



international  
media art festival  
berlin

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

festival  
1 – 5 february 03

club  
31 january –  
8 february 03

Haus der  
Kulturen der Welt

Maria am Ufer

# TRANSMEDIALE.03

festival

1 – 5 february 03

club

31 january – 8 february 03

## Play Global!

- 1 Vorwort  
Preface
- 2 Grusswort  
Welcome
- 3 **CONFERENCE**
- 4 **Play Global!**
- 5 **Global Game Utopia**
- 6 **Social Software**  
**Computing in Russia**
- 7 **home electronics**
- 8 **The “Crisis” of Interactive Art**  
**Mapping the World**

## 9 **WORKSPACE**

**Cross-Border Cultures**

- 10 ToroLab  
De Waag
- 11 The Trinity Session
- 12 Cross-Border **Conference**  
WasTun.Org **Presentation**
- 15 Peter Greenaway **Presentation**  
Interdiscipline Media Art **Discussion**
- 16 Franziska Nori **Lecture**  
Dieter Daniels **Lecture**  
Manuela Pfrunder **Lecture**  
Monika Fleischmann **Lecture**  
micromusic **Lecture**  
Isabelle Arvers **Lecture**  
TOI **Lecture**  
Tania Ruiz Gutierrez **Lecture**  
Lynn Hershman **Lecture**

## 17 **AWARD**

- 18 Image
- 20 Interaction
- 23 Software

## 25 **MEDIA LOUNGE**

- 28 Installations

## 31 **SCREENING**

## 36 **ZEITPLAN SCHEDULE**

## 47 **PERFORMANCE**

## 51 **WORKSHOP**

## 55 **EXHIBITION**

I Love You

## 59 **CLUB TRANSMEDIALE**

## 69 **PARTNER EVENTS**

## 72 **FLOOR PLAN**

**CREDITS**

Kunst und Kultur haben es nicht leicht in Zeiten von Rezession und Kriegsdrohung; ihre gesellschaftliche Notwendigkeit tritt dann allerdings nur noch deutlicher hervor. Die transmediale widmet sich auch in ihrer 16. Ausgabe der Rolle, die Medienkunst und Medienkultur heute spielen. Sie nimmt Kunst und künstlerische Arbeit ernst als autonomes ästhetisches Handeln und als kritischen, eingreifenden Kommentar. Nach „Do It Yourself!“ und „Go Public!“ verbindet sich mit dem Motto der transmediale.03, „Play Global!“, die Aufforderung an Künstlerinnen und Künstler, sich den Herausforderungen der Globalisierung zu stellen. Wir präsentieren kritische, ironische und zuweilen humorvolle, künstlerische Strategien für das globale Spiel und hoffen, dass das Festival so zu einem Marktplatz für Ideen wird, die ein kulturelles Gegengewicht zur ökonomischen und militärischen Globalisierung entwickeln helfen.

Eine Veranstaltung wie die transmediale ist auf starke und zuverlässige Partner angewiesen, weshalb wir sowohl über die gefestigte Zusammenarbeit mit dem Haus der Kulturen der Welt und dem Goethe-Forum sehr froh sind, als auch über die großzügige Unterstützung, die wir zum wiederholten Male von ART+COM e.V., Ableton, HANSA Computer, Holsten Bierbrauerei, Luxoom, das werk novalisstraße, Native Instruments, Triad und anderen erhalten. Die Preise des transmediale award werden freundlicherweise von AVM Computersysteme und von Avid Technologies gesponsert. Entscheidend für die Ausrichtung des Festivals ist auch die Unterstützung der Botschaften, der ausländischen Kulturinstitute, der Mondriaan Stiftung und des Auswärtigen Amtes, die uns die Einladung zahlreicher KünstlerInnen erst ermöglicht haben. Essentiell bleibt die Förderung, die die transmediale aus dem Hauptstadtkulturfonds (HKF) erhält. Eine zusätzliche Projektförderung aus dem HKF hat der club transmediale erhalten, der sein Programm weiter ausbauen konnte und in diesem Jahr u.a. einen Schwerpunkt zur elektronischen Musik in Ost- und Mitteleuropa präsentiert.

Die Programmkooperation der transmediale.03 umfasst u.a. die Bundeszentrale für politische Bildung, die mit uns gemeinsam die Konferenz ausrichtet, und das Museum für Angewandte Kunst in Frankfurt/M., dessen Ausstellung über Computerviren, „I Love You“, wir durch die freundliche Unterstützung der Firma Trend Micro in Berlin präsentieren können. Erweitern konnten wir auch die Programmpartnerschaft mit verschiedenen Institutionen in Berlin, die parallel zum Festival Ausstellungen und Veranstaltungen mit thematischem Bezug präsentieren und so die transmediale über ihre eigenen Spielorte hinaus erweitern. Wir bedanken uns schließlich beim Künstlerischen Beirat des Festivals für dessen Fürsorge und Ratschlag, bei den Mitarbeitern von HKW, BKV und Goethe-Forum für tatkräftige Unterstützung, und vor allem bei einem tollen Team, dessen Optimismus und Engagement die tm.03 möglich gemacht hat.

It's not easy for art and culture in times of recession and the threat of war, though their social relevance may become even more obvious. In its 16th edition, the transmediale festival again deals with the role that media art and media culture play today. The festival takes art seriously, both as an autonomous aesthetic practice and as a form of critical agency and commentary. After “Do It Yourself!” and “Go Public!”, the motto of transmediale.03, “Play Global!”, implies a call to artists to take on the challenges offered by globalisation. We present critical, ironical, at times humorous artistic strategies for the global game and hope that the festival will become a market place for ideas which help to develop a cultural counter-weight to economic and military forms of globalisation.

An event like transmediale depends on strong and reliable partners, which is why we are happy both about the substantial cooperation with the Haus der Kulturen der Welt and Goethe-Forum, and about the generous support which we again receive from ART+COM e.V., Ableton, HANSA Computer, Holsten Bierbrauerei, Luxoom, das werk novalisstraße, Native Instruments, Triad and others. The awards of the transmediale competition have kindly been sponsored by AVM Computersysteme and by Avid Technologies. It is also vital for the realisation of the festival to receive the support from the Embassies and foreign Cultural Institutes, the Mondriaan Foundation and the German Foreign Office, because they have all made possible the invitation of many of the participating artists. The transmediale remains dependent on the support granted by the Hauptstadtkulturfonds, which this year has given an additional grant to the club transmediale which could thus extend its programming and include an extensive presentation of electronic music from Central and Eastern Europe.

The programme cooperations of transmediale.03 include the Federal Agency for Political Education (Bundeszentrale für politische Bildung) with whom we are organising the conference, and the Museum of Applied Arts in Frankfurt/Main whose exhibition about computer viruses, “I Love You”, we have been able to bring to Berlin due to the kind support of the company, Trend Micro. We were also able to develop the programme partnership with different Berlin institutions which are presenting exhibitions and events in parallel to the festival and which thus extend the transmediale beyond its locations.

We would like to thank the festival's advisory board for their care and advice, the people at HKW, BKV and Goethe-Forum for their active support during the preparations, and most of all the festival team whose optimism and commitment has made tm.03 possible.

Andreas Broeckmann, Susanne Jaschko

Die diesjährige transmediale findet als Kooperationsprojekt der Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH mit dem Haus der Kulturen der Welt und erstmals mit dem Goethe-Institut Inter Nationes statt. Diese auf Dauer angelegte Zusammenarbeit soll es der transmediale ermöglichen, ihrem Status als größtes internationales Festival für Medienkunst in Deutschland gerecht zu werden. Zur Kompetenz der BKV, die die Trägerschaft der transmediale inne hat, kommt die Erfahrung des HKW, das sich in internationalen und interdisziplinären Festivals und Veranstaltungen dem Austausch mit anderen Kulturen widmet, und das verzweigte Netzwerk weltweiter Beziehungen des Goethe-Forums. Besonders wichtig war uns von Anfang an die inhaltliche Zusammenarbeit, in der die transmediale mit ihrem auf innovative und grenzüberschreitende künstlerische Arbeit ausgerichteten Programm im Zentrum des gemeinsamen Interesses steht.

Wir sehen die transmediale als das dynamische Vehikel einer sich neu formierenden, internationalen Kunst- und Kulturszene, die sich mit den Mitteln, den Möglichkeiten und den Folgen der Digitalisierung beschäftigt. Es ist uns deshalb eine Freude und ein notwendiges Anliegen, die transmediale als europäisches Vorzeigeprojekt dieser kulturellen Entwicklung gemeinsam voran zu bringen. Bedauerlich ist dabei, dass die sehr erfolgreiche Medienkunstausstellung von 2002 in diesem Jahr aus finanziellen Gründen keine unmittelbare Fortsetzung finden konnte. Wir sind aber zuversichtlich, dass eine so bedeutsame Veranstaltung in Zukunft regelmäßig zur transmediale wird stattfinden können. Mit Freude beobachten wir auch die keimende Kooperation zwischen transmediale und dem Berlinale Talent Campus, weil beide Veranstaltungen sich um den künstlerischen Nachwuchs kümmern, für den die disziplinären Grenzen zwischen Film, Video, Musik, Performance oder Internet verschwinden und der sich mit allen zur Verfügung stehenden künstlerischen Ausdrucksmitteln der Welt zuwendet.

This year's transmediale is a unique cooperation between the Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH, the House of World Cultures and, for the first time, the Goethe-Institut Inter Nationes and its German counterpart, the Goethe-Forum. This cooperation, which we envisage to be a lasting one, enables transmediale to document its status as the biggest international Festival for Media Art in Germany. The competency of the transmediale's main organiser BKV is joined with the experience of the HKW, whose international and interdisciplinary festivals and events are devoted to the exchange with other cultures, and with the high-quality network of world-wide relationships of the Goethe-Forum. From the onset of this collaboration, it was of particular importance for us to cooperate in developing the content of the transmediale, a programme committed to innovative art practices that cross geographical as well as conceptual borders.

Together we see transmediale as the dynamic vehicle of an emerging international art and culture scene that explores the means, the possibilities and the effects of digitisation. It is therefore both a pleasure and a necessary challenge for us to promote transmediale as a European model articulating this cultural and transformative development. Last year's much acclaimed Media Art Exhibition will not have an immediate follow-up, due to financial restrictions. However, we are confident that such an important event will, in the future, continue to take place as part and parcel of transmediale.

We are delighted about the increasing cooperation between transmediale and the Berlinale Talent Campus. Both events are committed to the new artistic generations for whom the disciplinary boundaries between film, video, music, performance and internet are dissolving and who are therefore opening up to the world with all available expressive and artistic means.

**Wilhelm Großmann** Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH  
**Hans Georg Knopp** Haus der Kulturen der Welt  
**Dieta Sixt** Goethe-Institut Inter Nationes, Goethe-Forum



## KEYNOTE ADDRESS

Saturday 1.2.  
20h > Auditorium  
Sarat Maharaj (za/uk)  
Art Acts Global

Sarat Maharaj lebt in London und ist einer der herausragenden Kenner und Kritiker der Kunst im Zeitalter der Globalisierung. Seine Ausstellungen, Vorträge und Texte erkunden die künstlerischen Handlungs- und Bedeutungsebenen einer postkolonialen und vernetzten Welt.

Sarat Maharaj lives in London and is one of the most outstanding and knowledgeable art critics in the age of globalisation. His exhibitions, lectures and texts focus on the artistic actions and structures of meaning inherent in a post-colonial and networked world.

## CONFERENCE

Entstehen mit der ökonomischen und politischen Globalisierung auch neue kulturelle Formen, die dem Einzelnen ein global wirksames Handeln ermöglichen?

Gibt es eine künstlerische Sprache des Globalen, oder dominieren die oft unterdrückten Dialekte des Lokalen?

Do new cultural forms arise alongside economic and political globalisation which make it possible for the individual to act globally and effectively? Is there a global artistic language or do the often repressed dialects of the local dominate?



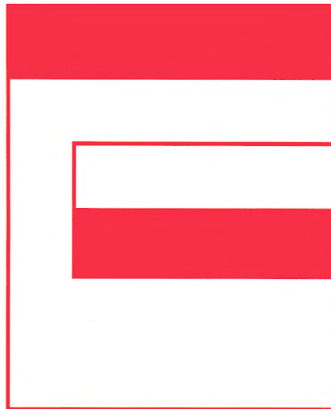
**Play Global!**

Sunday 2.2.

