: 8.2., 21.00, S. 32

In this work, Alfred Hitchcock's 128-minute film Vertigo has been condensed to one frame every two seconds. The condensed film was then duplicated four times, shifting the horizontal or vertical orientation of the frame with each duplication. The four films were then reassembled frame by frame, generating a stuttering kaleidoscopic montage where oedipal narratives of desire and obsession are shifted and displaced.

Screening 8: 8.2., 21.00, p. 32

4 L'Invention des animaux

Videoinstallation

Jocelyn Robert (qc.ca)

L'Invention des animaux ist ein kurzes Video, das fast als Loop erscheint, außer dass der Schnitt nie festgelegt ist und die nächste Sequenz dadurch nicht vorhersagbar ist. Das Video wurde in MAX hergestellt und benutzt einen kurzen Clip, der von einem Lorenz Attractor kontinuierlich wiedergegeben wird. Es zeigt ein bewegtes Bild, das wie ein „natürliches“ erscheint, in Wirklichkeit jedoch ein völlig künstlich erzeugtes ist.

L'invention des animaux is a short video that plays almost in loop, except that the editing is never fixed, making unpredictable the movements that will come. It is made in MAX, using a short video clip that is constantly replayed by a Lorenz Attractor. The video presents an image in movement that appears like a "natural" one, but in fact is a completely artificial generated movement.

5 Map 50

Internet-Projekt
desperate optimists
plus guest artist

www.map50.com

Die „verzweifelten Optimisten“ brachten verschiedene Künstler zur Arbeit an einer provokanten und erfrischenden, aus 63 Episoden in neun Teilen bestehenden Websoap zusammen. Die einzelnen Folgen wurden jeweils von sieben Künstlern bearbeitet, so dass unterschiedliche Versionen der Handlungen entstanden. Die Geschichte spielt in einem Zeitraum von 24 Stunden im Nord-Osten Londons innerhalb eines in Einzelteilen anklickbaren Koordinatennetzes der Map 50, Teil des Londoner Stadtplans.

Desperate optimists have brought together a diverse range of artists to contribute to a challenging and refreshing web-soap played out over 63 episodes. Map 50 is a story in 9 parts where 7 individual artists each make their own unique version of events. The story itself takes place in North East London over a 24hr period and is played out across the individual grid co-ordinates of Map 50 of the Greater London street atlas.

6 Infrasonic Soundscape

Internet-Projekt
Hidekazu Minami
(jp/us)

www.thejetty.org/thesis/

Infrasonic Soundscape beschäftigt sich mit versteckten Geräuschen im urbanen Raum. Das Interface entspricht einem Radar, einem System, mit dem im Raum verborgene Sachen aufgespürt und visualisiert werden können. Die vom User ansteuerbaren Sound-Beispiele der Stadt umfassen eine Serie von Geräuschen, die man beim Durchqueren des urbanen Raumes nicht bewusst wahrnimmt.

Infrasonic Soundscape is an Internet-based interactive work, that deals with the hidden sounds in the urban environment. The interface is designed on a radar method, a system that detects and visualizes things that are difficult to be noticed in the space. Through navigating, the user will find a series of low frequency sampled sounds and might locate them in a simulated space of New York's city map.

7 UR.02

Live Audio-Video-
Performance
Kurt Ralske (us)

www.miau-miau.com

UR.02 ist eine live Audio-Video-Performance, die auf einer von Ralske selbst entwickelten Software basiert. Die Software erlaubt eine Vielzahl von audio-visuellen Kombinationen. Während der Live-Performance kann der VJ neues Bild- und Sound-Material hinzunehmen, bearbeiten und in bestehende Bilder integrieren. Das Resultat ist ein komplexes und dichtes Spiel, in dem Bilder, Text und Musik auf eine dynamische und effektive Art live zusammengesetzt werden.

UR.02 is a live audio-video performance, which is based on software developed by the artist. The software allows for a whole range of audio-visual combinations. During the live performance, the VJ can add new image and sound material, can rework it, and can integrate it into existing images. The result is a complex and dense game, in which images, text and music are combined live in a dynamic and effective manner.

Interaktive Systeme/Interactive systems

Die Kategorie umfasst künstlerische Arbeiten, bei denen die menschliche Interaktion mit digitalen Medien im Mittelpunkt steht. Interaktive Systeme bestehen aus mehreren Komponenten, die im Zusammenwirken ein individuell oder kollektiv erlebbares Kunstwerk entstehen lassen, das in seinem Resultat relativ offen und abhängig ist von der Teilnahme des Rezipienten. Dies können sowohl räumlich konzentrierte Systeme sein wie Installationen oder Performances, als auch offene, vernetzte oder aktionistische Prozesse. Bei der Beurteilung dieser Arbeiten spielen gleichermaßen die Reflexion gegenwärtiger gesellschaftlicher und kultureller Bedingungen eine Rolle, wie auch die Wahl adäquater Mittel und Systemkomponenten, die die inhaltliche Aussage der Arbeit artikulieren.

This category covers artistic productions focusing on human interaction with and through digital media. Interactive systems consist of several components which combine to create an artwork that can be experienced individually or collectively and whose outcome is relatively open and dependent on the recipient's participation. These can be locally based systems like installations or performances, as well as open, networked or activist processes. The evaluation of these works hinges on their reflection of current social and cultural conditions and on the choice of adequate media and components which articulate the intention of the project.

Jury/Interaction:

Andreas Lange, Golan Levin, Annette Schindler

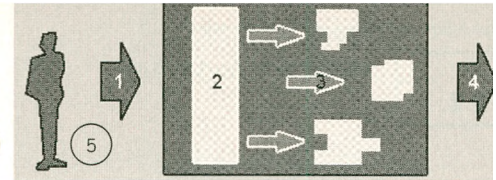
Das Jury Statement ist nachzulesen unter/
the jury statement is available at
www.transmediale.de

AWARD

Interaction



1-800-555-TELL™



1 affectiveCinema

Interaktive Video-
installation

Jan Torpus (ch),
Michel Durieux (nl)

www.affectivecinema.net

In affectiveCinema geht es um die affektive Reaktion des Menschen auf seine Wahrnehmung, um den Impuls, den die Vorführung eines nicht-linearen Videos auslöst. Das mittels GSR-Sensoren erfasste Signal wird per Midi an Realtime Video- und Soundeditoren weitergeleitet. Menschliche Emotionszustände bestimmen so die Abfolge der Videostücke und entscheiden darüber, ob und in welchem Maße Ton- und Bild-effekte angewandt werden.

affectiveCinema deals with human being's affective reaction to his perception, and with the impulse created by the presentation of a non-linear video. The signal, captured by GSR sensors, is transmitted via Midi to real-time video and sound editors. Human emotional states therefore determine the sequence of the video pieces and decide whether and to what extent sound and image effects are applied.

2 Hellomrpräsident

Interaktive
Medienaktion

Johannes Gees (ch)

www.hellomrpräsident.com

Hellomrpräsident fand während des Weltwirtschaftsgipfels in Davos statt. In den fünf Tagen konnte man eine Kurznachricht dorthin senden, die binnen weniger Sekunden als Laufschrift auf die Schneehänge oberhalb von Davos projiziert wurde. Die versammelten Politiker konnten mittels Mobiltelefon auf die Botschaften reagieren. Mit einer Webcam wurde das Bild der projizierten Texte auf die Website rückübertragen. Zeitweilig befanden sich über 400 User gleichzeitig auf dem Hellomrpräsident-Server.

Hellomrpräsident took place during the world economic summit in Davos. During these five days one could send a short text there, which, within a few seconds, was projected as moving text on the snow-scapes above Davos. The politicians gathered there could react to the messages via mobile telephone. With a webcam, the images of the projected texts were broadcasted back to the website. On occasions there were simultaneously over 400 users on the Hellomrpräsident-Server.

3 „... seine
hohle Form ...“

Interaktive
Tanzperformance
Robert Wechsler (us),
Frieder Weiß (de), Butch
Rovan (us) – Palindrome
Inter-media Performan-
ce Group

www.palindrome.de

Mithilfe von Motion-Tracking-Systemen bespielen die Tänzer der Palindrome Dance Company den Raum als virtuelles Instrument. Bewegung und Klang werden auf's Engste miteinander verwoben und verweisen auf die Utopie einer Verschmelzung von Mensch, Maschine und Umgebung. Der Raum wird zum klingenden Ausdrucksmittel der tänzerischen Interaktion.

With the help of motion tracking systems, the dancers of the Palindrome Dance Company work with space as a virtual instrument. Movement and sound are closely interwoven with one another, and refer to the utopia of a melting of human being, machine, and surroundings. The space becomes a resounding expression of the dancing interaction.

4 Telephone
Etude 1:
Shakespeare
Cuisinart

Interaktive elektro-
nische Komposition
Jason Freeman (us)

<http://music.columbia.edu/~jason/Catalog/electronic/telephone1.html>

Virtuelle Installation, die 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche, über das Telefon zugänglich ist. Die Anrufer werden gebeten, ihr Shakespeare Lieblingszitat aufzusprechen. Kurz darauf ertönt ein durch das Zusammenschneiden und Überlagern der Stimmen erzeugtes Musikstück. Auf der Projekt-Webseite können die musikalischen Kreationen heruntergeladen werden. tel: (+1) 800 555 8355, nach einer kurzen Werbeansage wähle Anschluss 1-33156

Virtual installation, accessible twenty-four hours a day, seven days a week over the telephone. Callers are asked to say their favourite short quotation from a Shakespeare play or poem. Moments later, they hear a short piece of music generated from slicing, dicing, and layering their voice. Callers may also later visit the Shakespeare Cuisinart web site to download their musical creations. tel: (+1) 800 555 8355, after a short advertisement, dial extension 1-33156

5 TraceNoizer –
Disinformation
on Demand

Internet-Projekt /
Software
Local Area Network
(LAN) (ch)

www.tracenoizer.org

Auf der im Stil einer low-tech Software-Application gestalteten Homepage des TraceNoizer findet sich neben dem Motto – Disinformation on Demand - die Einladung, Datenkörper mithilfe des TraceNoizer Tools zu klonen. Man gibt seinen Namen, ein beliebiges Passwort sowie die eigene Mailadresse ein, schickt das Ganze ab - und es erscheint ein Link unter www.geocities.com, der zu einer nahezu authentisch anmutenden Homepage mit dem eigenen Namen führt.

On the TraceNoizer homepage, designed in the style of a low-tech software application, one can find, alongside the motto – Disinformation on Demand - the invitation to clone data bodies with the help of the TraceNoizer Tools. One enters ones name and a password, along with one's own mail address, and sends the whole thing out - and a link under www.geocities.com appears, which leads to an almost authentic homepage under one's own name.

Der Preis für Software-Kunst wird zur transmediale.02 zum zweiten Mal ausgeschrieben. In dieser Kategorie steht der Computer-Code im Zentrum der künstlerischen Prozesse. Software also nicht als funktionelles Werkzeug zur Bedienung der 'eigentlichen' künstlerischen Arbeit, sondern Software-Code als Gestaltungsmaterial. Software-Kunst kann das Resultat einer autonomen kreativen Praxis sein, kann sich aber auch kritisch auf die generelle technologische oder soziale Bedeutung von Software beziehen.

For the second time, transmediale.02 will award the prize for Software Art. In this category the artistic process is largely dependent on the execution of computer code. Software not as a functional tool on which the "real" artwork is based, but software code as the material of artistic creation. Software Art can be the result of an autonomous creative practice, but can also refer critically to the general technological and social meaning of software.