12 – 14h &gt; Auditorium

and

14 – 15h &gt; K1

**Play Global!**

Die Globalisierung erscheint heute oft wie eine unvermeidliche Tatsache. Wirtschaft, Politik, Gesellschaft und Kultur finden in globalen Zusammenhängen statt. Die Spielräume für die Teilnahme am globalen Spiel variieren allerdings erheblich. Die Konferenz präsentiert künstlerische Projekte und Ideen, in denen die Utopien und Dystopien einer globalen Kultur durchgespielt werden. KünstlerInnen, Soziologen und Medienwissenschaftler sprechen über kulturelle Strategien für das globale Spiel: play global!

**Coco Fusco** (cu/us) lebt in New York und beschäftigt sich in ihren interdisziplinären Projekten mit der Rolle von Gender, Körper und Macht im Postkolonialismus. Ihre neue Arbeit, „Dolores from 10 to 10“, erhält eine ehrenwerte Erwähnung im Wettbewerb.

**Installation** > siehe S. 28

**Beatrice Gibson** (uk/in) Künstlerin und Journalistin, sie pendelt zwischen Mumbai und London. Mit Sejal Chad, Adrian Ward und Mukul Deora entwickelt sie das Online-Projekt „nungu“, das sich mit Telearbeit und und kollektiven Erfahrungen befasst.

humancapitalsoftwaresolutions.com

**Brian Holmes** (us/fr) lebt als Kritiker, Übersetzer und Netzwerker in Paris. Holmes ist aktiver Teilnehmer der globalisierungskritischen Bewegung und entwirft, u.a. in der Künstlergruppe „Ne Pas Plier“, künstlerische Strategien für die globale Protestbewegung.

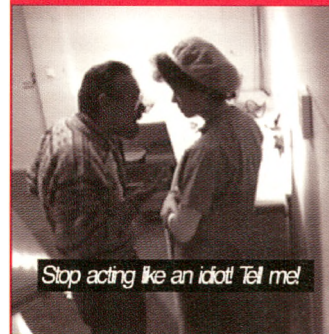
**Marko Peljhan** (si/us) setzt sich seit Jahren mit den technischen, politischen und militärischen Strukturen der globalen Telekommunikation auseinander, z.B. in Projekten wie „Makrolab“, einer mobilen Forschungsstation, und „Insular Technologies“, einer Initiative zur Schaffung alternativer Netzwerkstrukturen für die Übermittlung von Datenverkehr über Radiowellen.

**Heidrun Holzfeind** (at/us) lebt als Filmemacherin in Wien und New York. Die Protagonisten ihrer Reportagen sind Migranten, die, obwohl in oft prekären Lebensumständen, mit viel Würde behandelt werden und die nicht einfach Opfer sind, sondern die so weit wie möglich ihr Leben unter den Bedingungen der Globalisierung gestalten.

**Screening** the day after tomorrow Sunday 2.2. 21–23h

> Theatersaal > siehe S. 41

Dolores from 10 to 10



Makrolab



Globalisation appears today as an unavoidable fact. Economics, politics, society and culture take place within a global network. The playground for participants in the global game, however, varies considerably. The conference will present artistic projects and ideas in which the utopias and dystopias of a global culture are played out. Artists, sociologists and media theorists discuss cultural strategies for the global game: play global!

**Coco Fusco** (cu/us) lives in New York and explores in her interdisciplinary projects the role of gender, the body and power in post-colonialism. Her new work, „Dolores from 10 to 10,“ received an honourable mention in the award competition.

**Installation** > see page 28

**Beatrice Gibson** (gb/in) artist and journalist, commuting between Mumbai and London. Together with Sejal Chad, Adrian Ward and Mukul Deora, she developed the online project „nungu“, which deals with the individual and collective experiences brought about by teleworking.

humancapitalsoftwaresolutions.com

**Brian Holmes** (us/fr) critic, translator and networker in Paris. Active participant in the anti-globalisation movement, designs artistic strategies for the global protest movement, through among others, the artist group „Ne Pas Plier“.

**Marko Peljhan** (si/us) has dealt for years with the technical, political and military structures of global telecommunications, for example in projects such as „Makrolab“, a mobile research station, and „Insular Technologies“, an initiative to create an alternative network structure for the dissemination of data traffic over radio waves.

**Heidrun Holzfeind** (at/us), lives as a filmmaker in Vienna and New York. The protagonists of her reportage are migrants who, although living much of their lives under the conditions of globalisation in precarious situations, are depicted with dignity and not simply as victims.

**Screening** the day after tomorrow Sunday 2.2. 21–23h

> Theatersaal > see page 41

Global Game Utopia

Sunday 2.2.

16 – 18h > Auditorium  
and

18 – 19h &gt; K1

## Global Game Utopia

Computerspiele erlangen eine wachsende Bedeutung nicht nur für das Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen, sondern sie werden zunehmend auch für die Entwicklung und Analyse von gesellschaftlichen, politischen und militärischen Handlungsmodellen herangezogen. Exemplarisch sind hierfür der Einfluss, den Spiele wie SimCity auf die Stadtentwicklung haben, oder das neue Rekrutierungsspiel der US Armee, mit dem Jugendlichen die tatsächlichen Umstände des Rekrutendaseins und des Nahkampfes vorgeführt werden sollen. Geben diese Spiele also vor, was in der Zukunft funktionales und ethisches Handeln sein werden? Und werden sich die Weltentwürfe, die in diesen Spielen angelegt sind, auch auf die Gestaltung unserer Wirklichkeit auswirken? In dieser Konferenz präsentieren Soziologen, Medienwissenschaftler und Künstler Modelle globaler Utopien, wie sie in Computerspielen angelegt sind, und diskutieren deren Verhältnis zur Realität.

**Jackie Stevens & Natalie Bookchin** (us), arbeiten unter dem Titel „Incorporations“ an einem Spielszenario arbeiten, in dem die Territorialstaaten aufgehoben sind zugunsten von global agierenden Konzernen, deren „Bürger“ nicht länger durch Landesgrenzen eingeschränkt werden.

**James Der Derian** (us), der in seinem Buch „Virtuous War“ den Zusammenhang der amerikanischen Entertainment-Industrie mit dem militärischen Komplex untersucht.

**Birgit Richard & Jutta Zaremba** (de), die sich in ihrer Forschungsarbeit zu Weiblichkeitsmodellen in Computerspielen u.a. mit der Übersetzung virtueller Frauenfiguren in reale Charaktere beschäftigen.

**Ben Wibberley** (gb), dessen Firma Babelmedia die Regionalisierung und Übersetzung von Spielen für spezifische Länder und Kulturkreise betreibt.

Moderation: **Claus Pias** (de), der sich um eine Aufwertung des Computerspielens als kulturelle Praxis bemüht.

Computer games have increasing importance for both, the behaviour of playing children and teenagers as well as the development and analysis of social, political and military behavioral science models. Exemplary for this influence are games like SimCity, which changed urban development, or US Army's new recruiting game, designed to demonstrate teenagers the real conditions of soldiership and close combat. Do these games pretend to show how our functional and ethical behaviour may look like in future? And will the weltanschauung – implemented in these games – have impact on our future reality? In this conference sociologists, media scientist and artists present global utopia as it is contained in computer games and discuss its relation to reality.

**Jackie Stevens & Natalie Bookchin** (us), who are working on a game scenario called “Incorporations” in which territorial states would be replaced by globally active corporations whose “citizens” are no longer restricted by national borders.

**James Der Derian** (us), whose book “Virtuous War” offers a thorough analysis of the US-American Military-Industrial-Media-Entertainment Network.

**Birgit Richard & Jutta Zaremba** (de), whose research on models and modes of femininity in computer games brings up the issue how virtual female characters are modifiable and translatable into real women.

**Ben Wibberley** (gb), whose company Babelmedia is active in the regionalisation and the translation of computer games for specific countries and cultures.

Moderation: **Claus Pias** (de), who is advocating an acknowledgement of computer gaming as a valuable cultural practice.

Conference Play Global! and Global Game Utopia  
in cooperation with **Bundeszentrale für politische Bildung**

**Social Software - Digital Tools  
for Social Change**

Monday 3.2

12 – 15h > K1

**Archaeology of Computing  
in Russia**

Monday 3.2.

20 – 22h > Auditorium

The conference will present software projects from **De Waag** and its partners as well as discussing the possibility of an independent software culture.

with

**Zinovy L. Rabinovich** (ua)

**Alexander Y. Nitussov** (ru/de)

Kunsthochschule für Medien Köln

**Frank Dittmann** (de) Berlin

**Frank Dittmann** (de)

Heinz-Nixdorf-Forum Paderborn

The main speaker of the evening is one of the authors of the book, **Zinovy L. Rabinovich** (\*1918), Kiev, a major expert of Artificial Intelligence since the 1950s who led the computer sciences department of the Kiev Institute of Cybernetics from 1962–1987, where he still works as a professor.

## Social Software

### Digital Tools for Social Change

Software ist kein neutrales Werkzeug, sondern ein kulturell und gesellschaftlich codiertes Instrumentarium, das in Bereichen wie Bildung, Verwaltung, Arbeitsleben und Kultur weitreichenden Einfluss auf die Möglichkeiten kreativen und eigenverantwortlichen Handelns ausübt. De Waag, Gesellschaft für Alte und Neue Medien, entwickelt für viele dieser Bereiche unabhängige Software-Projekte und weist so auf die Notwendigkeit einer kritischen und verantwortungsvollen Kooperation von Technikern, Soziologen und Praktikern hin.

## Archaeology of Computing in Russia

### Intersections and Parallels in European Computing – the Eastern Perspective

Die Geschichtsschreibung der Computerwissenschaft in Westeuropa hat lange Zeit nichts von ihrem Gegenstück in Russland und im ehemaligen Ostblock gewusst. Dabei hatten Wissenschaft und Kultur in Europa immer viel gemein und selbst während des Kalten Krieges zahlreiche Kontakte. Die Entwicklung des Computers in Russland führte zu einigen unabhängigen Entwicklungen, die wichtige Alternativen zur westlichen Computerwissenschaft darstellen. Eine neue Publikation von G. Trogemann, A. Y. Nitussov und W. Ernst (Hrsg.), „Computing in Russia“ (Vieweg, 2002), stellt die Geschichte von Computer-Hardware und Informationstechnologie in Russland seit dem 17. Jahrhundert umfassend dar, wobei der Schwerpunkt auf der „elektronischen“ Nachkriegsperiode liegt.

Software is not a neutral tool but rather a culturally and socially codified instrument that exercises a wide ranging influence on the possibilities for creative and self motivated action in areas such as education, administration, work life and culture.

De Waag, Society for Old and New Media, develops independent software projects in many of these areas, pointing to the necessity for a critical and responsible collaboration of technicians, sociologists and practitioners.

The historiography of computing in Western Europe has, for a long time, been oblivious of its counter-part in Russia and the former Eastern block. Yet, science and culture in Europe have always had a lot in common, with lively contacts even during the Cold War. The history of computing in Russia led to some independent developments which constitute important alternatives to Western assumptions about “computer sciences”. The recent publication “Computing in Russia” (Vieweg, 2002), by G. Trogemann, A. Y. Nitussov and W. Ernst (eds) comprehensively presents the history of computer devices and information technology in Russia since the 17th century, with an emphasis on the post-war, electronic period.

supported by **Kunsthochschule für Medien Köln**





## home electronics

Elektronische Musik scheint auf den ersten Blick weder an spezifische Orte und Körper gebunden. Machen die Möglichkeiten digitaler Klangerzeugung, ihre Instrumente, Produktions-, Vertriebs- und Rezeptionstrukturen jeglichen Klang nicht nur allorts verfügbar, sondern kappen zugleich lokale Bindungen? Was wir hören, ist eigentlich nicht zu orten, weil die Spezifik lokaler Muster kaum mehr repräsentiert wird, weder im Soundbild noch in den konvergenten Zeichen des Visuellen oder Haptischen.

Ist also die elektronische Musik der wahre Soundtrack zum viel-diskutierten Globalisierungsszenario? „home - electronics“ spürt der Bedeutung lokaler Codierungen von elektronischer Musik nach.

At first sight electronic music does not seem to be linked to certain places or bodies. Do the possibilities of digital sound processing, its instruments, its producing, distributing and receptive structures not only make any sound everywhere available but – at the same time – cut loose all its local ties? What we listen to cannot be localised because the specifics of local patterns are hardly represented, neither in the image of the sound nor in visual or haptic signs.

Is electronic music the true sound track of the widely discussed globalisation scenario? “home - electronics” will track down the importance of local codes in electronic music.