Jury/Software Art:

Golo Föllmer, Robert O'Kane, Antoine Schmitt

Das Jury Statement ist nachzulesen unter/
the jury statement is available at
www.transmediale.de

Projekte/Projects

- 1 roman
rétrograde
Daniel Hahn, Dietmar
Schiffermüller (de)

www.kleinteilproduktion.de

„roman rétrograde“ ist ein elektronischer Archäologe. Das Programm arbeitet mit dem Gedächtnis Ihrer Festplatte. Zuerst erstellt es eine Liste aller Textfiles, die sich im Laufe der Zeit auf der Festplatte angesammelt haben. Die Texte werden dann – die Reihenfolge bestimmt ein Zufallsgenerator – nacheinander in einem Laufband am unteren Bildschirmrand angezeigt. Das Programm arbeitet im Hintergrund, so dass Sie wie gewohnt Ihrer Arbeit am Computer nachgehen können. Von Zeit zu Zeit werfen Sie einen Blick darauf, was „roman rétrograde“ zutage fördert.

"roman rétrograde" is an electronic archeologist. The program works with the memory on its hard drive. First it creates a list of all the text files which, over time, have been gathered on the hard drive. The texts are then – the sequence is determined by a chance generator - shown sequentially in a moving banner at the bottom edge of the screen. The program works in the background, so that one can continue one's work on the computer undisturbed. From time to time, one can take a look at what "roman rétrograde" has brought to the surface.



- 2 forkbomb.pl
Alex McLean (uk)

www.slabs.org

Eine „forkbomb“ ist ein Computerprogramm bzw. Shell Script, das Prozesse erzeugt, indem es wiederholt den "fork system call" gebraucht. Neue Rechnerprozesse entstehen dabei so schnell, dass innerhalb kürzester Zeit der Process Table gefüllt ist und das System ächzend zum Stillstand kommt. Das Muster, in dem diese Daten dargestellt werden, bildet zum einen den Code-Algorithmus nach, zum anderen das Betriebssystem, in dem der Code ausgeführt wird. Das Resultat ist ein künstlerischer Abdruck Ihres Systems im Stress.

A fork bomb is described as a program or shell script which (either intentionally or accidentally) creates new processes repeatedly using the fork system call. New processes are created so fast that within no time the process table gets filled up and the system comes to a grinding halt. This data is patterned partly by the algorithm represented in the code, and partly by the operating system it executes within. The output is an artistic impression of your system under strain.

- 3 retroYou r/c
Joan Leandre (es)

www.retroyou.org

retroYou r/c ist ein interaktives Softwarekunst-Projekt, das auf einem herkömmlichen Computerspiel basiert. Leandre programmierte die Software eines Racing Games in mehreren Stufen um, indem er die Regeln, durch die Raum, Bewegung, Schwerkraft usw. simuliert werden, manipulierte. Das Spiel als solches ist noch erkennbar, jedoch nicht mehr im üblichen Sinne navigierbar. Gleich einem Bildschirmschoner läuft die Anwendung vor sich hin und reagiert nur noch teilweise auf die Aktionen des Users.

retroYou r/c is an interactive software art project, which is based on a regular computer game. Leandre reprogrammed the software of a racing game in several stages, by manipulating the rules through which space, movement, gravity etc. are simulated. The game as such is still recognisable, however it cannot be navigated in the usual way. The application runs of its own accord, rather like a screen saver, and reacts only partially to the user's actions.

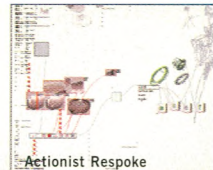
- 4 TraceNoizer –
Disinformation on
Demand

TraceNoizer – Disinformation on Demand ist auch für den transmediale award 'Interaction' nominiert, s. Seite 17

TraceNoizer – Disinformation on Demand is also shortlisted for the transmediale award 'Interaction', s. page 17

Media Lounge

Mittwoch–Sonntag/Wednesday–Sunday,
6.2. – 10.2., 10.00 – 24.00 h > Foyer



Eine internationale Auswahl von Bildschirm basierten, künstlerischen Arbeiten wie CD-ROMs und Internet-Projekte präsentiert die transmediale.02 in der Media Lounge im Foyer des Hauses der Kulturen der Welt. Die dort ausgestellten Projekte umfassen Software-Kunst, Web-Movies, nicht-lineare Bildgeschichten, interaktive Soundmaschinen und Webprojekte, die das go public-Thema des Festivals beleuchten. Auch alle Arbeiten aus dem Image-Wettbewerb sind an Videoterminals zugänglich. Dabei ist der Raum als Lounge konzipiert, in der sich nicht nur bequem Projekt um Projekt anschauen lässt, sondern die auch als Treffpunkt dient. Ambient Video in Großprojektion und Ambient Musik schaffen eine anregende Umgebung, die bis in den späten Abend zum Verweilen einlädt.

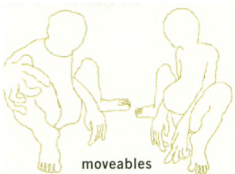
An international selection of screen-based artists' works such as CD-ROMs and internet projects are presented by the transmediale.02 in the media lounge in the foyer of the Haus der Kulturen der Welt (House of World Cultures). The projects exhibited here encompass software art, web movies, non-linear illustrated picture stories, interactive sound machines and web projects, which will underscore the go public theme of the festival. All the submissions to the image competition can also be accessed at video terminals. The space has also been conceived as a lounge, in which one can not only comfortably watch project after project, but which is also intended as a meeting place. Ambient video shown as large-screen projections creates a stimulating atmosphere, one that invites visitors to linger late into the night.

transmediale salon im Café Global

Der transmediale salon ist Café, Treffpunkt, und Ort vielfältiger, auch kurzfristig geplanter und spontaner Präsentationen von neuen künstlerischen Arbeiten und Projekten, von Work-in-Progress, sozialen und Netzwerkprojekten. Der Magazincharakter des Programms bietet Gelegenheit zu informellen Begegnungen mit den Machern und zum offenen Gespräch vor kleinem Publikum.

Das aktuelle Programm wird im Foyer des HKW und auf der transmediale Website unter www.transmediale.de angekündigt.

The transmediale salon is a café, a meeting point, and a space in which diverse presentations of new artistic works and projects, work-in-progress, social and network projects can take place both spontaneously and at short notice. The magazine character of the program offers the opportunity for informal encounters with the creators, and for open discussions in front of a smaller audience. The updated program will be announced in the foyer of the HKW and on the transmediale website at www.transmediale.de



MEDIA LOUNGE

[1] interactive sound

Michael Janoschek, Rüdiger Schloemer (de)

Actionist Respoke, 2001

www.stromgasse.de/actionist

Jason Freeman (us)

Telephone Etude #1: Shakespeare Cuisinart, 2001

Internet + Telefon

<http://music.columbia.edu/~jason/Catalog/electronic/telephone1.html>

multi user environments

Jürg Lehni, Urs Lehni, Rafael Koch (ch)

vectorama.org

www.vectorama.org

Mark Napier (us)

net.flag, 2001

www.potatoland.org/netflag

moveable images

DANE (uk)

them, 2001

www.comfylux.net/them

Bruno Steiner (ch)

moveables, 2001

www.xcult.org/moveables

[2]

websoap/webmovie

Thomas Swiss, Skye Giordano (us)

Genius, 2000

www.differenceofone.com/genius

desperate optimists + guest artists (uk)

MAP 50, 2001

www.map50.com

Daniel Hahn, Dietmar Schiffermüller (de)

roman rétrograde, 2001

Applikation für PC und Mac

non-linear documentary

Florian Thalhofer (de)

[korsakow syndrom], 2000

CD-Rom

Mia Makela (fi)

PASSenger, 2001

CD-Rom

non-linear storytelling

Tatiana Doroshenko (au)

shot, 2000

CD-Rom

Glaser/Hutchinson/Xavier (au)

Juvenate, 2001

CD-Rom



Attachment

Adbusters Cltural Jammers Headquarters

NewZoid Parallel Workd News Headlines

Roter Tropfen

[3]

go public! platforms

Independent Media Center (int), 1999 – 2002

www.indymedia.org

Adbusters (ca)

Adbusters Cultural Jammers Headquarters,

1996 – 2001

www.adbusters.org

David S. Touretzky (us)

Gallery of CSS Descramblers, 2001

www2.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery

go public! services

Michael Mandiberg (us)

Shop Mandiberg, 2000 – 2002

www.mandiberg.com

Urban OS (int), 2000 – 2002

www.urban-os.net

Daniel Hahn, Dietmar Schiffermüller (de)

roman rétrograde, 2001

Applikation für PC und Mac

go public! statements

Fran Ilich (mx)

Attachment, 2001

www.de-lete.tv/borderhack/attachment

Johannes Gees (ch)

hellomrprésident, 2001

www.hellomrprésident.com

Daniel Young (us)

NewZoid Parallel World News Headlines, 2001

www.newzoid.com

Daniel Hahn, Dietmar Schiffermüller (de)

roman rétrograde, 2001

Applikation für PC und Mac

go public! identities

Local Area Network [LAN] (ch)

TraceNoizer – Disinformation on Demand, 2001

www.tracenoizer.org

Amy Alexander (us)

Interview yourself, 2001

www.plagiarist.org/iy

rude_architecture (de)

urban_diary, 2001

www.urban-diary.de

[4]

visualized code

Simon Schießl (ch)

Roter Tropfen, 2001

www.pinkpicknick.de/tm/index.html

go public! code

Radical Software Group

Carnivore, 2001

<http://rhizome.org/carnivore>

Carnivore

Joshua Davis (us)

PrayStation.com, 2001

amalgamatmosphere, 2001 (Carnivore client)

www.praystation.com

Mark Daggett (us)

Carnivore is Sorry, 2001 (Carnivore client)

linart.net

Linux for Artists

<http://linart.net>

execution by code

Alex McLean (uk)

forkbomb.pl, 2001

www.generative.net

software semi-interactive

Jodi (nl)

wrongbrowser, 2001

www.wrongbrowser.com

Gavin Bailly, Tom Corby (uk)

gameboy_ultraF_uk, 2001

CD-Rom

[5]
playable labyrinth I

Svenja Schelberg, Holger Gathmann, Christian
Coers (de)

leben.gebrauchsanweisung, 1999/2000

CD-Rom

playable labyrinth II

Thomas Feuerstein (at)

Biophily, 2001

www.myzel.net/biophily

found sound

Peter M. Traub (us)

bits & pieces, 2001

www.fictive.org/~peter/bits

Hidekazu Minami (j/us),

Infrasonic Soundscape, 2001

www.thejetty.org/thesis

Grossprojektion

Renata Sas, Claudius Boehm (de)

World's End – Net Surface Recycling, 2001

CD-Rom

Monitor 1

Shift! (Hrsg.)

Lichtbildvortrag

www.shift.de

Monitor 2

Jon Wozencroft (uk)

Silent movie for a listening eye

Kurt D'Haeseleer (be)

File

SPECIAL EVENTS

KONFERENZ/PANELS

Dienstag/Tuesday
5. Februar

[AU] 19.00 Opening*
 Performance: @c+lia

Mittwoch/Wednesday
6. Februar

[EX] 14.00 Conf. ESC (Net Split II)
 > Künstlerhaus Bethanien
 [AS] 22.00 Performance: robotlab

[AU] 14.00 Conf. ESC (NetSplit II)
 (Künstlerhaus Bethanien)
 [AU] 20.30 Panel: Concepts of Interactive Art

Donnerstag/Thursday
7. Februar

[EX] 19.00 Vortrag/Lecture Dieter Daniels:
 Big Brother Ready Made > NBK

[K1] 14.00 Panel: SMS Encounters
 [AU] 16.00 Conf. 1: Public Space Invaders*
 [AU] 20.30 Conf. 2: Global Public*

Freitag/Friday
8. Februar

[K1] 19.00 Performance: Jahrmann/
 Moswitzer: NYBBLE Engine

[AU] 14.00 Award Presentation: Image
 [AU] 16.00 Conf. 3: Images in Process*
 [AU] 20.30 Conf. 4: Software Speculations, incl.
 Award Pres.: Software*

Samstag/Saturday
9. Februar

[AU] 20.00 Preisverleihung Award Ceremony*
 Performances: Palindrome,
 John deKron

[TH] 12.00 Panel: Digital Cultural Heritage
 [K1] 12.00 Panel: Young Russian Media Art
 [AU] 14.00 Award Presentation: Interaction

Sonntag/Sunday
10. Februar

[K1] 12.00 Panel: Public Vote
 [K1] 14.00 Panel: PaperHype

** mit Simultanübersetzung Deutsch-Englisch/
 with simultaneous German-English translation*

SCREENINGS

Di/Tue
5.2.

[TH] 21.30 [1] Discoded

Mi/Wed
6.2.

[TH] 17.00 [2] DIY revisited

[TH] 19.00 [3] Twisted Love Stories

[TH] 21.00 [4] Displaced Travellers

Do/Thu
7.2.

[TH] 19.00 [5] See, Hear, Feel

[TH] 21.00 [6] Strange Guys

Fr/Fri
8.2.

[TH] 12.00 Thomas Y. Levin: CTRL Space

[TH] 19.00 [7] The Power of Images

[TH] 21.00 [8] New Surrealists

Sa/Sat
9.2.

[TH] 17.00 Best of transmediale.02

[K1] 17.00 Best of Blinkenlights (CCC)

So/Sun
10.2.

[TH] 12.00 Cyberman (Peter Lynch)

[TH] 14.00 The Target Shoots First (Chris Wilcha)

[TH] 16.00 Ira Schneider & Peter Weibel:

Radical Software

[TH] 19.00 [9] Ambient Line .02

WORKSHOPS

[K3] 14.00–19.00

Hacker Techniques

[K3] 14.00–19.00

Flash Comics

[K3] 14.00–19.00

FMOL/collaborative

online Sound Tool

[K3] 14.00–19.00

FreeJ and other

Free Video Tools

[K3] 14.00–19.00

Freie Online Systeme:

Wikis und Weblogs

Notizen/Notes

6. – 10.2. transmediale salon

5. – 17.2. club transmediale

**5. – 24.2. transmediale
_exhibition/_ausstellung**

Discoded

Bild- und Tonspur sind im Film in der Regel so aufeinander abgestimmt, dass sie sich gegenseitig ergänzen und verstärken: das Sichtbare wird durch das Hörbare wirkungsvoller gemacht, und umgekehrt. Zugleich weiss der Film aber spätestens seit Hitchcock auch, dass man mit einer Verzerrung des Verhältnisses von Bild und Ton auch spielen kann – um Spannung oder Irritation zu erzeugen, oder auch um unerwartete Assoziationen zu wecken. 'Discoded' zeigt Videoarbeiten, in denen die Codes vermischt und übersprungen werden – mit überraschenden Ergebnissen.

Image and sound tracks in film have, in general, been synchronised in such a way that they strengthen and complement one another: the visible is made more effective with the audible, and vice versa. At the same time, film – at least since Hitchcock – knows that one can also play with the relationship between image and sound by distorting it, in order to create suspense or irritation, or to awaken unexpected associations. 'Discoded' shows video work in which the codes are mixed and overstepped – with surprising results.

Zoran Naskovski (yu)

Death in Dallas, 17:00

Zwei albanische Gusle-Spieler (traditionelles Instrument) singen die Ballade der Ermordung von John F. Kennedy. Two traditional Albanian gusle-players sing a ballad about the assassination of President John F. Kennedy.

Jamie Mirabelle (us)

s.o.s., 9:45

s.o.s. folgt dem Protagonisten durch die stille Landschaft von Codes und Signaturen. s.o.s. follows the main protagonist through a silent landscape of codes.

Robert Hardy & John Rowley (uk)

Sound Effects of Death & Disaster, 6:00

Eine zufällige Reihe filmischer Sound-Effekte wird in kurzen Szenen neu interpretiert. A random series of sound effects is interpreted anew in short sequences.

Franz Höffner (de), Harry Sachs (fr)

Club Ibis, 12:00

Über einige ungewöhnlichen Möglichkeiten, sich mit dem Fernsehangebot auseinander zu set-

zen. Willkommen im Hotel Ibis! Some unique examples of how to interact with the offers of the TV programme. Welcome to Hotel Ibis!

Benny Nemerofsky Ramsay (ca)

Forever Young, 5:00

Forever Young ist eine Hymne – teils Liebesgedicht, teils Wehklage – an unsere Zukunftsvisionen. Forever Young is an anthem – part love poem and part lament – to our visions of the future. Do you really want to live forever?

Petra Vargova (cz)

DOA2, 3:48

Ein PlayStation Spiel mit einem menschlichen Kämpfer als Teil der virtuellen Spielcharaktere. PlayStation game with a human fighter who is part of the game characters among the virtual ones.

Maschek (at)

Der graue Star – die Wehrmacht, 6:00

Eine narrative Rekonstruktion fremder Erinnerungen anhand von Filmmaterial. Narrative reconstruction of others' memories through film footage.



17.00 h **DIY revisited** > Theatersaal19.00 h **Twisted Love Stories** > Theatersaal

DIY revisited

Sven Augistijnen (be)

L'Ecole des pickpockets, 48:30

In seinem Video zeigt Augistijnen, wie zwei erfahrene, professionelle Taschendiebe einen Novizen innerhalb von wenigen Stunden in ein vielversprechendes Talent verwandeln. Der Schüler wird schrittweise in die Geschäfts-Philosophie eingeführt, indem die verschiedenen Taktiken, die dieses Handwerk umfasst, demonstriert und praktiziert werden. Mehrere dieser Versuche werden auch mit Freiwilligen von der Straße ausgeführt. L'Ecole des pickpockets stellt die Frage nach Fiktion und Realität. In his video Augistijnen shows how two experienced, professional pickpockets transform an aspiring pickpocket into a promising talent in just few hours' training in a closed-off rehearsal space. The student is initiated step by step into the philosophy of the trade, whereby the various moves that constitute this handicraft are demonstrated and practised. L'Ecole des pickpockets poses the question about what is fiction and what is reality.

Twisted Love Stories

Die Liebe ist gründlich durcheinander geraten. Alle Gefühlsregungen aus dem romantischen Arsenal sind noch da, aber es ist, als ob diese in modernen Liebesgeschichten immer neu zusammengesetzt werden müßten. Doch hinter Distanz, Unsicherheit und Ironie verbirgt sich nicht nur die alte Sehnsucht nach Geborgenheit, sondern auch der Versuch, auf eine veränderte Welt mit einer neuen Sprache der Liebe zu reagieren.

Love has fundamentally gone awry. All the feelings within the romantic arsenal are still present, but in modern love stories it is as though these feelings are constantly having to be reconstructed anew. However, behind the distance, the insecurity and the irony conveyed here, we find not only the old yearning for a sense of security, but also the attempt to react to a changed world with a new language of love.

Wayne Yung (ca), Shawn Durr (us)

Chopstick, bloody Chopstick, 14:00

Eine amüsante und surreale Montage über eine wirre, gescheiterte Romanze zwischen einem

neurotischen Schwulen und seinem stummen, asiatischen Freund. A neurotic gay man describes his failed romance to his mute Asian boyfriend. An amusing and surreal montage.

Steve Hawley (uk)

Love under Mercury, 34:00

Die Symptome der Quecksilbervergiftung gleichen denen der Liebes-Melancholie. Eine Geschichte von Wissenschaft, Transformation und Tragödie. Love under Mercury is about science, transformation, and tragedy, symptoms of mercury poisoning, just the very symptoms of love melancholy.

Margot Zanni (ch)

4 Stücke – Drame psychologique on couleur, 17:00

Vier Personen erzählen Szenen aus ihren Lieblingfilmen. In dem Video geht es jedoch nicht um die Identifizierung der Filme, sondern um Subjektivität, Erinnern und Erzählen. Four people struggle to recollect scenes from their favourite movie. The work is not about to find out about the films, it is about subjectivity, memory and narrative.

filmboard.
FILMFÖRDERUNG IN BERLIN-BRANDENBURG

Filmboard-Förderungen bei
den 52. Internationalen
Filmfestspielen Berlin 2002

+++ Wir geben mehr als Geld +++ Wir geben mehr als Geld +++



**BALLETT IST
AUSGEFALLEN**
Regie: Anne
Wild

**DER GLANZ
VON BERLIN**
Regie: Judith
Keil, Antje
Kruska

**MARLENE
DIETRICH - HER
OWN SONG**
Regie: J. David
Riva

KLASSENFAHRT
Regie: Henner
Winckler

Wir gratulieren! Our congratulations!

Filmboard Berlin-Brandenburg GmbH
August-Bebel-Str. 26-53 · 14482 Potsdam-Babelsberg
Tel. ++49 (0)331-743 87 -0, Fax: -99 · www.filmboard.de · filmboard@filmboard.de

Wed/Thu

6.2.
7.2.

Screening 4 + 5

21.00 h **Displaced Travellers** > Theatersaal

19.00 h **See, Hear, Feel** > Theatersaal

Displaced Travellers

Mobilität, Reisen, Wanderung und Exil gehören zur Grunderfahrung des Menschen. Obwohl immer noch gefasst in negative Begriffe wie Entwurzelung und Heimatlosigkeit, sind diese Formen der Bewegung doch seit langem konstitutiv für die modernen Gesellschaften. „Displaced Travellers“ spielt an den Orten der freiwilligen und der erzwungenen Mobilität, auf Flughäfen, Straßen und in fremden Städten, und endet mit einer verschrobene Phantasie über die Sehnsucht nach dem Reisen im Weltraum.

Mobility, travel, journeying and exile are part of a human being's basic experiences. Although they are still couched in negative terms such as uprooting and homelessness, these forms of movement have for a long time been constituent parts of modern societies. 'Displaced Travellers' takes place in the spaces of freely chosen or enforced mobility: in airports, streets in foreign cities, and finally with an eccentric fantasy about the longing to travel in outer space.

John Di Stefano (nz/ca)

Hub, 21:00

An modernen Transitorten – Flughäfen, Bahnhöfen, Raststätten – stellen sich Fragen von Identität, Zugehörigkeit und menschlichen Verdrängungen. Identity and belonging within the dialectical interplay between global processes and local environment.



Claudia Aravena Abughosh,
Guillermo Cifuentes (cl/de)

Common Place, 24:00

Santiago de Chile und Berlin werden durch den Austausch von alltäglichen Blicken, Geräuschen, Bildern und Texten zu Polen eines nur subjektiv existierenden Ortes. In the exchange of gazes, sounds, images and texts Santiago de Chile and Berlin become poles of a place existing only subjectively.