**Presentations** at club transmediale

**Susanna Niedermayr** Saturday 1.2. > see page 61

**David Toop** Wednesday 5.2. > see page 65

home electronics  
Monday 3.2.  
16 – 19h > Auditorium

with

**David Toop** (gb)

**Susanna Niedermayr** (at)

**Alain Mongeau** (ca)

**Thomas Burkhalter** (ch)

**Fran Illich** (mx)

Moderation

**Susanne Binas** (de)

>Event by / **CLUB TRANSMEDIALE**

The "Crisis" of Interactive Art

Saturday 1.2.

15 – 17h > K1

Mapping the World

Tuesday 4.2.

15 – 17h > K1

A discussion with

**Sally Jane Norman** (nz/fr)

director of the Ecole Supérieure de l'Image, Angoulême/ Poitiers

**Joachim Sauter** (de) professor for Digital Media Design/Art at the Berlin University of the Arts and co-founder of Art+Com e.V.

**Cécile Babiolo** (fr)

media artist (tbc)

and others

with

**Aske Hopmann** (nl) r&d programme manager, De Waag Lab: The Amsterdam Realtime Project

**Jussi Angesleva** (fi) interaction designer and researcher, MIT Media Lab Europe, Dublin; Last

**Ross Cooper** (gb)

new media designer: Last

**Dietmar Offenhuber** (at)

architect and researcher,

Ars Electronica Future Lab: Wegzeit

**Schoenerwissen** (de)

media design and research group: Minitasking > see page 23

Moderation

**Susanne Jaschko** (de), transmediale

The Amsterdam Realtime Project

Last



## The "Crisis" of Interactive Art

Interaktive Kunst wurde in den 90ern als die Königsdisziplin der elektronischen Künste angesehen. Es entstand eine Vielzahl höchst interaktiver Kunstwerke, die die „Sprache“ der Interaktivität definierten.

Es scheint fast, als sei die damals so drängende Suche nach revolutionären Modellen des Kunsterlebnisses und nach neuen Interfaces vielerorts eingestellt worden. Doch reicht dies aus, um von einer „Krise“ der interaktiven Kunst zu sprechen? Ist diese „Krise“ nicht vielmehr die Fehlinterpretation einer inzwischen normalisierten Situation? Welche Formen der Interaktion spielen momentan und in der Zukunft eine Rolle bei der Konzeption von interaktiver Kunst, und wo gibt es spannende Entwicklungen in Richtung Multi-User-Environments und Kunst im öffentlichen Raum?

## Mapping the World

In den Neunzigern führte das Internet mit seinen riesigen Informationsmengen zu einer intensiven Suche nach Darstellungsmodi von Information und ihren systematischen Zusammenhängen. Die Suche stand unter dem Einfluss einer aufkommenden „Bildeuphorie“ und resultierte in komplexen Darstellungsformen. Das heutige „Revival“ des „Mappings“ jedoch ist auch von einer technologischen Weiterentwicklung befördert: der dynamischen Auswahl und Darstellung von Daten nach den Interessen des Benutzers. Heutige Visualisierungen folgen dem Trend, die Schönheit purer Daten in formaler Reduziertheit darzustellen.

The panel will present four different artistic mapping projects: While "Minitasking" is built to introduce transparency to the exchange of data, the "Amsterdam Realtime Project" focuses on the beauty of the evolving image while remaining at the cryptic level of information. With this point, it bears resemblance to the projects "Last" and "Wegzeit", with all three projects mapping space in relation to time but resulting in completely idiosyncratic visual expressions.

For the past decade, interactive art has been regarded as the preeminent domain in the electronic arts.

The late eighties and the nineties birthed a variety of strongly interactive works, thus defining both the patterns and language of interactivity. Admittedly, this quest for new models of art experience as well as scientific-driven research on interface design has since showed signs of slowing, but can we really speak of a "crisis" of interactive art? Could this "crisis" be a misinterpretation of a now-normalized situation? Which new forms of interactivity now play a central role in the conception, development and presentation of interactive art and finally, what are the technologies that promise further developments in the areas of multi-user environments and projects in public space?

Throughout the Nineties, the urgent need to communicate and systematize information brought on by the impact of the Internet triggered a strong interest in the visualization and mapping of data. This movement was strongly fed by a rising "euphoria of the image", leading to complex visual mediations of information. Today's "revival" of mapping is based on a further technological development, the real time dynamisation of data structures including the ability to reorganise information in relation to the user's choice and interest. We can clearly speak of an aesthetic trend that emphasises the beauty of pure data, transforming it into readable structures that follow patterns of formal reduction.

## WORKSPACE

### Cross-Border Cultures

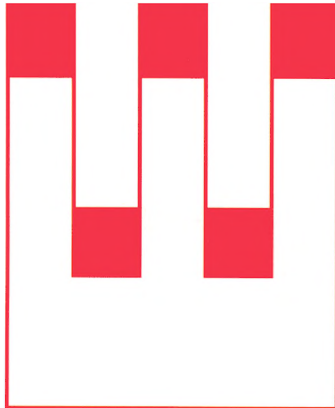
Die transmediale.03 präsentiert drei medienkulturelle Labs, die sich mit Technologie, Kunst und Design beschäftigen und die während des Festivals vor Ort im HKW arbeiten werden. Jedes der drei Labore – ToroLab (Tijuana), The Trinity Session (Johannesburg) und De Waag – Gesellschaft für alte und neue Medien (Amsterdam) – strebt nach der Überschreitung politischer, kultureller und technischer Grenzen. Anstatt lediglich die negativen Folgen des globalen Systems zu beklagen, versuchen die Teams, die Rolle von Kunst und Medienpraxis in urbanen und grenzüberschreitenden Kulturen neu zu bestimmen.

transmediale.03 hosts three culture labs involved in technology, art and design research which will be working onsite in the public space of HKW. Each of the three laboratories that include ToroLab (Tijuana), The Trinity Session (Johannesburg) and De Waag – Society for Old and New Media (Amsterdam), works on crossing political, cultural and technological boundaries. Rather than merely critique the plight of the current global system, the teams reevaluate the role of art and media practice in urban and Cross-Border Culture.

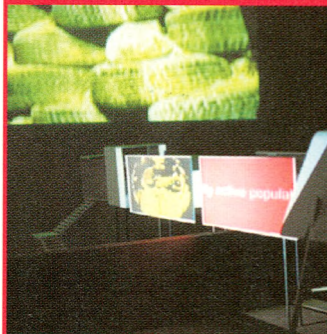
CONFERENCE LECTURE PRESENTATION



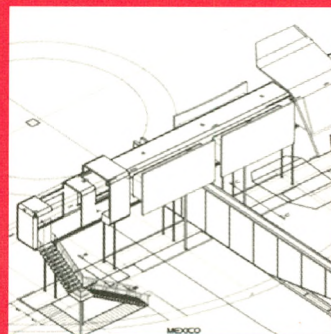
ToroLab  
De Waag  
daily 1.2. – 5.2.  
10 – 24h > Basement



ToroLab



ToroLab



## ToroLab

ToroLab (mx), Tijuana

with

Raul Cárdenas Osuna

Marcela Guardina Cerda

[www.torolab.com](http://www.torolab.com)

ToroLab, 1995 als sozial engagierte Werkstatt gegründet, hat sich der Erforschung und Verbesserung der Lebensqualität für die Bewohner von Tijuana und der Grenzregion durch die Entwicklung einer ideologisch fortschrittlichen Gestaltungskultur verschrieben. Eine konkrete Antwort auf die sozialen Bedingungen der boomenden 1,3 mio Einwohner Stadt Tijuana, nur 20 Minuten südlich von San Diego gelegen, und Ausdruck der utopischen Suche nach einem „Erhabenen der Gegenwart“. Hierzu bedient sich das ToroLab der Mittel der abstrakten Kunst und Literatur und versucht so, eine optimistische Verschwörung positiver Design-Lösungen zu erzielen.

ToroLab präsentiert neue Projekte sowie „Work-in-Progress“ aus seinem Laboratorium für Raumentwicklung, Kunst und Lebenskontexte, dessen Hauptimpetus nicht im Protest liegt sondern im Vorstellen von Möglichkeiten. „Mit unseren Experimenten suchen wir nach dem Erhabenen des Alltags ... die DNA des Komforts. Wir möchten tiefgreifende Beziehungen zu Menschen, Ideen, dem Stoff des Lebens und der Atmosphäre eines warmen Humanismus entwickeln, um eine höhere Lebensqualität zu erzielen.“

ToroLab was established in 1995 as a socially engaged workshop committed to examining and elevating the quality of life for residents of Tijuana and the trans-border region through a culture of ideologically advanced design. A concrete response to social conditions in Tijuana – a booming, sprawling city of over 1.3 million citizens only twenty minutes south of downtown San Diego – as well as a utopian quest for the “sublime in the quotidian”, ToroLab employs abstract art and literature as primary tools in all its projects and strives to create an optimistic conspiracy of positive design solutions.

ToroLab will present recent projects and work in progress from their laboratory of spatial investigations, plastic art and contextual living phenomena whose main interest lies in proposition and not in protest. “With our experiments we search for the sublime in everyday life ... the DNA of comfort. What we want is to establish deep relationships with people, ideas, the equipment of life and the atmosphere of warm humanism: to obtain a better quality of life.”

## De Waag

De Waag – Society for Old and New Media (nl), Amsterdam

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

Die Waag Gesellschaft ist ein Wissensinstitut, das an dem Punkt aktiv ist, an dem Kultur und Technologie sich treffen und zu Gesellschaft, Bildung, Regierung und Industrie in Beziehung setzen. De Waag möchte einen Beitrag zur Gestaltung der Informationsgesellschaft liefern, der nicht von der Technologie sondern von den Möglichkeiten der Menschen, ihrer Kreativität und Kultur bestimmt ist. Dabei ist das Wechselspiel zwischen Technologie und Kultur die

Waag Society is a knowledge institute operating on the cutting edge of culture and technology in relation to society, education, government and industry. De Waag wishes to make a contribution to the design of the information society not lead by technology but by the possibilities of people, their creativity and culture. The interplay of technology and culture is the driving force of all Waag Society's activities. The Waag Society for Old and New Media



Triebfeder aller Aktivitäten von De Waag. Die Waag Gesellschaft für alte und neue Medien wurde 1994 gegründet und ist seit 1996 in der denkmalgeschützten alten Waage am Amsterdamer Nieuwmarkt untergebracht. De Waag forscht, entwickelt Konzepte und Software-Anwendungen und initiiert öffentliche Debatten. Ihr Forschungs- und Entwicklungsprogramm konzentriert sich auf alle möglichen Ausdrucksformen des Menschen, darauf wie man mithilfe von (neuen) Medien lernen und zusammen arbeiten kann. Die von De Waag entwickelten Anwendungen entstehen im permanenten Dialog mit den verschiedenen Zielgruppen. Die Weiterentwicklung dieser Methode, Benutzer als Designer aufzufassen, ist eines der wichtigsten Ziele von De Waag.

The Trinity Session ist ein unabhängiges Produktionssteam für Gegenwartskunst, das in den Bereichen öffentliche Kunstprojekte, Kuratoren-schaft, Forschung und Kritik tätig ist. Von Johannesburg in Südafrika aus und im Dialog mit verschiedensten kulturellen Gruppen in der Region, beschäftigen sich die Projekte von Trinity Session mit Stadtentwicklung, politischen Körperschaften, Medientechnologie und elektronischer Kunst.

The Trinity Session und ihr Gast Simon Crouch a.k.a. DJ +27 präsentieren ein „mobiles Büro“ und untersuchen, inwieweit unterschiedliche Orte sich als Arbeitsumgebungen eignen. Während des Festivals führt das „Mobile Office“ eine Reihe von Vernetzungsinstrumenten für „Art-to-Business“-Beziehungen ein, die in Kooperation mit den Festivalbesuchern und den anderen beiden Cross-Border Labs getestet werden.

foundation was set up in 1994 and has been residing in the Waag monument at the Nieuwmarkt in Amsterdam since 1996. Waag Society carries out research, develops new concepts and software applications and initiates public debate. Its research and development programme is focused on the possible ways in which people express themselves, how they can learn and how they can work together using (new) media. The applications developed by Waag Society come into being in permanent conversation with and feedback from the various target groups. The ongoing development of this “Users as Designers” method is one of the major goals of the Waag Society mission.

The Trinity Session is an independent contemporary arts production team practising in public art projects, curating, research and critical writing. Based in Johannesburg/South Africa and in continuous dialogue with different cultural groups in the region, Trinity Session projects deal with urban development, the body politic, media technology and electronic art.

The Trinity Session and invited guest Simon Crouch a.k.a. DJ +27, will present a “mobile office” to examine how adaptable alternative locations can be as working environments. During the course of the festival the Mobile Office will introduce a series of art-to-business networking tools, beta versions of which will be tested in collaboration with visitors to the festival and the other Cross-Border laboratories.

De Waag  
The Trinity Session  
daily 1.2. – 5.2.  
10 – 24h > Basement

with  
**Graham Harwood**  
**Aske Hopman**  
**Mylène van Noort**  
**Floor van Spaendonck**  
**Marleen Stikker**  
supported by the  
**Royal Dutch Embassy**

## The Trinity Session

**The Trinity Session (za)**  
Johannesburg

with  
**Stephen Hobbs**  
**Marcus Neustetter**  
**Kathryn Smith**  
and **Simon Crouch**

[onair.co.za/thetrinitysession](http://onair.co.za/thetrinitysession)

**Cross-Border Cultures**  
supported by **Auswärtiges Amt**

Cross-Border Cultures

Saturday 1.2.

18 – 20h > K1

CONFERENCE

WasTun.Org

Sunday 2.2.

19 – 21h > Salon

PRESENTATION

WasTun.Org



## Cross-Border Cultures

ToroLab

The Trinity Session

De Waag

In einer ersten öffentlichen Präsentation zeigen die VertreterInnen der Cross-Border Labs exemplarische Projekte und diskutieren gemeinsam mit dem Publikum die Bedingungen und Möglichkeiten der kulturellen Grenzüberschreitung im Zeitalter der Globalisierung. Diese Grenzen manifestieren sich sowohl physisch und geographisch, als auch sozial und technologisch. Wie lassen sich digitale Medien effektiv zu ihrer Überwindung einsetzen?

In their initial public presentation, representatives of the three Cross-Border Labs show exemplary projects and discuss, together with the public, conditions and potentials of cultural border-crossings in the age of globalisation. These borders not only manifest themselves physically and geographically, but also socially and technologically. How can digital media be used to effectively cross these borders?

## WasTun.Org Revue

Florian Schneider (de)

The YesMen (int)

Yo Mango (us)

u.a.

Was, wenn die Antwort auf die brennenden Fragen einer Bewegung der Bewegungen eine Gegenfrage ist: Was tun mit der Frage „Was tun?“ Womöglich ist den Aporien des politischen Alltags mit Verkettungen zu begegnen, die über den bloßen Gehalt der Aussagen hinausgehen, um die Erfahrungen möglichst vieler unterschiedlicher Sprech- und Handlungsweisen zu teilen.

How do you react when the answer to the burning questions of a movement of movements is a counterquestion: what to do about the question “what to do?” (was tun?) Possibly, the contradictions of political life can be met with connections of stories which go beyond the content of individual expressions, in order to share the experiences of as many ways of speaking and acting as possible.

WasTun.Org ist ein multimediales Storytelling-Tool, das seinen Nutzerinnen und Nutzern die Möglichkeit eröffnet, aus dem vorhandenen Text- und Videomaterial eine eigene Auswahl zu treffen, mit selbst hochgeladenen Artikeln, Clips oder Filmen zu mischen und so eine Unmenge Antworten auf die Frage „Was tun?“ zu generieren.

WasTun.Org is a multi-media tool for story-telling which allows its users to make their own selections from available text and video material and to combine it with their own articles, clips and movies in order to generate a multiplicity of answers to the question, “what to do?”.

WasTun.Org ist aus dem gleichnamigen arte-Themenabend entstanden und wird am 2. Februar in einer internationalen Fassung relaunched, bevor es in diesem Jahr auch als vierteljährlich erscheinendes Multimedia-Journal fortgeführt wird. In einer 90-minütigen Off- und Online-Revue werden bereits veröffentlichtes sowie bislang unveröffentlichtes Material remixt und von den jeweiligen Akteuren (u.a. „The Yesmen“ und „Yo mango“) leibhaftig präsentiert.

WasTun.Org developed from the arte evening with the same title and will be relaunched in an international version on 2 February before being continued as a quarterly multi-media journal. In a 90-minute offline and online “Revue”, existing and as yet unpublished material will be presented, remixed and performed by the protagonists, including “The Yesmen” and “Yo Mango”.



Wie würde die Welt aussehen, wenn jeder Mensch die gleichen Voraussetzungen wie jeder andere hätte? Manuela Pfrunder aus Zürich beantwortet diese Frage, indem sie in Neotopia eine imaginäre neue Weltordnung präsentiert. Im Rahmen der transmediale.03 wird Neotopia präsentiert und Manuela Pfrunder wird einen Vortrag zu ihrem Projekt halten.

Remote TV ist ein Medienexperiment, in dem die funktionalen Möglichkeiten des Internet für das Bürgerfernsehen erschlossen werden. Entstehen soll ein Medienformat, das nicht nur das Senden für jeden Bürger einfacher macht, sondern darüber hinaus die Sendungen – also Bewegtbild und Ton – mit weiterführenden (Text-) Informationen und interaktiven Kommunikationsmöglichkeiten vernetzt.

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.

How would the world appear if every person had the same background as everyone else? Manuela Pfrunder from Zürich answers this question by presenting an imaginary New World order called Neotopia. In addition to transmediale.03's presentation of Neotopia, Manuela Pfrunder will also give a talk about her work.

**Lecture Sunday 2.2. 19–20h > K1 > see page 16**

Remote TV is a media experiment using the functional possibilities of the Internet for public access television. Out of this experiment should arise a media format that not only makes transmission for each person simpler but also networks the transmission of moving images and sound with additional (text) information and interactive communications possibilities.

**Presentation Saturday 1.2. 12–13h > Salon  
Sunday 2.2. 12–13h > Salon**

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.

**Neotopia**  
**Remote TV**  
daily **1.2. – 5.2.**  
**10 – 24h > Basement**  
**SALON**

## Neotopia

**Manuela Pfrunder** (ch)  
[www.neotopia.ch](http://www.neotopia.ch)

## Remote TV

**Streamminister** (de)

## SALON

updated programme will be announced on the main floor of HKW and at  
> [www.transmediale.de](http://www.transmediale.de)

Abenteuer im Cyberspace?  
1. Schritt: Computer an  
2. Schritt: [arte-tv.com/kultur-digital](http://arte-tv.com/kultur-digital)

Erleben Sie die transmediale.03 mit ARTE auf  
[www.arte-tv.com/kultur-digital](http://www.arte-tv.com/kultur-digital)

Hier finden Sie Künstlerporträts, Installationen,  
Performances, Festivalberichte, Videos u.v.m.

**arte**  
[www.arte-tv.com](http://www.arte-tv.com)

DESIGN: S.C.



5 Wochen taz mit täglich 4 Seiten  
Kultur & Programm im Miniabo  
für nur 12,50 €. Bestellen Sie das  
völlig unverbindliche Miniabo  
inklusive einer *Le Monde diplomatique*.

Abotelefon (0 30) 25 90 25 90  
[abomail@taz.de](mailto:abomail@taz.de) • [www.taz.de](http://www.taz.de)

 **die tageszeitung**



## Tulse Luper Suitcases

The Tulse Luper Suitcases ist ein ambitioniertes audiovisuelles Projekt des Regisseurs Peter Greenaway (gb/nl). Filme, DVDs, Fernsehen, Web, Bücher, interaktive DVDs und eine Ausstellung bilden den Rahmen für die ungewöhnlichen Abenteuer des Tulse Luper. Luper verbringt zwischen 1928 und 1989 viel Zeit in Gefängnissen, von Wales bis in die Mandschurei, in denen er die unterschiedlichsten Kunstprojekte entwickelt. Berühmt geworden, wird ihm in New York eine Konferenz gewidmet, bei der auch seine 92 Koffer ausgestellt werden.

Peter Greenaway wird über den Hintergrund und den Gesamtentwurf des Tulse Luper Suitcases Projekts sprechen. Die Kasander Film Company präsentiert die erste Entwicklungsphase der Tulse Luper Website und ihren offiziellen Start. Studenten der Universität Leipzig – die erste deutsche „Luper Behörde“ – zeigen die Resultate ihrer biografischen Untersuchungen im Tulse Luper Office.

## Interdiscipline Media Art

### Die Vermittlung digitaler Medien an Kunsthochschulen

Die Pionierzeit der digitalen Medienkünste ist nach den mutigen Setzungen der frühen 90er Jahre mit ihren Museums- und Hochschulgründungen abgeschlossen. Elektronische und digitale Medien gehören inzwischen zum Kanon der Kunst und zu den Lehrinhalten an den meisten Kunsthochschulen.

Mehr noch als andere Kunstformen implizieren digitale Medien eine interdisziplinäre Arbeitsweise zwischen Bild, Klang und Text, Raumgestaltung, Navigation und interaktiver Erzählung. Wie sollten die Hochschulen das Curriculum bestimmen in einem Feld, das keinen festgelegten Kanon besitzt und das stetigen technischen, theoretischen und arbeitspraktischen Wandlungen unterworfen ist? Welche neuen Lehrmethoden brauchen Kunsthochschulen, welche Traditionen sind aufzugreifen und zu reflektieren? Wie verändert sich „die Lehre“, und wie werden Neuerungen von etablierten Fachbereichen angenommen?

The Tulse Luper Suitcases is an ambitious audio-visual project by director Peter Greenaway (gb/nl). Films, DVDs, television, the Web, books, interactive DVDs and an exhibition are combined to stage the story of the picaresque adventures of Tulse Luper. Between 1928 and 1989, Luper is caught up in a life of prisons from Wales to Manchuria in which he invents projects in different art forms. Having come to fame, a conference and exhibition in New York is dedicated to Luper and his 92 suitcases.

Peter Greenaway speaks on the background and full scope of The Tulse Luper Suitcases project. The Kasander Film Company highlight the first development of the Tulse Luper Web and present its official international start. Students of the University of Leipzig – the first German “Luper Authorities” – present their research on Tulse Luper in The Tulse Luper Office.

### Teaching digital media in art schools

The formation phase of digital media art – after courageous foundations of museums and academies in the early nineties – is over. Electronic and digital media now belong to the canon of art and are taught at most art schools. Digital media, more than other forms of art, imply an inter-disciplinary approach between images, sounds and words, between design, navigation and interactive story telling. How should art schools define their curricula in a field that has no fixed canon and that is subject to continuous change in technical, theoretical and practical aspects? What kind of new teaching method do art schools need, and traditions should be maintained? How will teaching change and will these changes be accepted by established faculties?

**Peter Greenaway:**  
**Tulse Luper Suitcases**  
**Wednesday 5.2.**

**16 – 18h > Auditorium**  
**PRESENTATION**

**Interdiscipline Media Art**  
**Wednesday 5.2.**

**11 – 13h > K1 DISCUSSION**

The Tulse Luper Suitcases in Germany project is a collaboration of **Kasander Film Company (nl)** producer, Rotterdam **Net Entertainment (de)** German co-producer, Berlin **Mitteldeutsche Medienförderung GmbH (MDM)**

Cooperating educational institutions in Germany  
**Martin Luther Universität Halle Hochschule für Kunst und Design - Burg Giebichenstein Halle Universität von Leipzig**

Panel Discussion with **Stefan Roemer (de)** Kunsthochschule für Medien Köln  
**Holger Schulze (de)** Universität der Künste Berlin, **SOUNDXCHANGE**  
**Ute Vorkoeper (de)** HfBK Hamburg, transmedien  
**Thomas Winkler (de)** Universität Lübeck, Institut für Multimediale und Interaktive Systeme u.a.

in cooperation with **SOUNDXCHANGE UdK-Berlin** and **BLK-Programm „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“** funded by **BMB**

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

## ALL LECTURES &gt; K1

**Franziska Nori: I Love You**  
Saturday 1.2. 12 – 13h

**Dieter Daniels, Marius Babias:**  
**Kunst als Sendung**  
Sunday 2.2. 15 – 16h

**Manuela Pfrunder: Neotopia**  
Sunday 2.2. 19 – 20h

**Monika Fleischmann:**  
**netzspannung.org**  
Sunday 2.2. 20 – 21h

**micromusic: microbuilder**  
**community construction kit**  
Monday 3.2. 15 – 16h

**Isabelle Arvers: Curating**  
**New Media in a Game Room**  
Tuesday 4.2. 13 – 14h

**TOI: Harddisc Holidays**  
Tuesday 4.2.17 – 18h

**Tania Ruiz Gutierrez:**  
**Morphoscopy of the Transient**  
Tuesday 4.2.19 – 20h

**Lynn Hershman: Agent Ruby**  
Wednesday 5.2. 18 – 19h

**Franziska Nori (de)**  
**I Love You**

**Exhibition > see page 55**

**Dieter Daniels, Marius Babias (de)**  
**Kunst als Sendung –**  
**wie global wird die Moderne**  
**durch die Medien?**

Dieter Daniels, Prof. für Medienkunst an der HGB Leipzig, präsentiert sein neues Buch „Kunst als Sendung“, das sich mit dem engen Verhältnis von Kunst und Medientechnologie in der Moderne befasst. Im Gespräch mit Marius Babias (Kokerei Zollverein, Essen).