Shawn Chapelle (us), Heather Frise (ca)

Objects are larger than they appear, 5:00

Über eine Mexiko-Reise, die Reisegefährten, das Verlassen und Wiederfinden des Zuhauses. About a road trip to Mexico, travel companions, and leaving home in order to find it again.

Nelson Henricks (ca)

Planetarium, 21:00

Eine sonderbare Science-Fiction Komödie über das Verlangen nach Weltraumreisen, unterlegt von einer Mischung aus Pop und experimenteller elektronischen Musik. A whimsical science-fiction comedy about the desire for space travel, sound-tracked to a mix of pop music and experimental electronica.

See, Hear, Feel

Wir erschließen uns die Welt durch unsere Sinne. Immer dann, wenn ein Sinnesorgan besonders empfindlich oder besonders schwach ist, wird uns die Art und Weise bewusst, auf die unsere Sinne die Welt, die wir erleben, konstruieren. Die Videos in diesem Programm schärfen die Wahrnehmung durch das Sehen-Lernen eines Blinden, die Beschreibung eines Raumes durch Gebärdensprache, und durch die besondere 8-Kanal Aufführung einer Dokumentation über einen musique concrète Komponisten.

We open up to our world through our senses.

It is always then, when one of our sense-organs are particularly sensitive or particularly weak, that we become aware of the way in which our senses construct the world in which we live.

The videos in this program sharpen our awareness through a blind person's learning to see, the description of a space through sign-language, and through a special 8 channel presentation of a documentary on a musique concrète composer.

Simon Pummell (uk)

Blinded By Light, 7:00

Eine Geschichte über die Bemühungen eines ehemals blinden Mannes, das Sehen zu erlernen. The story of a formerly blind man's struggle to learn to see.

Uli Aumüller (de/ca)

Mein Kino für die Ohren, 60:00

Film über die Arbeit der musique concrète Komponisten Francis Dhomont und Paul Lansky, über Musikhören mit Geräuschen, Mikrofon, Tonband und Computer. This film is about the musique concrète of Francis Dhomont and Paul Lansky – making music with sounds, audiotape, microphone and computer.

(besondere 8-Kanal Aufführung/special 8-channel screening)

Flora Watzal (at)

Gestures, 6:00

Eine Frau beschreibt in der Gebärdensprache ihren Arbeitsraum und ihre Tätigkeiten darin. Diese Beschreibung wird durch eine digitalisierte Manipulation des Videos verstärkt. In sign language, a woman describes her workroom and her activities there. The description is emphasised through the digital manipulation of the video.

Strange Guys

Zahlreiche junge Künstler beschäftigen sich mit der sie umgebenden Welt als sei sie ein fremdartiger, unverständlicher Ort. Mit den Mitteln einer flexibler werdenden Videokunst und durch Anleihen bei der Performance gestalten sie Situationen, in denen Absurdität und Obsession die letzten Bastionen des Subjekts darstellen. Ist es ein Zufall, dass es sich bei allen Beispielen in diesem Programm um junge Männer handelt? Dabei sind auch Laurent Vicente und Thomas Bernardet (fr), die für den transmediale Image award nominiert sind.

Countless young artists are dealing with the world that surrounds them as though it is a foreign, incomprehensible place. Through the means offered by an increasingly flexible video art, and through loans at the performance, they create situations in which absurdity and obsession convey the last bastions of the subject. Is it chance, that all the examples offered in this program deal with young men? Also shown in this section are Laurent Vicente and Thomas Bernardet (fr) who have been nominated for the transmediale Image award.

Eddie D (nl)

Significance and Back, 3:00; Composition of unrelated video segments based on incidental everyday perceptions: the rattling lid of a pan, a foot stamping, a talking head on the television.

Philip Ryder (uk)

Dental, 2:30; The pain of love.

Shnoarbits, 1:35; Part of the Sofa Club series, a performance done in the early hours of the morning after an all nighter garbage scavenge in Nottingham.

Train, 2:30; 16mm film footage that has been run over by a train

Rock, 1:00; Video version of a super8 piece on suicide drowning.

Right, you f***g asked for it**, 1:30; A real fight but without any physical contact. A fight between a male and female were the odds are equal.

Tim Etchells, Hugo Glendinning (uk)

Kent Beeson is a Classic & an Absolutely New Thing, 13:00; A spiralling account of one man's fantasies of showbiz affluence in America.

Jamsen Law (hk)

Matching Four with Twelve: Digesting Patience, 8:00
Exploration of certain conditions of psychosis on the basis of the processes devouring and desire.



Laurent Vicente, Thomas Bernardet (fr)

Les doubles, 3:00

Two performers are skating in an urban space – without skateboard.

(nominated for Image Award, s. page 16)

Le double, 1:30; About sub-cultural processes.

In da box, 4:00; To catch the image of people in relation with their position in the city. What is in the box is already in the box!

Archiskate, 5:00; Archiskate shows our faculty to apprehend our field of action & vision.

Just say no, 1:30

This video mixes urban, pop and media slogans with some truly familiar experiences.

wawawa.barcelon, 4:00

This video expresses the power of not being able to describe what we see or feel.

AstheSpeedoftheModernlife, 1:30

Does the personality suffer because of the speed of actual information and communication tools?

Fan Yuk Man (hk)

Born in HK with my own Techniques, 5:00

A fast and stylish documentary about the Hong Kong skater's scene.

The Power of Images

Bilder ermöglichen Einblicke, die dem alltäglichen Blick oft verborgen bleiben – nicht nur in unbekannte Orte, sondern auch in Erinnerungslandschaften und Gefühlswelten, von denen Bilder berichten können. Da wo Bilder überraschen und Verschlossenes zugänglich machen, wo sie überwältigen oder auf eine bestimmte Wahrheit insistieren, entfalten sie ihre Macht. In den Brechungen dieser Videos werden die Geschichten sichtbar und die Erzählmechanismen, durch die die Medien sie hervorbringen.

Images enable insights, which are often hidden from our daily perceptions – not only in unknown places, but also in the landscapes of memory and worlds of emotions, which images can best convey. It is the point at which images surprise and make accessible that which was closed, when they overcome or insist on a particular truth, that their true power unfolds. In the breaks in these videos, the stories become visible, as do the story-telling mechanisms, through which the media reveal them.

Chris Bowman (uk)

Our Eye, 41:00

Our Eye ist ein Versuch, den Umgang mit dem Medium Film aus der Perspektive von Filmmachern unterschiedlicher Generationen zu vergleichen, mit ihren je verschiedenen Technologien und Erwartungen.

Our Eye is an attempt to compare and contrast approaches to the medium as "filmmakers" of different generations, using different technology, and with different aspirations for the work.

David Leister & Guy Moss (uk)

Ritual Tendencies, 8:00

Ein experimenteller Videoessay, der Home-Movie-Material zu einer Studie über familiäre Beziehungen und das Lernen gesellschaftlicher Codes verwendet. A unique experimental video essay, using home-movie-footage with its observations of family behaviour and relationships.

Torsten Lauschmann (de), Robert Kennedy (uk)

Remember Things before they happen, 10:00

Ein erzählender Film ohne eine Erzählung. Sound, Kamera und Schnitttechnik ersetzen die Entwicklung einer linearen Handlung.



SCREENING

A narrative film without a narrative. Sound, camera and editing techniques are replacing the development of a linear storyline.

Liu Wei (rc)

Underneath, 12:00

In dem Video vermittelt Liu Wei seine Empfindungen über Peking, um sich so ein wenig dem Rätsel dieses Ortes zu nähern.

In this video Liu Wei conveys his real feelings about Beijing, and by so doing, he hopes to get just a little closer to the enigma of this place.

Dorothea Etzler (de)

KDF – Nicht Schlafen, 8:00

Aus der Reihe KDF – kleine depressive Filme.

„Am 11.09.01 komme ich nach Hause und kann nicht schlafen. Ich schaue Fernsehen und empfangen Nachrichten über die Ereignisse in den USA.“ From the series of SDF – small depressive films. "On September 11th, 2001 I come home but cannot find any sleep. I watch TV and see the news about the events in the USA."

Neue Surrealisten

Der Surrealismus des 20. Jahrhunderts spielte mit Wahrnehmungen und Gefühlen, frustrieren Erwartungen und schockierenden Bildern. Der Film eignete sich hervorragend als Medium für die Inszenierung surrealer Wirklichkeit. Die digitalen Bildtechnologien ermöglichen heute Formen der Verfremdung und Bearbeitung, die jenseits aufwendiger Computeranimationen - einen neuen Surrealismus in Aussicht stellen, der die Verunsicherung tief in der technischen Substanz der Bilder sucht.

The surrealism of the 20th century played with perceptions and feelings, frustrated expectations and shocking images. Film is a medium exceptionally well suited to the construction of surreal realities. The digital image technologies employed today make possible forms of alienation and adaptation which – to a far greater extent than complex computer animations – point towards a new surrealism, which seeks insecurity deep within the technical substance of the images.

Seungho Cho (us)

67/97, 7:40

What if everything could be read by a scanner?

Les LeVeque (us)

4 Vertigo, 9:00

In this work Alfred Hitchcock's 128 minute film Vertigo has been condensed at the rate of one frame every two seconds, and kaleidoscopically quadrupled.

(nominated for Image Award, s. page 13)

Anita Sarosi (hu)

Sárkány (Dragon), 3:40

By using visualisations of electric oscillations, the film conveys the artist's impression of a dragon.

Kilu Sukmit, Mari Laanemets (ee)

The Nylon Moon, 7:30

This is a story about a seamstress who couldn't work anymore in a ready-to-wear tailor's shop and has the desire to beautify her body. The video is at the same time poetical and rough.

Peter McDonald (au)

Harvey, 11:00

A dark tale of obsession and loneliness about a man searching for physical and emotional completeness.

Harald Holba (at)

Pool_2, 5:00

Through the selective presentation of individual perception Pool_2 points out the emotional tensions of an arranged stress situation. (nominated for Image Award, s. page 12)

Matt Hulse (uk)

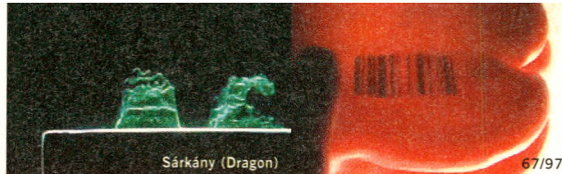
Hotel Central, 11:00

The action in my films is the result of conscious mental automation, and in this sense does not try to narrate a dream, though it utilises the same kind of mechanisms that dreams utilise. (after Luis Bunuel 1961)

Jorge Cosmen (es)

Naturaleza Muerta (Still Life), 4:25

Anatomical and psychological study of a dead lizard floating on a pond.



Ambient Line .02

Die Kultur der Nachtclubs und der experimentellen elektronischen Musik bringt gegenwärtig eine ganze Welle abstrakter Videoarbeiten hervor, in denen Musik und Bild in teils strengen, teils offenen Kompositionen miteinander verknüpft werden. Manches erscheint wie audiovisuelle und zeitbasierte abstrakte Malerei, während anderes die digitale technologische Struktur von Bild und Klang in den Vordergrund stellen. Weit entfernt von plumper Techno-Ästhetik zeigen die Arbeiten, dass der Club heute zu einem eigenständigen Ort digitaler Kunst geworden ist.

The culture of the night club and the experimental electronic music is currently creating a whole wave of abstract video work in which music and image are connected to one another through compositions which are partly strict and precise, and partly open. Some of these works appear as audiovisual and time-based abstract painting, whilst others place the digital technological structure of image and sound at the forefront.