Dieter Daniels, Professor for Media Art at the HGB Leipzig, presents his new book “Kunst als Sendung”, which deals with the close relationship of art and media technology in modernity. In conversation with Marius Babias (Kokerei Zollverein, Essen).

**Manuela Pfrunder (ch)**  
**Neotopia**  
**Workspace > see page 13**

**Monika Fleischmann (de)**  
**netzspannung.org –**  
**vernetzter Wissensraum**  
**online and on site**

Monika Fleischmann, Leiterin des MARS Lab der Fraunhofer Gesellschaft St. Augustin, präsentiert netzspannung.org, einen Raum für Medienkunst und digitale Kulturen mit Tele-Lectures, Media Lounge, dynamischem Wissensraum und dem Hochschulwettbewerb “digital sparks”. Monika Fleischmann, head of the MARS Lab at Fraunhofer Gesellschaft St. Augustin, presents netzspannung.org, a space for media art and digital cultures encompassing tele-lectures, media lounge, a dynamic knowledge space and the student competition “digital sparks”.

**micromusic (ch)**  
**microbuilder community**  
**construction kit**

micromusic präsentieren ihr neuestes Projekt, den microbuilder. carl, einer der Gründer von micromusic, informiert über die 3-jährige Geschichte der visionären music\_community und den Community-Baukasten microbuilder – ein Werkzeug zum Erstellen von Web-Communities, ein Buch mit Tipps und Tricks von den micromusic-Gründern und -Betreibern, micro\_style Illustrationen und 8-Bit Effekten.

micromusic presents their latest project: the microbuilder. carl, one of the founders of micromusic, will give a lecture about the 3 years history of the visionary music\_community and the community construction kit microbuilder - a web tool to build communities, a book with tips and tricks from the micromusic founders and members illustrated by micro\_style graphics and 8-bit effects.  
[www.micromusic.net](http://www.micromusic.net)

**Isabelle Arvers (fr)**  
**Curating New Media in a**  
**Game Room**

Playtime – The Game Room war eine Ausstellung im Rahmen des Villettes Numérique Festival (Paris, Sept. 2002). Er richtete sich an ein breites Publikum und sollte Unterhaltung und Kunst mit sozialen, politischen und technischen Themen verknüpfen, um eine spannende Begegnung verschiedener Genres, Kunststile und Publikumsgruppen zu ermöglichen.  
Playtime – The Game Room was an exhibition in the context of the Villettes Numérique festival (Paris, Sept. 2002). It was aimed at the general public and designed with a view to combine entertainment and art with social, political and technical issues in order to provoke confrontations between genres, artistic styles and participating public.

**TOI (ch)**  
**Harddisc Holidays**  
Harddisc Holidays sind kein Utopia, sondern die Zukunftsprojektion einer virtuellen Reise in einen Netzwerkraum, gestaltet als Open Source Projekt für potenzielle Mitautoren unterschiedlichster Disziplinen. Harddisc Holidays are not a utopia but the future projection of a virtual journey into a network space.

It has been designed as an Open Source project for potential co-authors from various disciplines.  
[www.harddisc-holidays.org](http://www.harddisc-holidays.org)

**Tania Ruiz Gutierrez (co/cl)**  
**Morphoscopy of the Transient**

Ruiz untersucht das individuelle Erleben von Zeit und ihre Darstellung im Bewegtbild mit dem Ergebnis multipler Raum-Zeit-Bildarchitekturen. Ruiz explores the individual experience of time and its representation in moving images, resulting in multiple space-time architectures.

**Lynn Hershman (gb)**  
**Agent Ruby**

Lynn Hershman, eine der bekanntesten Medienkünstlerinnen und erfolgreiche Filmemacherin von z.B. „Conceiving Ada“ (1999) oder von „Teknolust“ (2002), der auf der diesjährigen Berlinale gezeigt wird. Sie präsentiert zwei neue Medienkunstprojekte: „Synthia Stock Ticker“ ist eine virtuelle Figur, die auf Veränderungen an der Börse reagiert und „Agent Ruby“, eine künstlich intelligente, virtuelle Agentin, die dem Film „Teknolust“ entstammt und die man sich auf PC oder PDA laden kann. Lynn Hershman, one of the most well-known media artists and a successful filmmaker of movies like “Conceiving Ada” (1999) and “Teknolust” (2002) which will play at this year’s Berlinale. She will present two current media art projects: “Synthia Stock Ticker” is a virtual agent that responds to changes on the stock market, whereas “Agent Ruby”, derived from the Teknolust movie, is an artificially intelligent virtual companion for PC or PDA.  
[www.lynnhershman.com](http://www.lynnhershman.com)

## AWARD

### Award Presentations

Saturday 1.2.

12 – 15h > Auditorium  
by the nominated artists

### Award Ceremony

Tuesday 4.2.

20h > Auditorium

Der transmediale award 2003 war in den Kategorien Interaction, Image und Software ausgeschrieben und ist mit je EUR 5.000 dotiert. Außerdem lux ziffer #3 ein anonymer Preis für diejenigen, die von der Muse des Codes geküsst wurden.

The transmediale award 2003 has three categories – Interaction, Image and Software – with prizes of EUR 5.000 each.

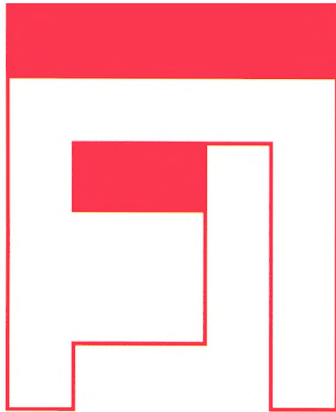
Plus lux ziffer #3 an anonymous award for those who were given the deepest kiss of code.



IMAGE INTERACTION SOFTWARE

Jury Statement  
IMAGE

The Image Award is sponsored  
by **Avid Technologies**



**Reinhard Braun** (at)  
**Gina Czarnecki** (gb)  
**Piotr Krajewski** (pl)

for the complete jury statement  
> [www.transmediale.de](http://www.transmediale.de)

#### honourable mentions image

Dolores from 10 to 10

**Coco Fusco** (cu/us)

Reality Over

**Zdeno Hlinka** (sk)

soft cinema

**Lev Manovich** (us)

**Andreas Kratky** (de)

Besenbahn

**Dietmar Offenhuber** (at)

Bardosphere

**Andrzej Urbanski** (pl)

Die Frage nach „innovativen Ansätzen zur Entwicklung von Bewegtbildern im Zeitalter der digitalen, interaktiven und netz-basierten Medien“ lässt sich kaum in einen pragmatischen Kriterienkatalog zur Beurteilung oder auch nur für die Taxinomie der letztendlich vorliegenden Einreichungen übersetzen: die Entgrenzung des Bildbegriffs (...) hat dessen (wenn auch nur hypothetische) Fixierung und Abgrenzung erheblich erschwert.

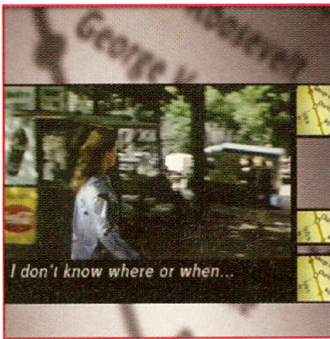
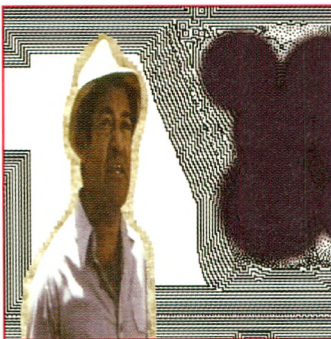
Bezugspunkte und Themen werden zunehmend ähnlicher und die Globalisierung beherrscht die Sprache des Visuellen. Unser historisches Vertrauen in das Bild als Wahrheitsträger wird durch dessen Wiederaufbereitung konterkariert, der „Anschein der Authentizität“ wird zum Software-Filter und die Wahrheit, oder die Suche danach, hat sich vom Bild selbst zu den notwendigen Produktionsmitteln hierfür verlagert. Bilder sind die komplexe Sprache miteinander verbundener Erfahrungswelten, die das Verständnis von Kontext, Geschichtswissen, Politik und technischer Entwicklungen voraussetzt. Die Resonanz der Bilder ist jedoch mächtig und visuelle Schönheit, Rhythmus, Humor und unsere Faszination für Zeit und Raum entlockt uns eher eine emotionale als eine rein rationale Reaktion.

Aus diesem Grund verlagerte sich die Diskussion über die Einreichungen oftmals auf die Fragen nach einer Positionierung des Bildes, gerade nicht stilistisch oder ästhetisch, sondern was den kulturellen Ort der Bilder anbelangt, inwiefern eine Art „politics of the signifier“ (Benjamin Buchloh) in Erscheinung treten mag. Denn vor allem dieser Ort des Bildes, der Ausgangspunkt seiner Zirkulation und Bedeutungsentfaltung steht im Mittelpunkt dessen, was zuerst einmal aufzubauen ist.

The starting point for the jurying of the “Image” category for this year’s prize, the search for “innovative contributions to the development of moving images in the age of digital, interactive and network-based media” can hardly be translated into a pragmatic series of criteria for judging or even classification, based on the actual competition entries. The expansion of the notion of the image has made the fixing and demarcating of the visual, if only hypothetically, much more complicated. (...)

Globalisation is prevalent in the language of the visual as our terms of references and knowledge become similar. Our historical trust in the image as arbiter of the truth is satirized through re-appropriation, the “appearance of authenticity” becomes a software filter and truth or the quest for it has been transferred from the image itself to its means of production and dissemination. Images have become a complex language of related knowledges requiring understanding of the context, knowledge of histories, politics, technological developments and possibilities. But the resonance of images is so powerful and so appealing to our physiological attraction to visual beauty, rhythm, humour and our intrigue with space and time still elicit a gut reaction rather than solely a cerebral response.

For this reason, the discussion about the entries focused on the question of the positioning of an image, not stylistically or aesthetically, but rather within its cultural context – to what extent can a kind of “politics of the signifier” (Benjamin Buchloh) appear? Above all, this locus of the image, the starting point of its circulation and meaning production, is at the center of what needs to be constructed.



Nominations

IMAGE

Award Presentation

Saturday 1.2.

12 – 15h &gt; Auditorium

Juan F. Romero, Maria Cañas (es)

**Places without Engines**

„Places Without Engines“ überzeugte die Jury durch die eigenständige Verarbeitung zahlreicher visueller Versatzstücke und Ausgangspunkte in einer Animation, die sowohl im Bereich der visuellen Formen wie der Narration durch Brüche, Auslassungen, Andeutungen, Ausblendungen als auch durch ein generelles Moment der Reduktion gekennzeichnet ist. Die Arbeit kann quasi als elliptische „Erzählung“ über Kommunikationsverhältnisse gelesen werden und präsentiert das digitale Bild, als wäre es einer unheimlichen Zerreißprobe ausgesetzt.

„Places Without Engines“ impressed the jury through its individual use of numerous visual components and starting points in an animation which is distinguished in the area of visual form as a narration of discontinuities, omissions, hints, fade outs and through a general moment of reduction. The work can be read as an elliptical “narration” of the world of communication and presents the digital image, as if it would be subject to forces pulling it apart.

Linda Wallace (au)

**eurovision**

„eurovision“ nimmt mit dem Eurovisions-Wettbewerb aus dem Jahr 2000 einen Topos europäischer Populärkultur zum Ausgangspunkt für eine generelle Recherche über die verschiedenen Bildkulturen Fernsehen, Video und Film und stellt diese in einer stringenten Bildorganisation zueinander, wodurch eine Vielzahl an „Argumentationen“ und Kontexten einander gegenübergestellt werden. Dabei überzeugte vor allem die Souveränität dieser „Montage“ und die inhaltliche Stringenz des Referenzmaterials.

„eurovision“ takes the Eurovision Song Contest out of the year 2000, a topos of the European popular culture, as the starting point for a general research about the different image cultures of television, video and film and juxta poses this in a stringent image organization whereby a number of “arguments” and contexts are placed side by side. Above all, the jury was convinced by the sovereignty of this “Montage” and the stringent content of the reference material.

242. pilots (int)

**Live in Bruxelles**

Die Arbeit überzeugte vor allem im Zusammenspiel von kollektiver Live-Produktion, dem Präsentationsmodus als Großbildproduktion, der Kontextualisierung der Live-Bilder im Rahmen einer zeitgenössischen Bildkultur und der Herstellung spezifischer technologischer Produktionsbedingungen sowie deren Distribution. Die Zusammenführung all dieser „Produktionsfäden“ im Rahmen eines kollektiven Prozesses relativiert schließlich den nach wie vor virulenten Mythos vom Bild als eine Form subjektiver, subjektbezogener Tätigkeit. 242.pilots übersetzen in ihrer Arbeit auf überzeugende Weise die vielfältigen Aspekte einer Bildproduktion unter den Bedingungen digitaler, interaktiver und netzbasierter Medien.

The work is convincing above all in the play of collective live production, the presentation mode of large-scale image production, the contextualisation of live images in the scope of a contemporary image culture and the development of specific technological production tools as well as their distribution. The combined introduction of all of these “production strands” in the space of a collective process finally relativises the still prevalent myth of the image as a form of subjective and subject-centered activity. 242.pilots through their work, translate in a thoroughly convincing manner the multifarious aspects of image production under the conditions of digital, interactive and network-based media.

Performance Grey Exploitations

Saturday 1.2. 22–24h &gt; Auditorium &gt; see page 49

Jury Statement  
INTERACTION

Sabine Himmelsbach (de)  
Sally Jane Norman (fr/nz)  
Atau Tanaka (us/fr)

for the complete jury statement  
> [www.transmediale.de](http://www.transmediale.de)

Schon seit einiger Zeit ist der Bereich der interaktiven Kunst, der ja selbst eine Verschmelzung von verschiedenen Kunstformen ist, an einem Entscheidungspunkt angekommen. Zum einen ist der ganze Bereich gewachsen, zum anderen haben seine Mittel eine Demokratisierung erfahren. Vorbei ist die Ära der großen Produktionen, auf Silicon Graphics Onyx Computern gerechnet und mit nahezu unerschwinglicher Sensorentechnologie realisiert. PC-Laptops mit der Kapazität einer früheren Onyx bewirken nicht nur eine größere Bandbreite in der Medienkunstproduktion, sondern motivieren eine fundamentale Veränderung ihrer Erscheinungsformen.

Die Arbeiten, die wir letztendlich überzeugend fanden, waren denn auch nicht diejenigen, welche die alte Frage nach der Mensch-Maschine-Beziehung stellen. Interessante Fortschritte waren hingegen dort zu finden, wo es um neuartige Formen der Zugänglichkeit und Mobilität von Technologie ging, in denen sich innovative und sinnvolle Kontexte für Medienkunst entwickeln: im öffentlichen Raum, in unauffälligen Ecken. Digitale Medien sind nicht mehr per se High-Tech oder provokanter Weise Lo-Tech, sondern zum selbstverständlichen Bestandteil unseres Alltages geworden, sodass die Technologie selbst nicht mehr das Thema der Medienkunst ist. In denjenigen Arbeiten, die wir interessant fanden, wirken interaktive Situationen als soziale Katalysatoren.

Wir haben Werke ausgesucht, die erfolgreich eine poetische Balance zwischen sozialer Interaktion, künstlerischer Ausführung, Vision und Ästhetik halten. Unter den Künstlern stellen wir eine starke Suche nach neuen Kontexten fest und eine Neubestimmung der Rolle der Technologie in der gegenwärtigen Gesellschaft, die in der Folge die Kunst in das nächste Jahrhundert führen.

Unter den Wettbewerbseinreichungen konnten wir keine „herausragenden“ Arbeiten finden. Jedoch sind die drei Arbeiten, die lobende Erwähnungen erhalten, gute Repräsentanten der oben beschriebenen Qualitäten und können als Hinweise auf momentane und zukünftige Entwicklungen dienen. Diese Entscheidung und die hiermit zum Ausdruck gebrachte Haltung der Jury stimulieren hoffentlich eine längst notwendige Debatte um die interaktive Kunst.

We have remarked that for some time, the field of Interactive Art – itself something of an intersection of forms – has been at a crossroads. Not only has the field grown, but its means have been democratised. Finished is the era of big productions realized exclusively on Silicon Graphics Onyx machines and prohibitively expensive sensor technologies. Having the power of an Onyx running in a Powerbook laptop does not only make media art practice more widespread – it ought to change the fundamental nature of the form.

The work that we found compelling, then, was not that which posed the age-old question of the relationship between humans and technology. Instead, interesting developments were seen in those who leveraged the newfound accessibility and portability of the technology to find new contexts in which interactive art can be deployed in novel, meaningful ways – in public spaces, in unnoticed corners. It is no longer a question of hi-technology, and not even the provocation of lo-tech – digital media have been assimilated in our daily lives to the point that technology is not the main issue. Interactive situations as social catalysts formed the common thread in diverse works that we found equally interesting.

We sought out work that succeeded in creating a poetic balance between social interaction, execution quality, vision, and aesthetic. We perceive a will among artists in our field to seek out new contexts thereby re-examining the place of technology in contemporary society, thereby extending the reach of art into a new century.

We did not consider any single work of those reviewed to be “outstanding”. The three pieces given honourable mentions are successful representatives of the values outlined above, and provide pointers for current and future developments. In arriving at this decision and formulating our position as jury, we hope to stimulate what we feel is a much needed debate in the field of interactive art.

**Discussion** The “Crisis” of Interactive Art  
Saturday 1.2. 15–17h > K1 > see page 8



Honourable Mentions  
**INTERACTION**

Award Presentation

Saturday 1.2.

12 – 15h > Auditorium

**Cécile Babiole (fr)**

### Circulez y'a rien à voir

Cécile Babiole's Arbeit ist eine Installation im öffentlichen Raum – in einem Schaufenster oder einer anderen alltäglichen Umgebung realisiert, so dass Passanten mehr zufällig durch das Vorbeigehen in Interaktion mit dem Werk treten. Wir schätzen an dieser Arbeit vor allem den unpräntösen, einfachen Charakter: Die Installation, basierend auf Motion Capture und audiovisueller Transformation von Bewegung, löst eine lebendige und spontane Teilnahme aus. Die Arbeit ist von Grund auf sozial und nutzt den öffentlichen Raum als Spielplatz.

Cécile Babiole's work is an installation encountered in a public space. Placed in a storefront or other discreet everyday location, viewers enter into interaction with it just by passing by on the sidewalk. We felt the work's unpretentious nature to be its most convincing quality: the installation triggers lively, spontaneous participation based on simple motion capture and audiovisual rendering of pedestrian movements. The work is social by nature and uses public space as its playground.

**Installation > see page 29**

**Martin Kermes (cz)**

### Spolus

Martin Kermes Installation verbindet realen Raum und Netzraum. Wartende an einer Prager Straßenbahnhaltestelle werden von einer Überwachungskamera aufgenommen, deren Standbilder zeitgleich auf der Projektwebsite veröffentlicht werden. Besucher der Website können Personen auswählen und Kommentare abgeben, die an den Ort der Aufnahme rückübertragen werden. Gegenüber der Haltestelle werden die kommentierten Bilder projiziert: Dies provoziert Auseinandersetzung und Kommunikation sowohl im Realraum als auch im Netz. Kermes thematisiert die Ambivalenz einer Überwachungsgesellschaft, die aufgeweichten Grenzen zwischen öffentlichem und privatem Raum sowie die Interaktion zwischen dem physischen und dem virtuellen Raum.

Martin Kermes' installation exists across real space and the networked space. People lined up at a Prague tram station are filmed by a surveillance camera whose footage is published in real time on a website, where selected, literally framed individuals are tagged with text captions by internauts. Displayed like Post-It notes, the images and comments are then shown on a large screen opposite the station, allowing current tram waiters to view projections of the preceding queue of commuters. This provokes discussion amongst real-world commuters and, simultaneously, amongst webservers. Kermes addresses the ambivalence of control society, and crucial questions about the borders between public and private space, and interactions between physical and virtual network space.

**Thom Kubli/Sven Mann (de)**

### Deterritoriale Schlingen

Deterritoriale Schlingen ist einerseits eine Performance, andererseits ein komplexer, verstreuter Klangraum. Elf Radiosender speisen ein aus zahlreichen tragbaren Radios und spezifischen Frequenzen bestehendes Sound-System. Der Zuhörer gestaltet den Klangraum durch seine eigene Bewegung, das Positionieren der tragbaren Radios und das Einstellen der Empfangsfrequenzen. So gelingt die Umwandlung einer Technologie für eine üblicherweise passive Radioübertragung in ein Medium für einen interaktiven Kommunikationsraum.

Deterritoriale Schlingen is a performance piece and distributed sound environment. Eleven radio micro-transmitters feed a sound system consisting of numerous portable radios tuned to a set of specific frequencies. The listener sculpts the sound space through his own movement. While walking through the space with a radio or going to the various radio transmitters in the space and using them and moving them, one focuses on certain subsets of sound. What is typically a passive broadcast technology is mutated into an interactive communications space.

**Performance > see page 50**

foto:daniel jasselschön waber & salt&co

horst...berlin...deutsche dogge.....in berlin seit 2000

DE:BUG

Immer auf Tasche.



freitag bros., freitag taschen zürich, www.freitag.ch

fotos: rothe

**DE:BUG** - Die Zeitung für elektronische Lebensaspekte.

Musik, Medien, Kultur, Selbstbeherrschung | [www.de-bug.de](http://www.de-bug.de)

Monatlich im Zeitschriftenhandel für EUR 2,80.  
Kostenloses Probeheft anfordern unter  
[www.debug-abo.de](http://www.debug-abo.de) oder per Telefon: 030-28384458

die stadt bin ich **zitty**



Software-Kunst ist immer noch ein neues Phänomen, aber sie ist inzwischen über ihre Kindheit hinaus. Anfangs entwickelten Künstler vor allem solche Projekte, die nicht einfach als transparente digitale Werkzeuge funktionierten, mit denen man etwas anderes hervorbringen konnte, sondern die sich kritisch mit dem Wesen von Software auseinandersetzen. Software-Kunst war etwas, das gelegentlich auch als Teilresultat von Aktivitäten entstand, die eigentlich andere Ziele hatten. Im Gegensatz dazu zeigten viele von den Projekten, die wir in diesem Jahr beurteilt haben, eine selbstbewusste Haltung der Künstler: Diese Arbeiten wurden deutlich von Anfang an als „Software-Kunst“ konzipiert.

Aber „Software-Kunst“ zu machen ist nicht leicht, und erwachsen werden ist ein Kampf. Software-Kunst entstammt den beiden Bereichen Software und Kunst, und bisweilen versuchen beide „Eltern“, sie nach ihrem jeweils eigenen Bilde zu gestalten. Aber es gibt ein lebendiges Gefühl unter den Künstlern, dass Software-Kunst eine eigenständige Praxis ist. Sie trägt die Gene beider Eltern, entwickelt sich aber, trotz gewisser Wachstumsschmerzen, zu etwas, das nicht länger unter die Vorherrschaft eines der beiden fällt. Die Praktiker erkunden ein unbekanntes Territorium, und auch wenn die Resultate bisweilen nicht so erfolgreich sind, dann bleibt dieser Prozess wichtig und wertvoll. (...)

Software-Kunst ermöglicht eine Reflexion über die kulturelle Rolle von Software. Durch die offene Darstellung seiner „Texte“ – sowohl im wörtlichen Sinne als auch dadurch, dass sie für Analyse und kritische Diskussion zur Verfügung steht –, macht Software-Kunst ihre eigene Subjektivität sichtbar. Dadurch gibt sie uns ein Instrument zur Betrachtung von Software und ihren Texten insgesamt an die Hand, die normalerweise „hinter dem Vorhang“ von Schnittstellen, Output, den Illusionen reiner Nützlichkeit und Transparenz, und hinter der Fiktion einer „objektiven“ Technologie verborgen bleiben. (...)