A far cry from the cruder techno aesthetic, these works reveal that the club today has become an independent space for digital art.

[n:ja] (at)

track 09, 4:00

A lively geometric ballet, abstract facade architectures, or possibly Tetris, the computer game, gone berserk? (Christian Höller)

Maia Gusberti.notdef (at)

.airE, 5:00

A journey along electric power lines. The abstraction progresses slowly until only graphic elements are recognizable. (Gerald Weber)

Norbert Pfaffenbichler, Lotte Schreiber (at)

36, 2:00

36 refers to both aesthetic traditions of abstract painting and the structural approaches of early geometric film (such as those of Walter Ruttmann and Hans Richter). (Gerald Weber)

Tinhoko (at)

spatial lines, 4:00

A gentle, melancholy tenor underlies this opulent and sensitively composed fabric of graphics, animation and video, allowing the viewer to suspect more than is actually shown. (Norbert Pfaffenbichler)



ReMi (at)

Belchic QE, 3:52

They were lying on the floor, gazing delightedly at the oval monitor screens of somewhat strange-looking machines, abstract geometric patterns were forming in an endless diversity...

Barbara Konopka (pl)

Hybernating Chips, 3:00

Homage to the creativity of the machine.

Michaela Schwentner (at)

#Z, 5:00

While "it" is a short music video with the simple title #Z, "it" also denotes the obvious reference to the imagination's power (or compulsion) to form an image of the noise and light's origin." (Vrääth Öhner)

Bas van Koolwijk (nl)

tst 04, 4:26

Digitally remodelled analogue TV disturbances, sound tracked to an audio translation of a video signal.



Videokünstler (de)

PAN SONIC-koilinen, 4:30

In this experimental work electronic music is visually transformed through digital video technology.

Rebecca Cannon (au)

FM, 4:07

This work is an interpretation of the transmedia-le.02 theme "go public!".

Gudrun Kemska (de)

merry-go-round, 6:40

Energy of artificial light and the subjective perception of time and motion are central issues in this video.

Eltractor (ca)

Steno-Bongo, 11:37

Steno-Bongo is a product of an interplay between visual signs and sounds from systems of both urban communication and new media.



interfilm

18th International Short Film Festival Berlin 5. – 10. November 2002

In the following 7 competitions about 20 prizes will be awarded:
international competition, international 1 minute films, international children's films, 'local heroes', films from the region Berlin-Brandenburg, international films against right-wing violence and racism, eject - the long night of the unexpected.

The festival also includes:
historical short film programs, programs from Brazil and France, ... (video programs, music clips, commercials, documentaries, computer animations, seminars, parties and more).

Application deadline is the 15th July 2002

Best of 2001: 10. February 2002 at Akademie der Künste, Berlin, 19 h
Highlights of the 17th Festival:
'Going Underground', the 90 Sec., Films subway competition (31. Jan. to 6. Feb. 2002), Party.



For more information and entry forms visit www.interfilmbertin.de
interfilm Berlin Tempelhofer Ufer 1A 10961 Berlin Germany
Fon/Fax: 0049 - (0)30 - 25 29 13 22 **e-mail:** interfilm@interfilmbertin.de

12.00 h Cyberman (Peter Lynch) > Theatersaal
14.00 h The Target Shoots First (Chris Wilcha) > Theatersaal



The Target Shoots First

Vorfilm/intro

Josephine Starrs, Leon Cmielewski (au):

a.k.a., Australien 2001, Beta, 3:30 min, col
 a.k.a. – „also known as“, ein Alias, eine Fassade, eine Tarnung. Dieses kurze Video stellt die Frage: Wie reagieren wir auf eine Zeit der vollständigen Überwachung? Die Antwort ist ganz einfach: Sei nie zweimal dieselbe Person.

a.k.a. – "also known as", an alias, a front, a smoke-screen. This short video poses the question: how will we respond when the day of universal surveillance arrives? The answer is simple: never be the same person twice.

Peter Lynch (ca): Cyberman

Canada 2001, 35 mm/Beta, 88:00 min, col
 Nicht in einer fernen utopischen Welt, sondern in der Gegenwart lebt „Cyberman“ Steve Mann, Erfinder, Aktivist und Cyborg. Auf seinem Körper trägt er diverse Computer und Aufnahmegeräte. Sein Anliegen ist, dass sein Publikum nicht nur die Welt aus seiner Perspektive sieht, sondern diese mit ihm gemeinsam erforscht. Mann reist durch eine surreale elektronische Landschaft und berichtet von einer dissonanten, sexistischen und oft gewalttätigen Welt, mit der

er gelegentlich kollidiert. „Cyberman“ erkundet den gespaltenen, bisweilen widersprüchlichen Kosmos Steve Manns, ein Futurist, der sowohl hochtalentierter Erfinder als auch selbsterklärter Maschinenstürmer ist.

Set not in some distant unrealized world but in the present, 'Cyberman' follows the experiences of Steve Mann, inventor, activist and cyborg. On his body, he wears computers and recording devices. His objective: to share his visions in a way that the audience not just sees his world but also experiences it with him. To be me, not see me, is his mantra. Mann journeys through a surreal electronic landscape as he observes and sometimes confronts a dissonant, sexist and sometimes violent world. "Cyberman" explores the mind-altering, sometimes contradictory universe of Steve Mann, a futurist who is both a multi-talented inventor and a self-proclaimed Cyber Luddite.

www.cbc.ca/cyberman

Christopher Wilcha (us): The Target Shoots First

USA 1999, Video, 70:00 min, col
 Gerade aus dem College, wurde Christopher Wilcha 1993 von der Mail-Order Musikfirma

Columbia House eingestellt. Die einzige Qualifikation für seinen Job? Die Fähigkeit Bad Brains von Bad Religion unterscheiden zu können und eine Band namens Nirvana zu kennen, deren 'Nevermind' gerade die Charts eroberte und das Kaufverhalten junger Fans veränderte. Zwei Jahre lang nahm er das Leben in der Firma mit einer Videokamera auf. Von der Betriebs-Weihnachtsparty bis zum Picknick im Sommer und all den Essen, Meetings und Büroparties in der Zeit dazwischen.

Fresh out of college in 1993, Christopher Wilcha took a job as a junior marketing executive at the giant music mail-order company Columbia House. His sole qualifications for the job? An ability to tell the difference between Bad Brains and Bad Religion and a knowledge of the band Nirvana, whose 'Nevermind' was climbing the charts and changing the buying habits of young music fans. For every day of his two-year stint at the company, Wilcha recorded the goings-on with a camcorder. He taped everything in the workplace, from the company Christmas bash to the summer picnic and all of the meals, meetings and office parties in between.

www.targetshootsfirst.com

Workshops

Wednesday, 6.2. 14.00 – 19.00 h **Hacker Techniques** > K3

Thursday, 7.2. 14.00 – 19.00 h **Flash Comics** > K3

Friday, 8.2. 14.00 – 19.00 h **FMOL** > K3

An fünf Nachmittagen stellen Künstler in Workshops ihre Entwicklungsarbeit an neuen digitalen Tools vor. Besondere Aufmerksamkeit gilt Projekten aus dem Bereich der freien Software. The transmediale.02 offers hands-on workshops over a period of five afternoons, during which the artists will present their work developing new digital tools. Particular attention will be paid to projects dealing with free software.

FFLABORATORIES (es): **Hacker Techniques**

Taktiken, Techniken und Werkzeuge von Hackern eröffnen auch Künstlern neue Möglichkeiten. Die Workshopteilnehmer lernen, wie man eine Reihe von Hackerwerkzeugen benutzt, und werden in die dahinter liegende Philosophie eingeführt. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf Computer-Viren. Die Teilnehmer werden ange-regt, sich über deren nicht-destruktiven Einsatz Gedanken zu machen. Tactics, techniques and tools of hackers open up new possibilities for artists, too. Workshop participants will learn to use a variety of hacker tools and will get an introduction to the philosophy behind them. A focus is placed on computer viruses. Participants are encouraged to think of new ways of using viruses in a non-destructive manner.

Mit/with:

Mia Makela, Video- und Multimediakünstlerin/
video and multimedia artist;

Ero Carrera Ventura, Softwareprogrammierer/
software programmer.

www.fiftyfifty.org

Karo Toons (de): **Flash Comics Werkstatt**

Online-Cartoons: narrativ und illustrativ mit Flash! Dabei gehen wir die klassischen Schritte Storyline, Storyboard, Timing und Flashanimation eines Gags oder einer Episode. Wir führen nützliche klassische Zeichentricks vor und wenden diese auf das neue Medium an: Zitterphasen, Explosionen und Rückstöße. Es gibt die Möglichkeit, die Ergebnisse im Online-Modul-Projekt: „Stadtschungel“ zu integrieren.
Online-Cartoons: narrative and illustrative with Flash! We will be taking the classical steps with storyline, timing and flash animation for a gag or an episode. We will demonstrate useful classical illustration tricks, and will apply these to the new medium: with trembling, explosions and thrusts. The results of the workshop can also be integrated into the online module project "City Jungle".
(auf Deutsch/in German)

Mit/with:

Katrin Rothe, experimentelle Filmgestalterin,
Mitbegründerin von Karo Toons/experimental
film designer, co-founder of Karo Toons;

Peter Auge Lorenz, Ingenieur, Comicautor,
Mitbegründer von Karo Toons/engineer, comic
author, co-founder of Karo Toons.

www.karotoons.de

Sergi Jordà (es):

FMOL – a Collaborative Online Sound Tool

FMOL ist ein audiovisueller Software Synthesizer zur elektronischen Musikimprovisation. Die Software bietet ein eigenes, intuitives Interface, das eine Steuerung in Echtzeit von bis zu sechs synthetischen Stimmen plus Effekten durch eine einfache Maus erlaubt. Im Workshop wird das FMOL Projekt erläutert und Möglichkeiten der musikalischen Improvisation durch die Software erprobt. Am Ende des Workshops steht ein Konzert mit den Teilnehmern. Für den Workshop sind keine speziellen Vorkenntnisse erforderlich. FMOL is a freeware audiovisual software synthesizer for electronic music improvisation. The software brings a peculiar and intuitive interface that allows to control in real-time up to six synthetic voices plus effects by means of a simple mouse.

Saturday, 9.2., 14.00 – 19.00 h FreeJ > K3

Sunday, 10.2., 14.00 – 19.00 h Freie Online Systeme > K3

In this workshop we will explain the FMOL project and cover all of the software possibilities for electronic music improvisation. The workshop will conclude with several small concerts with the participants. No special musical or computing skills are needed for the participants.

Mit/with:

Sergi Jordà, Professor, University of Barcelona; Entwickler/developer, FMOL software.

Jaromil (it): **FreeJ and other Free Video Tools**

Der Workshop beinhaltet einen Crash Kurs im Programmieren der noch unveröffentlichten FreeJ 0.3 Software, mit der auf einfache Weise Videoeffekte erzeugt werden können. Jeder Teilnehmer erhält eine Boot-CD inklusive der erläuterten Software, die unter einer gängigen Linux Distribution läuft und eine Dokumentation mit Schlüsselargumenten und einem Überblick über die Software.

The workshop include a programming crash course about the yet unreleased FreeJ 0.3 software, letting people code easily their own video effects. Every participant will get a bootable CD including the explained software ready to run on a customized linux distribution, plus printed documentation about key arguments and software overview.