Software art is still a relatively new field, but it is clearly emerging beyond its infancy. In the earliest years of software art activity there was a push for artists to create projects that worked not simply as transparent tools to generate something else, but that critically reflected on the nature of software. Software art was something that occasionally emerged as part of activity whose main goal lay elsewhere. In contrast, many of the works we screened this year reflected a self-consciousness on the part of the artist. These pieces were clearly conceived from the beginning as “software art”.

But “software art” is hard to make, and growing up is a struggle. Software art comes from the realms of both software and art – and sometimes its “parents” each try too hard to pattern it on their own image. But there is a visceral sense amongst practitioners that software art is a practise unto itself. It still reflects both parents’ genes, but, despite some growing pains, is developing into something that no longer falls under the authority of either one. Practitioners are walking out into uncharted territory, and even when the results are not successful, the process is invaluable. (...)

Software art can open the door to reflection on software’s role in culture. By exposing its texts – literally and through opening itself up to analysis and critical discussion – software art exposes its own subjectivity. So it gives us a handle on examining the texts of software at large, which normally hide “behind the curtain” of interface, output, the illusions of pure utility and transparency, and the fiction of “objective” technology. (...)

**Conference Software Art**  
**Tuesday 4.2. 15–19h**  
 > **Künstlerhaus Bethanien**  
 > **see page 71**

## AWARD

### Jury Statement SOFTWARE

The Software Award  
 is sponsored by  
**AVM, the makers of Fritz!**

Amy Alexander (us)  
 Margarete Jahrmann (at)  
 David Rokeby (ca)

for the complete jury statement  
 > [www.transmediale.de](http://www.transmediale.de)

### honourable mentions software

**Der Schlaf der Vernunft**  
**Johne/Zahn (de)**

**SuPerVillainizer**  
**LAN (ch)**

**animal.pl**  
**Alex McLean (gb)**  
[lurk.org/source/animal.pl](http://lurk.org/source/animal.pl)

**exegaze**  
**Niederberger**  
**Passath**  
**Wlodkowski (at)**

**txtz ware**  
**Projekt Gnutenberg (de)**  
[textz.gnutenberg.net](http://textz.gnutenberg.net)

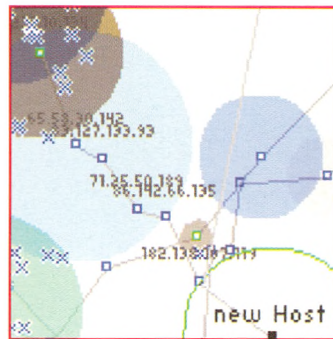
Nominations  
SOFTWARE

Award Presentation

Saturday 1.2.

12 – 15h > Auditorium

Minitasking



Puppet Tool



Schoenerwissen (de)  
Minitasking

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

Minitasking ist ein grafischer Browser, mit dem man das Gnutella-Netzwerk erkunden kann. Auf der Grundlage des Peer-to-Peer-Standards Gnutella liefert die Applikation eine visuelle Darstellung der Eigenschaften dynamischer und temporärer Netzwerke.

Nachdem man sich in das Netzwerk eingeloggt hat, zeigt Minitasking andere Netzwerkteilnehmer, auf die es trifft, als Kreise, deren Größe und Farbe von der Menge und Art der Inhalte abhängen, die diese Server anbieten. Wenn man ein Anfrage für eine Datei startet, wird der Suchbegriff farblich dargestellt und Minitasking checkt andere Server und zeigt die Anzahl der gefundenen Dateien in einem entsprechend farbigen Kreis. Gleichzeitig sieht man die aktuelle Suchbegriffe anderer Teilnehmer auf dem Bildschirm schweben.

Minitasking is a graphical browser for surfing the Gnutella network. Relying on the peer-to-peer standard Gnutella, this application provides a visual manifestation of the properties of dynamic and temporarily created networks.

After connecting to the network, Minitasking represents other Gnutella servers it encounters as bubbles that vary in size and color depending on the amount of content they are hosting. When you enter a query for a file, the query is color-coded, and Minitasking then graphically “zaps” other servers, visualizing how many matches that server has with another bubble that matches the color of the query. At the same time, queries received from other servers float around the screen.

**Conference** Mapping the World  
Tuesday 4.2. 15–17h > K1 > see page 8  
**Media Lounge** > see page 27

Frédéric Durieu (fr)  
Puppet Tool

[www.lesolestbleu.com/puppettool](http://www.lesolestbleu.com/puppettool)

Eine Animation muss ein eigenes Leben haben. Das ist sicher der Grund, weshalb Frédéric Durieu in seiner Arbeit außer den Buchstaben des Alphabets gerne Tiere darstellt. Auf seiner Website ist ein Zoo zu sehen, der eine Giraffe, Mücken und einen sehr schönen „Lucanus Cervus“ beherbergt.

Diese Tiere werden durch eine Bildmontage geschaffen, die jedes Tier in verschiedene Glieder auflöst. Diese Elemente setzen sich nach von Frédéric Durieu selbst ausgearbeiteten Verhaltensalgorithmen zusammen. Durch die Implementierung dieser Algorithmen erscheinen die Tiere mal komisch, mal sehr realistisch und sehr „gelenkig“.

An animation must have its own life. That must be the reason why Frédéric Durieu likes to use not only the letters of the alphabet, but also animals. On his website there is a zoo which for instance houses a giraffe, mosquitos and a beautiful “Lucanus Cervus”.

These animals were created by means of an image montage which dissects each animal into different organs. The movements of these elements are constituted by specially designed behavioural algorithms. The interactive manipulation of these algorithms makes the animals appear at times funny, at times realistic and hyper-flexible.

**Media Lounge** > see page 26

## MEDIA LOUNGE

a selection of screen based works and video on demand

daily 1.2. – 5.2

10 – 24h

Die Media Lounge zeigt Projekte, die größtenteils aus dem transmediale Wettbewerb hervorgegangen sind; zudem bieten einige Computer Linklisten zum Festivalthema an. An Video-Stationen ist das gesamte Videoprogramm des Wettbewerbs zugänglich. Im Gebäude des HKW finden sich an unterschiedlichen Stellen Installationen zum Festivalthema Play Global!

The Media Lounge presents projects which mainly derive from the transmediale competition. Additionally, some computers offer lists of bookmarks on the festival theme. The entire video programme of the competition is available on video set-ups. Spread across the HKW building are installations that relate to the festival theme Play Global!

INSTALLATION

daily 1.2. – 5.2.  
10 – 24h > Main Floor

### Frédéric Durieu (fr) Puppet Tool

[www.lecturebleu.com/puppettool](http://www.lecturebleu.com/puppettool) (2002)

Wähle ein Tier aus, nimm ein Körperteil und verfolge den von Dir bestimmten Prozess der Mutation.

Choose an animal, take a part of the body and then follow the process of mutations.

>Nomination/**SOFTWARE**  
(see page 24)

**Award Presentations**  
Saturday 1.2. 12h > Auditorium

### Random Inc. (de) Found Objects

CDRom for Mac (2001)

Erkunde 50 verschiedene Objekte, die durch 50 verschiedene Künstler digital „bearbeitet“ wurden.

Explore 50 different objects, digitally remastered by 50 different artists.

**David Clark (ca)**  
in collaboration with **Rob Whynot,**  
**Randy Knott, Ron Gervais**

### A is for Apple

[www.aisforapple.net](http://www.aisforapple.net)  
CDRom for Mac (2002)

Das Bild des Apfels führt tief in die Ideenwelten und Zusammenhänge westlicher Metaphysik, Popkultur, Kryptografie, Sprache und Psychoanalyse.

The image of the apple leads to references and ideas from western metaphysics, popular culture, the history of cryptography, ideas of language, and psychoanalysis.

### Ralph Ammer & Console (de) play parts

hybrid CDRom (2002)

play parts ermöglicht es dem Benutzer, intuitiv Musik zu erzeugen und sich spielerisch mit musikalischen Strukturen auseinander zu setzen. Sechs verschiedene „parts“ zeigen unterschiedliche musikalische Interaktionsideen.

play parts allows the user to play with musical structures and to create music intuitively. Six different parts represent specific ideas for musical interaction.

### Floex aka Tomas Dvorak (cz) geo\_cit/1

[www.e-mental.com/floex/flopla/geo\\_cit/geocit\\_01-02.htm](http://www.e-mental.com/floex/flopla/geo_cit/geocit_01-02.htm) (2002)

Interaktive audiovisuelle Komposition, die sich auf Grundprinzipien der Konstruktion von Bild und Ton konzentriert – im Sinne der Geometrie.

An interactive audiovisual composition focusing on basic principles of construction with sound and image – from a geometric point of view.

### akuvido aka Hanna Kuts, Viktor Dovhalyuk (ua/de) stadt sound station

[www.akuvido.de/sss](http://www.akuvido.de/sss)  
hybrid CDRom (2002)

Interaktives Programm zur Konstruktion einer individuellen audiovisuellen Stadtarchitektur.

Interactive programme for creating an individual audiovisual urban architecture.

PDPal



### innothna art (es) INN\_SS02\_e1

[www.e-cloud9.com/infobox/innothna.sit](http://www.e-cloud9.com/infobox/innothna.sit) (2002)

Eine Art Sound-Baukasten-System: Setze aus Bauklötzen eine Soundarchitektur zusammen.

A sound construction kit: build a sound architecture from bricks.

### Pall Thayer (is) intercontinental spontaneous jam session

[www.this.is/pallit/isjs](http://www.this.is/pallit/isjs) (2002)

Eine Web-basierte Musikmaschine zum kollektiven Jammen, die einen eigenwilligen Klangcharakter besitzt.

A web based musical instrument for collective jamming with an idiosyncratic audible character.

### Antoine Schmitt (fr) the nanoensembles

[www.gratin.org/as/nanos](http://www.gratin.org/as/nanos)  
CDRom for Mac (2002)

Eine Folge von kleinen Musikautomaten, die sich kaum interaktiv, eher autonom und endlos selbst entwickeln.

A series of little detuned musical automata, which evolve endlessly and autonomously, slightly interactive.

**Performance the nanomachines**  
Tuesday 4.2. 23h  
> club transmediale, Maria am Ufer

metapet



### Shusha Niederberger (ch/at) Niki Passath (at) Michael Wlodkowski (pl/gb) exegaze

CDRom for PC (2002)

Level für „Unreal Tournament“, das den im Hintergrund ablaufenden Code offen legt und visualisiert.

Level for „Unreal Tournament“ which reveals and visualizes the code executed in the background.

>Honourable Mention/**SOFTWARE**

### John Clive (gb) Lok

DVDRom (2002)

Eine Erkundung der Beziehung von Licht, Text, Form und Farbe. Als eine auratische Erfahrung zu verstehen, ähnlich dem Rauschen der Blätter im Wind.

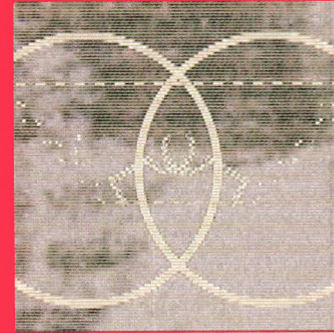
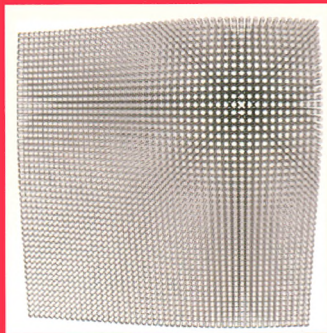
An exploration of the interactions of light, texture, form and colour. To be experienced as an ambient presence, like the lapping of waves or the wind in the trees.

### Joreg Diessl (at) ©Bildschirmgymnastik

Bildschirmschoner für PC  
screen saver for PC (2002)

Die Software trainiert Ihre Fenster und Icons automatisch und kostenlos in Ihren Arbeitspausen.

Exercise for your windows and icons during work breaks, automatic and free of charge.



**Borjana Ventzislavova (bg/at)**  
**Miroslav Nivic (yu/at)**  
**luis, I think!**

Hybrid CDROM (2002)

Eine Autofahrt durch das ehemalige Jugoslawien. Die Autoren verarbeiten die Unwägbarkeiten von Grenzübertreten und die Sehnsucht nach einer „realen Welt“ in non-linearen Filmsequenzen.

A road trip through the former Yugoslavia. The authors translate their confrontation with the unpredictability of passing through border crossings, and the longing for the experience of “the real world” into non-linear sequences.