Mit/with:

Jaromil, cyberfunk hacktivist, ASM/C/C++ programmer, streaming media pioneer.
<http://dyne.org>

Thomax Kaulmann & Herbert A. Meyer (de):

Freie Online Systeme: Wikis und Weblogs im Test

Der Workshop richtet sich an alle, die Wikis und Weblogs praktisch erproben wollen. Voraussetzung wird lediglich Erfahrung im Umgang mit Webbrowsern. Nach einer allgemeinen Einführung in kollaborative Systeme wird die Gebrauchstauglichkeit spezieller Wiki- und Weblog-Systeme getestet. Die experimentell erzielten Resultate werden direkt im Anschluss dargestellt und diskutiert. Alle im Workshop verwendeten Systeme gehören zu den Open Source-Anwendungen, die im Rahmen des Projekts „Freie Online Systeme“ der Bundeszentrale für politische Bildung demonstriert und evaluiert werden.

The workshop is aimed at all those who seeking a practical test of the Wikis and Weblogs. All that is required is experience in the use of web browsers. After a general introduction to collaborative systems, the user suitability of special Wiki and

Weblog systems will be tested. Directly after this, the results achieved through experiment will be shown and discussed. All the systems used in the workshop belong to the open source applications, which are being demonstrated and evaluated as part of the project "Free Online Systems" in the federal centre for political education.

(auf Deutsch/in German)

Mit/with:

Herbert A. Meyer, wiss. Mitarbeiter/academic assistant, artop e.V., Institut an der HU Berlin;
Thomax Kaulmann, Datenkünstler/data artist, freier Unix-Entwickler/freelance Unix developer.
<http://fos.bpb.de>

Präsentation der Workshopergebnisse/

Presentation of workshop results:

Sonntag/Sunday, 10.2., transmediale Salon
Workshops werden auf Englisch gehalten, wenn nicht anders angegeben. All workshops are held in English, unless indicated otherwise.

Voranmeldung/reservations:

tel. 030 39 78 71 75

workshops@transmediale.de

Von SFB und ORB.

**Die anderen
haben
die Oldies.
Wir haben
die News.**

Nachrichten mit
Hintergrund. Auf 93.1

infoRADIO 
93.1

Tuesday, 5.2., 19.00 h @c + lia > Auditorium
Wednesday, 6.2., 22.00 h robotlab > Ausstellungshalle
Friday, 8.2., 19.00 h NYBBLE Engine > Auditorium
Saturday, 9.2., 20.00 h John deKron > Salon
Saturday, 9.2., 20.00 h Palindrome > Auditorium

@c + lia (at)

Im Dialog mit dem portugiesischen Musiker @c bringt lia die Visuals für das vor allem durch Minimalismus bestimmte, in Echtzeit produzierte audiovisuelle Konzert auf die Bühne. lia zählt zu der losen Gruppe von Künstlern, die in Wien vor allem an neuen Formen der visuellen und interaktiven Gestaltung arbeiten. In dialogue with the Portuguese musician @c, playing electronic music from his laptop, lia creates the visuals for the minimalistic, real-time produced audiovisual concert. lia is part of the loosely organised group of Vienna-based artists who mainly develop new forms of visual and interactive productions.

<http://lia.sil.at>

robotlab (de): juke_bots

Zwei Industrieroboter legen Platten auf, sie umgibt ein Magazin mit Schallplatten, aus dem jeder seine Auswahl trifft und auflegt. Die Maschinen können die Musik in einzigartiger Vielfalt verzögern, beschleunigen, fragmentieren und verzerren. Bei der Soundperformance der DJ-Roboter haben die Besucher die Möglichkeit über ein Pult Wünsche zur Plattenwahl

und zum Scratchstil an die beiden Maschinenkünstler zu richten. Two industrial robots play records in the installation 'juke_bots', each robot choosing from a selection of records. The machines slow down, accelerate, fragment and distort the music in a unique variety. At the DJ-robots' sound performance, the visitors are invited to ask the machine-artists to play a certain record for them and select the respective scratch mode for the record.

www.robotlab.de

Margarete Jahrmann/ Max Moswitzer (at): NYBBLE Engine

In hyper-komplexen virtuellen 3D-Räumen erzeugen Action-Bots eine sich stets verändernde Bild- und Klang-Umgebung. NYBBLE Engine beruht auf einer von Jahrmann und Moswitzer umprogrammierten Software für Computerspiele, wie sie auch für die Produktion von Machinima-Filmen benutzt wird. Die Performance zeigt eine ganz neue, generative Dimension des Cyberspace. Action-Bots create a continually changing image and sound environment in hyper-complex 3D-spaces. NYBBLE Engine is based on software for computer games, repro-

PERFORMANCE

grammed by Jahrmann and Moswitzer, which is also used for the production of Machinima films. The performance shows an entirely new generative dimension of cyberspace.

www.climax.at/nybble

John deKron (de): Reflektion

In „Reflektion“ erzeugt John deKron ein interaktives Selbstportrait, indem er mit seinem selbstprogrammierten VJ-Videomischer auf sich und seine Bewegungen, aber auch auf das umgebende Publikum und den Raum selbst direkt reagiert und audiovisuell reflektiert. In "Reflektion" John deKron generates an interactive self-portrait by directly reacting to and audiovisually reflecting on his own movements, the surrounding audience and the space itself with his self-programmed VJ-video mixer.

www.thisserver.de

Palindrome Intermedia Performance Group (de/us):

„... seine hohle Form ...“

(nominiert für den transmediale award „Interaction“, s. Seite 17/shortlisted for transmediale award 'Interaction', s. page 17)

TRANSMEDIALE AUSSTELLUNG

aktuelle positionen der medienkunst

Die transmediale.02 präsentiert in der Ausstellungshalle des Hauses der Kulturen der Welt drei Wochen lang eine vielseitige Schau mit zum Teil interaktiven Video- und Soundinstallationen, die den Besucher zur aktiven Auseinandersetzung mit dem Kunstwerk einladen. Die ausgestellten Werke zeigen wichtige Tendenzen der gegenwärtigen Medienkunst-Produktion, die auch in dem Panel Concepts of Interaction (s. Seite 7) von den beteiligten Künstlern diskutiert werden. Es erscheint ein umfassender Katalog.

current positions in media art

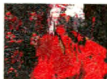
The transmediale.02 presents a varied show in the exhibition space of the Haus der Kulturen der Welt (House of World Cultures) over a period of three weeks, with interactive video and sound installations which invite the visitor to an active engagement with the work of art. The selected works show important tendencies in contemporary media art production, which will also be discussed with the participating artists in the panel Concepts of Interaction (s. page 7). There is an extensive exhibition catalogue.

robotlab: Matthias Gommel,
Martina Haitz, Jan Zappe (de)
juke_bots



Interaktive Roboter-Sound-Installation und Performance

Joan Leandre (es)
retroYou r/c



Interaktive Software-Kunst

Seiko Mikami (jp)
Molecular Informatics



Interaktive Installation

Masaki Fujihata (jp)
Field-Work@Hayama



Interaktive Videoinstallation

Luc Courchesne (ca)
The Visitor: Living by Number



Interaktives Videopanorama

Jan Torpus (ch) &
Michel Durieux (nl)
affectiveCinema



Interaktive Videoinstallation

Kenneth Rinaldo (us)
autoipoiesis



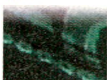
Interaktive robotische Installation

Jocelyn Robert (ca)
L'Invention des animaux



Videoinstallation

Péter Frucht (de/hu)
iow



Interaktive, Internet-basierte Installation

Wolfgang Staehle (de/us)
Empire 24/7



Videoinstallation

Philipp Lachenmann
Surrogate I
(Dubai), 2000



Videoinstallation

Dagmar Keller & Martin Wittwer (de)
Say Hello to Peace and Tranquility



Videoinstallation

Jonah Brucker-Cohen (us)
Crank the Web



Physisches Web-Interface

Alexei Shulgin (ru)
Busking 386 DX



Computer-Installation im öffentlichen Raum

Stuart Rosenberg (ca)
Public Vote/Public Bet



Partizipatives Wett-/Bewertungssystem

5. – 17.2. club transmediale > E-Werk



Der club transmediale fungiert als Plattform für digitale und elektronische Musik und visuelle Produktionen. Die Clubkultur hat sich als ein maßgebender Spielort für Medienkunst herauskristallisiert und rückt dabei die sozialen Dimensionen aktueller Medientechnologien ins Zentrum. Sie marginalisiert die Unterteilung in akademische und populäre Produktionszusammenhänge.

An dieser Schnittstelle liefert sie für viele den ersten Einstieg in das Feld der Neuen Medien. Der club transmediale versucht das emanzipatorische Potential dieser Entwicklung zu betonen, indem er Künstler und Projekte präsentiert, die sich selbst abseits des Mainstreams der „DJ-Culture“ stellen, v.a. dadurch, dass sie mit selbsterstelltem Material arbeiten und ihre Arbeitsmittel in Form eigens programmierter Softwaretools oder manipulierter Geräte unabhängig produzieren.

The club transmediale provides a platform for digital and electronic music and visual art production. Club culture has evolved as determining laboratory for media art – bringing social dimensions of con-

temporary media technology to center stage. It resolves the contradiction of academic and popular production and thus serves a first step towards the field of New Media for many people.

club transmediale tries to emphasize the emancipatory potentials of this development by presenting artists and projects that place themselves besides mainstream "DJ culture" by using self-produced material or individual methods of independent production like e.g. the extended use of customized software tools or the manipulation of hardware.

Kuratiert und realisiert von/curated and realized by **Jan Rohlf, Marc Weiser, Remco Schuurbijs** und **Oliver Baurhenn**.

Clubdesign von/club design by **Jan Rohlf, Lorenz Wiegand** und **Timm Ringewaldt**.

ehemaliges **E-Werk**/former **E-Werk**

Mauerstr. 78-80 | 10117 Berlin

Eingang über/entry from Wilhelmstraße

(gegenüber dem Finanzministerium/
opposite to Ministry of Finance)

U 6 Stadtmitte | U+S Bhf. Potsdamer Platz

CLUB TRANSMEDIALE

club program

TUESDAY, 5.2.

22:00 [INITIALIZE]

Working on the borderline of pop and advanced electronica Laub is one of the few projects that combine abstract sounds with the extended use of vocals and the German language. For their live performance they will collaborate with Berlin fashion label Dziallas. Additional framework will be done by Selector Weiser and the video works of minuszero, who also signs responsible for video clips for artists like Speedy J, EOG or Phako. Kyborg, founders of the label and club Neue Berliner Initiative, which provides a main spot for unusual music in Berlin, will continue to explore the compatibility of subtle electronics and the human voice when performing together with American singer Sarah Marris.

Laub (de) + fashion presentation by Uli Dziallas (de)
www.kitty-yo.de | Kyborg (de) feat. Sarah Marris (us) | Selector Weiser (de) | video: anna wagner (de) | video: minuszero (nl) – www.minuszero.org

club transmediale

WEDNESDAY, 6.2.

21:00 [FRACTURED]

Abstract digital video clips by Porter Ricks, Curd Duca, Dettinger etc. – video screening programme of the Amsterdam festival Sonic Acts 2001, compiled by video artist minuszero.

www.sonicacts.de

22:30 [EXPLORE]

Audiovisual performances with @c + lia, the vinyl-killers from Staalplaat-Soundsystem and analogue synthesizer improvisations by Au. The Institut für Feinmotorik works on the exploration of a sound spectrum beyond information signals. A trial in noise semantics with turntables, modified records, paper, sellotape, elastic etc. – a self reflection of reproduction devices. Thilges 3 solely use modular analogue synthesizers in their audio sculptures for well aimed mingling of target groups. Miko Mikona inverse the efforts of VJs to illustrate sound with corresponding images using overhead projectors as opto-acoustic synthesizers.

@c + lia (at/pt) www.at-c.org; www.re-move.org | Thilges 3 (at) – www.thilges.at | Institut für Feinmotorik (CH) – www.staub-gold.com | staalplaat-soundsystem.de – www.staalplaat.com | Au (nl) – www.grond.org | Miko Mikona (Institut für physikalisch-semiotische Transformationen) – Fourier-Tanzformation |+I (fi/es) | Finz (de) – www.klangkrieg.de

THURSDAY, 7.2.

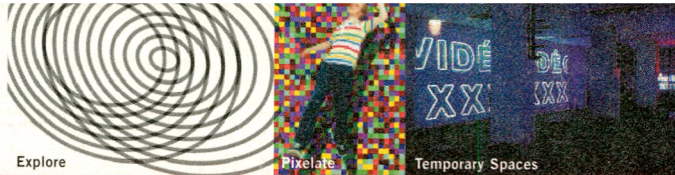
21:00 [POP n]

The dummy-term "POP" serves as a loose connection of video works which outline role-models and templates for identification. Screening programme curated by Antje Weitzel and Mirjam Wenzel.

22:30 [PIXELATE]

256 color-aesthetics of C64, Atari and friends meet the sound of early video-consoles and computer games. Micromusic from Zurich merge their own work with the best output of their internet collaboration project. Their music will be illustrated by Amiga-realtime-videos of Dutch visual group C-Men. Alexei Shulgina aka 386 DX transforms world hits of pop music to weird retro computer sound while Mikron64, Dis*ka and Enduro – in their own special way – digest the influence pixelated game-paradises had on them. Cheap-Art activist Jim Avignon surprises with his personal interpretation of an interactive audiovisual performance.

Micromusic (ch) – www.micromusic.net | Mikron 64 (de) – www.mikron64.de | Dis*ka (de) – www.echokammer.de | Enduro presents Infinte Justice (de) – www.output64.com | 386 DX (ru) – www.easylife.org/386dx/ | Jim Avignon (de) – www.jimavignon.com | C-Men (nl) – www.geocities.com/thecmen/ | Like A Tim (nl) – www.like.myweb.nl



FRIDAY, 8.2.

21:00 [TEMPORARY SPACES]

On the hardware of club life – a lecture by photographer Martin Eberle and Erratik Institute founder Heinrich Dubel. Only recently they published a documentation on Berlin clubs, that unintendedly raised the question on the continuation of Berlin club culture.

22:30 [DEMAND]

This night is hosted by famous Cologne creative nucleus Kompakt, a guarantor for artistic independence and variety. A grooving high-end dancefloor-machine wrapping its Berlin friends into fabulous soundscapes thus merging intellect and emotion. Video is provided by Bianca Strauch who takes care of the visual appearance of the Kompakt label as a whole. Pop up!

Pop Up (de) feat. the modernist + antonelli electric | Dettinger (de) | Maximo Graesse (de) | video by Bianca Strauch (de) – www.kompakt-net.de/ | T.Raumschmiere (de) – www.shitkatapult.com | Daniel Meteo (de) – www.meteo-sound.net | Bus (de) – www.scape-music.com



CLUB TRANSMEDIALE

Programm

SATURDAY, 9.2.

21:00 [BERLIN CLUBVIDEO]

Second part of a documentation about the vivid visual scene of Berlin club culture. Produced by visomat.inc.

Berlin Clubvideo 2 – visomat.inc, 2001, 60 min – www.visomat.com

22:30 [GO MUTEK]

This night has been curated in cooperation with Alain Mongeau, director of Montréal based Mutek festival for music, sound and new technologies, and presents a cross-section of the emerging electronic scene of the city of Montréal. Looking back on a long tradition in electronic music, Montréal – besides San Francisco – has become a hot spot for modern electronics and new media in Northern America. As a representative of the old world Pole will give one of his marvellous dub-lectures, with which he succeeded in providing a blueprint for the further development of this genre. Berlin's visomat.inc, who recently created the world's first fully automatic machine-bar, provide visual stimulation.

Akufen (qc.ca) | Alain Mongeau (qc.ca) | Deadbeat (qc.ca) | Jetone (qc.ca) | DJ Eric Mattson (qc.ca) – www.mutek.ca / www.force-inc.net | Pole (de) – www.scape-music.de | video: visomat.inc (de) – www.visomat.com

SUNDAY, 10.2.

21:00 [SELFMADE]

VJs present their custom designed video-software-tools, optimized for real-time modification of video material and video mixing.

monitor.automatique (de) – pixmixmov | Frame Farmers (de) – flashmixer 2.0 | Jaromil (it) – freeJ | minuszero (nl) – nato.0+55 patches | garderober 23 (de) – m2v

22:30 [AV-CLASH]

After the audiovisual improvisations by 242.pilots that are based on MAX and nato.0+55, the big VJ-clash is to follow: VJ-tools will be in action till all data is on fire. High-energy-elektro and tech-house of Gebrüder Teichmann is combined with the ultra-synthetic songs of Perspects, second half of former LeCar. His music – in its mixture of coldness and neon-glamour – thrills the listener into a world of senseless contradictions. The retro versus the futuristic? The sterile versus the emotional?

242 pilots (us/no) – www.miau-miau.com / www.wildlifeanalysis.org / www.nervousvision.com | Perspects (us) – www.ersatzaudio.com | Gebrüder Teichmann (de) – www.fest-platten.de | monitor.automatique (de) – <http://monitor.automatique.de> | Frame Farmers (de) – www.framefarmers.de | Jaromil (it) – <http://korova.dyne.org/jaromil.php> | minuszero (nl) www.minuszero.org | garderober 23 (de) – www.garderober23.de

MONDAY, 11.2.

21:00 [COLUMN ONE]

Two video works by artist collective Column One – a self reflexive representation of the medium video, focussing on its possibilities of decomposition and recombination as well as providing a pointed view on social conditioning and the simulation of needs.

Braunserver – Column One, 2001, 25 min | Hunter – Column One, 2001, 15 min

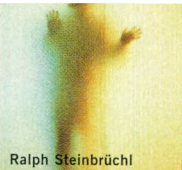
22:30 [BIP HOP GENERATION]

Bip-Hop is a French label, radio show and internet magazine located in Marseille. It quarterly unites the highlights of the international electronic community on a CD-series named Bip_Hop Generation Vol., thus providing a central spot for experimental music in France. Philippe Petit, who runs the label, invited sound surgeon Komet and British crispy dub wizard si-cut.db (Tennis), founder of the label Sprawl in London.

dj philippe petit (fr) www.bip-hop.com | si-cut.db (uk) – <http://home.earthlink.net/~efrans/benford/> | komet (de) – www.raster-noton.de | video: phase 4 (fr) | Zonk't (fr)



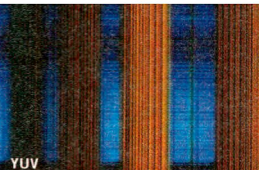
Tarwater



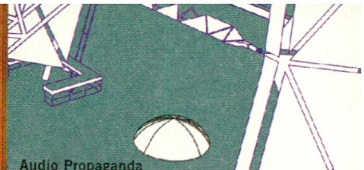
Ralph Steinbrüchl



Lali Puna



YUV



Audio Propaganda

TUESDAY, 12.2.

21:00 [FRACTURED]

Repetition of 06.02.– video screening programme

22:30 [INTERLACE]

After a long time of absence the masters of electronic melancholy Tarwater honour their hometown with one of their rare concerts. Tarwater are Bernd Jesträm and Ronald Lippok, who is also known as part of To Rococo Rot. Visual support is supplied by Lillevän – part of the audiovisual-project Rechenzentrum – and guests.

Tarwater (de) + guests | video by Lillevän (ie) – www.kitty-yo.de

WEDNESDAY, 13.2.

21:00 [AMBIENT LINE 02]

Repetition of the **transmediale screening** programme [9] of Sunday 10.2. (see page 33)

22:30 [PROCESS]

Hardly any German artist was as involved in the paradigm change of hearing habits through contemporary electronic music as Markus Popp. In contradiction to his enormous popularity, Popp, who describes himself as merely operating the interfaces, with his project Oval worked hard on the

denial of authorship. Similar in its conceptual substance, although with a diametric approach, Carsten Nicolai's works make use of mathematic regularities as a basis for sound and image composition. Annibale Picicci, co-founder of one of the rare promotion agencies for offside music in Germany, will outline a musical frame for this evening with a DJ-set.

Oval (de) | Alva Noto (de) – www.raster-noton.de | Ralph Steinbrüchl (ch) – www.synchron.ch + video: Onlab (ch) | Annibale Picicci (de) – www.dense.de

THURSDAY, 14.2.

21:00 [YUV]

Under the headline of this shorthand expression, signals deriving from a zone cleared of any human marks will be received. They give evidence to an ever-changing space between beats and cuts, between sound and color. – Video Screening curated by Antje Weitzel and Mirjam Wenzel.

22:30 [SENSUAL]

After 2 1/2 years of existence, Berlin based label Morr Music has established itself in a network of independent (electronica) labels. Morr Music defined the musical genre Indietronics, which is cha-

racterized as a hybrid of complicated programming and a favour for analogue instruments. The combination of track and song as an approach is equally relevant to Lali Puna, Christian Kleine and Styrofoam. It leads towards a music where the abstract and the melody does no longer exist as a contradiction. monitor.automatique, well-gifted programmers and imagedesigners, will put the finishing touch to the programme with their visuals.

Styrofoam (be) – www.morrmusic.com | Christian Kleine (de) | Lali Puna (de) – www.lalipuna.de | monitor.automatique (de) – <http://monitor.automatique.de>

FRIDAY, 15.02.

21:00 [AUDIO PROPAGANDA]

A programme bringing back politics into club culture: it starts with a sound lecture by British author Ken Hollings in collaboration with Rechenzentrum's Christian Conrad that reflects the ideas of mass communication and financial markets and deals with the foreshadowing of the WTC 9-11. Followed up by a sound/image-collage of the media overflow after September 11th by German radio producer Nicolai Albrecht, Lillevän and Christian Conrad.



CLUB TRANSMEDIALE

Programm

Beta Bodega Coalition embodies the aural and visual manifestation of 3rd world power movement. It is a group of people that are down for the people's cause: designers, djs, hackers and various electronic artists from around the globe who are bringing 3rd world issues to center stage. On top finest US-Westcoast laptop click-techno will be performed by Twerk, Safety Scissors and Kid 606 in collaboration with HipHop artist Gold Chains, all accompanied with the outstanding flash animations of Berlin based visual group Pfadfinderei.

Ken Hollings (uk) + Christian Conrad (de) | Operation Enduring Freedom: Christian Conrad (de), Nicolai Albrecht (de), Lillevån (de) – www.rechenzentrum.org | Beta Bodega Coalition: Dr.Faustus (us), La Mano Fria (us), Hamijama (us), El Pirata Blanco (nl) – www.betabodega.de | Safety Scissors (us) – www.context.fm | Twerk (us) – www.context.fm | Kid606 (us) – www.tigerbeat6.com | Gold Chains (us) – www.gold-chains-worldwide.com | Pfadfinderei (de) – www.pfadfinderei.com

SATURDAY, 16.2.

21:00 [AUDIOTOOLS]

Robert Henke (de)

Lecture on customized audio tools and the new software "Live", which has been specially designed for live performances on stage.

www.monolake.de / www.ableton.com

Oliver Wittchow (de)

Presentation of a new audio software-tool for mobile phones. Phunky phones!

www.nanoloop.de

22:00 [PARTICLE PLAYGROUND]

Monolake, Jan Jelinek and Rechenzentrum unintentionally have become representatives for the badly strained media term "the new sound of Berlin". Operating on the boundaries of club- and home-listening they constantly work on the de-construction of the idea of functionality in electronic music – without slipping into a pretentious maelstrom.

Likewise Vladislav Delay, who will present both concepts of his musical spectrum: together with Antye Greie-Fuchs he will perform ambient sound tectonics with the project named AGF/Delay. Later he – as the alias of Uomo – will demonstrate how interesting house productions can be.

Uomo (fi) – www.force-inc.net | AGF/Delay (de/fi) | Monolake (de) – www.monolake.de | Jan Jelinek (de) – www.scape-music.de | Rechenzentrum (de) – www.rechenzentrum.org | video: Alexej (de)

SUNDAY, 17.2.

21:00 [POP n]

Repetition of 07.02. – video screening programme

22:00 [RETRO FUTURISTS]

A showcase of the pioneers of elektro-funk Bunker-Records. Their sarcastic reflections on Northwest-Europe's industrial tristesse since the beginning of the 90's did not lose its radical approach. Bunker is characterized by a stylistic and conceptual convincing programme in audio and visual appearance, still knowing how to resist commercial exploitation. Chicago Acid, Italo/Cocadisco and La Haya Bass meet in a crude mixture of German 60's crime movies, the apocalyptic ambience of Ballard's writings and cold twisted utopias. Gogo Goddess represent the Berlin variation of these stylistic bastards.

Orgue Electronique (nl) | Legowelt (nl) | Schmerzlabor (nl) | DJ tir (nl) – www.bunker-records.com | Tappo Kontakt (nl) | Gogo Goddess (de)



die stadt bin ich **zitty**

berlins stadtmagazin

© 2005 zitty

www.zitty.de

ESC (NetSplit II)

Wednesday, 6.2., 14.00 – 18.00 h

Conference > Künstlerhaus Bethanien
Netzkunst und Kunstmedien als Alternative
zum öffentlichen Raum der Kunst.
Eine Veranstaltung des Künstlerhaus Bethanien/
Media Arts Lab im Rahmen der transmediale.02

Re-thinking – Neue Kunst aus Israel

11.1. bis 10.3. 2002

Ausstellung > ifa-Galerie Berlin

ifa-Galerie Berlin
Linienstraße 139/140
10115 Berlin
tel. 030 22679616

www.ifa.de

Öffnungszeiten: Di – So, 14.00 bis 19.00

HC Gilje: Time Bandit/Spinal Tapes

Friday, 8.2., 22.00 h

Videoinstallation > Galerie a&v

Galerie a&v, Torstr.68, 10119 Berlin,
tel. 030 28097827, U-Bahn Rosa-Luxemburg-Platz

www.prokult.de

Dieter Daniels: Big Brother Ready Made

Thursday, 7.2., 19.00 h

Lecture > Neuer Berliner Kunstverein
Hat ein Reality TV vom Typus Big Brother die
Formel „Kunst – Leben“, mit der die Intermedia-
und Medienkunst vor dreißig Jahre angetreten
ist, endlich wahr gemacht? Ist der Konflikt von
industrieller Produktion und künstlerischer
Individualität der seit Duchamps ready made
schwelt damit endlich gelöst? Kann ein Künstler
heute in den Medien noch etwas machen, was
als „Kunst“ eine Erkennbarkeit behält? Wird die
„Aufmerksamkeitsökonomie“ noch den letzten
Rest der Avantgarde in die „Gesellschaft des
Spektakels“ integrieren?

Dieter Daniels ist Professor für Kunstgeschichte
und Medientheorie an der HGB Leipzig

Neuer Berliner Kunstverein
Chausseestr. 128/129, 1. OG
10115 Berlin

www.nbk.org

Eintritt frei

Kunstfabrik

5.2. – 10.2., 19.00 h

Side Event > Kunstfabrik am Flutgraben
Ein Treffpunkt für Experimente und Präsentationen
in einer Mischung aus Labor und Club.
Sound, Network, Video, Mobile: das Programm
wird zur Laufzeit entwickelt, der Inhalt kontinuierlich
verändert. Aktueller Stand:
<http://event.kunstfabrik.org>

Kunstfabrik am Flutgraben e.V.
Am Flutgraben 3
12435 Berlin
S-Bahn Treptower Park/
U-Bahn Schlesisches Tor

medio@rte latino – aktuelle Medienkunst aus Lateinamerika

13. – 20. Februar 2002

Video Screenings > Haus der Kulturen der Welt
Videokunst und CD-ROMs, kuratiert von
Micky Kwella, Berlin, in Kooperation mit
den Kuratoren Solange Oliveira Farkas (br),
Priamo Lozada (mx), und Jorge La Ferla (ar). Infos
im HKW Programmheft und
www.hkw.de

ZUGEWINN GEMEINSCHAFT



Werkleitz Gesellschaft e.V.
Straße des Friedens 26
D-39249 Tornitz
fon: +49-(0)39298-675-0
fax: +49-(0)39298-67555
info@werkleitz.de

5. Werkleitz Biennale
31. Juli bis 4. August 2002

www.werkleitz.de/zugewinngemeinschaft

CREDITS

Veranstalter
Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH

in Kooperation mit
Haus der Kulturen der Welt

Team:

Andreas Broeckmann
Künstlerischer Leiter

Susanne Jaschko
Kuratorin, Stellvertretende Leiterin

Silvia Keller
Festival Koordination

Carsten Radke
Projekt Koordination

Martin Germann
Ausstellungsassistent

Mario Purkathof
Projekt Koordination

Gabriela Salamanca
Koordination Screeningprogramm

Annette Schäfer
Presse und Öffentlichkeitsarbeit

Anna Kindler
Assistentin Presse und Öffentlichkeitsarbeit

Daniel Saltzwedel
Sponsoring

Flóra Tálasi, Podewil/BKV
Support, Funding & Sponsoring

Thomas Munz
Textredaktion

Silke Bülow
Praktikantin Textredaktion

Francesca Ferguson
Übersetzungen

Martin Müller, das planungsbüro
Technische Leitung, Aufbau

Kascha Lemke, das planungsbüro
Assistentin der Technischen Leitung

Phillip Sünderhauf,
serve-u technical support
Technische Leitung, IT-Aufbau

Tomski Binsert, XXLlight
Projektionstechnik/Lichtplanung

Fotos: Copyright bei den Künstlern

Design: moniteurs, Berlin

Druck: PrintFactory Berlin
Copyright 2002 by Berliner
Kulturveranstaltungs-GmbH

www.transmediale.de
transmediale
Klosterstrasse 68-70
10179 Berlin

www.hkw.de
Haus der Kulturen der Welt
John-Foster-Dulles Allee 10
10557 Berlin

transmediale.02 FÖRDERER UND SPONSOREN

a project of
Berliner Kulturveranstaltungs-Gesellschaft mbH

in cooperation with
HAUS DER KULTUREN DER WELT

member of
European Coordination of Film Festivals

funded by
HAUPTSTADT KULTURFONDS

funded by
Berlin

funded by
filmboard.
FILMPÖRDERUNG IN BERLIN-BRANDENBURG
 Wir geben mehr als Geld

funded by
MEDIA

conference cooperation:
 Bundeszentrale für politische Bildung

supported by
HANSA COMPUTER

supported by
LOEWE.

supported by
spmtechnologies®
 THE EXPERT FACTORY

supported by
 Hoyer & Schindele
Architektur

supported by
ableton

supported by
ART+COM

supported by
AVM

supported by
BARCO

supported by
gate

supported by
granini
Training

supported by
M

supported by
MediaMutant
film production content lab media evolution

supported by
tricky motion
m BOX

supported by
NI NATIVE INSTRUMENTS
SOFTWARE SYNTHESIS

supported by
POLO
products

supported by
PrintFactory AG

supported by
cast
eventhorizon

supported by
Triad

supported by
ZF
 Art Logistics

supported by
art foundation
VOLKSWAGEN

Auswärtiges Amt
 supported by

supported by
The British Council

supported by
BMF BUREAU DE LA MUSIQUE FRANÇAISE

supported by
REPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté • Égalité • Fraternité
 AMBASSADE DE FRANCE

supported by
PROVINZ

supported by
Botschaft von Kanada

supported by
 Verein der Freunde der Kunsthochschule für Medien Köln

supported by
Koninkrijk der Nederlanden

supported by
Osterreichische Botschaft Berlin

supported by
PODEWIL

supported by
Québec
Gouvernement du Québec
 Kulturbüro von Québec
 BERLIN

supported by
Botschaft der Schweiz

supported by
Botschaft von Spanien

supported by
Botschaft der USA

transmediale.02

Service, Location, Kontakt

Haus der Kulturen der Welt

John-Foster-Dulles-Allee 10557 Berlin

Öffentl. Nahverkehr/Public transport
Bus 100, 248

Öffnungszeiten/Opening hours

Festival/Media Lounge

5. Februar: 20.00 – 24.00 Uhr

6. – 10. Februar: 10.00 – 24.00 Uhr

Ausstellung/Exhibition

5. Februar: 20.00 – 24.00 Uhr

6. – 10. Februar: 10.00 – 20.00 Uhr

11. – 24. Februar: 11.00 – 18.00 Uhr

Club 5. – 17. Februar ab 21.00 Uhr

Eintritt/Admission

Ausstellung/Exhibition € 5/3

Konferenz/Conference

1 Panel: € 10/7 | 2 Panels: € 18/12

Screening/Presentation/Panel € 6/5

Workshops € 10/7

Festival Pass € 100/75

Media Lounge/Salon frei/free

Club € 6 – 10 (Abendkasse/on the door)
im ehemaligen **E-Werk**/at former **E-Werk**
Mauerstr. 78–80 | 10117 Berlin

Führungen/Guided Tours

Freitag, Samstag, Sonntag: 15.00 Uhr und nach Vereinbarung; um Voranmeldung wird gebeten.

Friday, Saturday, Sunday: 15.00 hrs and by arrangement; advanced reservation preferred.

Preis/price: 3/2 €

Gruppentarif/group ticket (ab 10 Personen/
minimum 10 people): 20 €

Kartenreservierung/Reservations

030 39 78 71 75

(9.00 – 21.00 außer montags/except Mondays)

Presse/Press

presse@transmediale.de; tel: +49 30 24721907
tel: +49 30 39787272 (nur 5.–10. Februar)

Festivalinformation

www.transmediale.de

Ein Projekt der Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH in Kooperation mit dem Haus der Kulturen der Welt, gefördert von Hauptstadtkulturfonds, dem Senat von Berlin, Filmboard Berlin-Brandenburg und der Europäischen Kommission, MEDIA Programm.

A project of Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH in cooperation with Haus der Kulturen der Welt (House of World Cultures), funded by Hauptstadtkulturfonds, Senate of Berlin, Filmboard Berlin-Brandenburg and the European Commission, MEDIA Program.

media partners



program partners

Chaos Computer Club, Media Arts Lab im Künstlerhaus Bethanien & Berliner Gazette, Neuer Berliner Kunstverein