**Natalie Bookchin (us)**  
**metapet**

metapet.net (2002)

Eine weitere Stufe in der Evolution virtueller Haustiere ist erreicht: Nach den Tamagochis wird jetzt der Mensch – der gemeine Angestellte – simuliert.

Next step in the evolution of virtual pets is reached: After the Tamagochis, now the humans – the ordinary clerk – will be simulated.

**LAN (ch)**  
**SuPerVillainizer**

www.supervillainizer.ch (2002)

Netz-Verschwörungsprojekt, das sich gegen Feindbilder und Überwachungsstaat richtet, wie sie nach dem 11. September postuliert werden.

Web conspiracy project aimed against the establishment of enemy profiles as they are being postulated by those implementing more surveillance in the wake of September 11.

>Honourable Mention/SOFTWARE

**Minerva Cuevas (mx)**  
**Mejor Vida Corporation**

www.irational.org/mvc/english.html (1998 – 2002)

Das Unternehmen für ein besseres Leben. Druck eigene Barcodes aus, für ein besseres und günstigeres Leben.

Better Life Corporation. Print out your barcodes for a better and cheaper life.

**Annja Krautgasser (at)**  
**IPIII**

www.ip-3.org (2002)

IPIII visualisiert die intrinsischen Raumqualitäten des World Wide Web: eine raumbildende Struktur entsteht, die sich dynamisch dem Verhalten der Besucher anpasst.

Visualisation of intrinsic qualities of the WWW space: a space generating structure which adapts to the user dynamically.

**Dorothea Johne, Alex Zahn (de)**  
**Der Schlaf der Vernunft – dreaming neural network**

Software program for PC

Ein neuronales Netzwerk, das an einer Reihe von Zeichnungen trainiert wurde, in einer Feedback-Schleife mit sich selbst – analog zu einigen Modellen menschlichen Träumens.

A neural net has been trained on a set of line drawings is put into a feedback loop with itself – analogous to some models of human dreaming.

>Honourable Mention/SOFTWARE

**242.pilots (int)**  
**Live in Bruxelles**

DVD ROM (2002)

>Nomination/IMAGE  
 (see page 19)

**Award presentations**  
 Saturday 1.2. 12h > Auditorium  
**Performance** Grey Exploitations  
 Saturday 1.2. 22h > Auditorium

**schoenerwissen (de)**  
**minitasking**

www.minitasking.com (2002)

>Nomination/SOFTWARE  
 (see page 24)

**Award Presentations**  
 Saturday 1.2. 12h > Auditorium  
**Conference** Mapping the World  
 Tuesday 4.2. 15h > K1

**Marina Zurkow, Scott Paterson, Julian Bleecker (us)**  
**PDPal**

www.pdpal.com/dev (2002)

PDPal spielt mit alltäglichen Verhaltensweisen und verwandelt sie in dynamische Portraits urbaner Erfahrungswelten.

PDPal reactivates our everyday actions, transforming them into a dynamic portrait of urban experience.

**Michael Snow (ca)**  
**digital snow**

DVDROM (2002)

Digital Snow ist ein komplexes Angebot zur Erkundung des umfangreichen Werkes von Michel Snow.

Digital Snow is a complex vehicle for the discovery of the wide and substantial work of Michael Snow.

**Joshi Sodeoka (us)**  
**C404.40.40.31**

DVDROM (2002)

Digitale Geräuschfelder im Fluss. Hypnotisch pixelige Bildtexturen kombiniert mit repetitiven Sounds.

A digital noise stream. Hypnotic, pixel-textured visuals combine with grating, repetitive sounds to deliver an alternately lulling and jarring audio-visual experience.

**Zdeno Hlinka & Poo (sk)**  
**Reality Over**

zden.message.sk/realityover (2002)

Aufnahme einer Live-Performance von Poo und Satori – editiert mit einer selbstgeschriebenen Videosoftware.

Recording of a live performance by Poo and Satori – edited with self-made software application.

>Honourable Mention/IMAGE

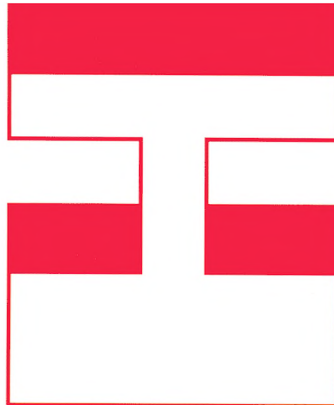
**Jeffers Egan, Jake Mandall (us)**  
**Slither**

DVDROM (2002)

Eine Video- und Audioarbeit, die zwischen üppiger kinematografischer Bildlichkeit und chemischer Wandlung schwingt.

Video/audio work which vacillates between the cinematically vast and the chemically volcanic.

**Screening**  
 Saturday 1.2. 20–21h > Salon



### Dark Network

Paul Johnson (us)

supported by

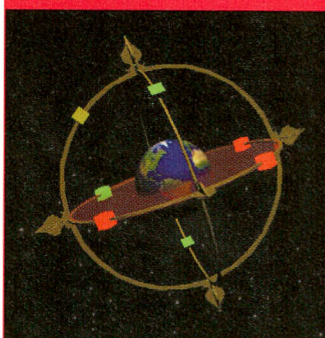
Triad Berlin

Projektgesellschaft mbH

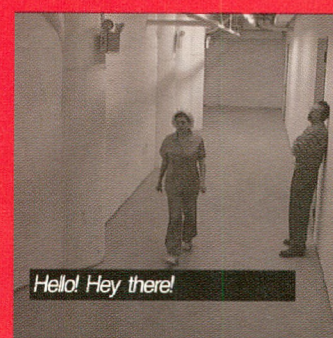
Dark Network setzt sich aus zwei unterschiedlichen Videospiele zusammen. Dabei leitet sich die Logik der verschiedenen Spiele von den jeweiligen Eigenheiten ihrer Spielwelten ab. Ein wichtiger gestalterischer Aspekt bei der Kreation der Spiel-Software war die Einbeziehung der physischen Spielkonsole. Dark Network kombiniert zwei Spiele miteinander, die ein geschlossenes, dynamisches System bilden und in einer einzigartigen Beziehung zueinander stehen: „M“ ist ein abstraktes Simulationsspiel, bei dem es darum geht, die Rohstoffkreisläufe der Erde auszubalancieren. „Cruzaders“ folgt den Regeln eines gewöhnlichen Ego-Shooter-Spiels, angesiedelt in der Welt des Skateboardens. Beide Spiele zusammen bilden das Dark Network.

Auf einer Recherchereise nach Tijuana, Mexiko, traf ich im Sommer 1998 die Fabrikarbeiterin Delfina Rodriguez. Ihr Arbeitgeber warf ihr vor, in der Fabrik einen Betriebsrat bilden zu wollen. In der Folge wurde sie von ihrem Vorgesetzten zwölf Stunden lang in einen Raum gesperrt – ohne Wasser, Essen, Toilette oder Telefon. So unter Druck gesetzt, hatte sie dann schließlich ihre eigene Kündigung unterschrieben. Nach ihrer Entlassung klagte sie gegen ihren Arbeitgeber wegen Verletzung ihrer bürgerlichen Rechte, ihr Chef jedoch versuchte sie vor Gericht als geisteskrank darzustellen. Wegen möglicher Konsequenzen hatten ihre Kollegen Angst, für sie auszusagen. Ich war sicher, dass die Ereignisse von den in der Fabrik vorhandenen Überwachungskameras aufgezeichnet wurden: Dolores form 10 to 10 ist meine Interpretation der möglichen Kamerabilder. (Coco Fusco)

### Dark Network



### Dolores from 10 to 10



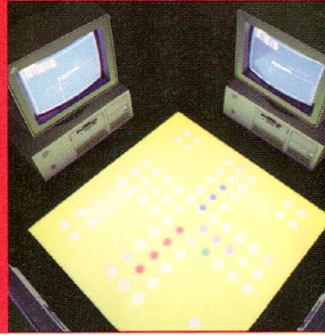
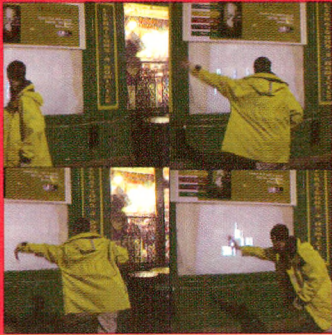
Dark Network is comprised of two distinct video games. The “logic” of each game has evolved from the attributes of its own “game world”. The games have also been designed with the physical game console in mind. In the Dark Network game system, an invented parlor room game, “M”, networks with a contemporary first person shooter, Cruzaders. The games form a closed, dynamic system that evolves a unique relationship over time. M is a highly abstract game which is “won” by balancing orbits of commodities circling the earth. “Cruzaders” is a game of conquest and skate board tricks. Together, both games elements inform the Dark Network, which is the piece.

In the summer of 1998, on a research trip to Tijuana, Mexico, I met Delfina Rodriguez, a maquiladora worker who had been accused by her employer of trying to start a union in the plant. To coerce her into resigning, her manager had locked her in a room without food, water, bathroom or phone for twelve hours. She had signed a letter of resignation under duress and then, once she was released, she sued her former employer for violation of her civil rights. Her boss told the judge that she was insane, that nothing had happened and that she had no proof. Her co-workers were afraid to testify on her behalf. I was convinced that there must have been surveillance cameras recording what happened to her during her internment. Dolores from 10 to 10 is my interpretation of what the cameras saw. (Coco Fusco)

Conference Play Global!

Sunday 2.2. 12–14h > Auditorium > see page 4

>Honourable Mention/IMAGE



„Circulez y'a rien à voir“, eine Art Überwachungssystem im öffentlichen Raum, erlaubt dem Betrachter, durch seine Bewegungen vor der Projektionsfläche – einem Schaufenster – Bilder und Klänge zu erzeugen. Diese Bewegungen werden von einer Kamera erfasst und in grafische Muster sowie Klangmodulationen umgewandelt. Jeder Besucher kann also tanzen, rennen, springen oder einfach nur winken und mit der Wirkung seiner Bewegung experimentieren.

“Circulez y'a rien a voir” is a kind of surveillance device in public space that allows the spectator to generate images and sounds by his moves in front of the projection space – a shopping window. The movements of the spectator, captured by a camera are converted into graphic patterns and sound modulations. Every spectator can, as one pleases, roam, dance, stamp, run, or simply wave the hand and experiment in his own way of activating images and sounds.

>Honourable Mention/**INTERACTION**  
(see page 21)

Der Zeichentrickfilm „Das Dschungelbuch“ gehört wahrscheinlich zu den am weitesten verbreiteten Stoffen der Kinder- und Jugendliteratur. Hier erhält die Geschichte eine weitere Variante, indem jedes der Tiere eine andere Sprache spricht: Arabisch, Hebräisch, Koreanisch, Japanisch, sowie diverse europäische Sprachen. Die Synchronisierung ist perfekt, und so hören wir die bekannten Dialoge in seltsamer Entfremdung - hin und her gerissen zwischen der Bestätigung oder Infragestellung kultureller Klischees. Eine grundsätzliche Reflexion über die Schwierigkeiten zwischenmenschlicher Kommunikation und kultureller Identitäten im Zeitalter der Globalisierung.

The animated movie “The Junglebook” must be one of the most widely known items of children’s literature. In Bismuth’s installation, another variation is added to the story, as each of the animals in the movie speaks in a different language: Arabic, Hebrew, Korean, Japanese, as well as various European languages. The dubbing is perfect, so that we hear the well-known, yet slightly estranged dialogues – torn between the confirmation and the questioning of cultural clichés. A fundamental reflexion about the difficulties of inter-human communication and of cultural identities in the age of globalisation.

Gamblers überträgt das Prinzip des Gesellschaftsspiels auf Rechenmaschinen: Vier mit üblicher Netzwerktechnik verbundene Computer spielen in einem unendlichen Kreislauf „Mensch ärgere dich nicht!“ In Kopfhöhe stehen sich vier Monitore gegenüber und gruppieren sich um die Spielfläche. Die Situation assoziiert eine gesellige Tischrunde, bei der der Mensch zum passiven Betrachten gezwungen, wohingegen den Rechnern die Rolle der Aktiven zugewiesen wird.

The installation Gamblers transfers the principle of the parlour game onto calculating machines: four computers connected in a network are playing the familiar game of “Ludo” in an eternal circle. With facing computer screens placed around the game board, the situation resembles a jolly round of players which the human visitor can only observe passively, while the computers are playing the active part.



### Circulez y'a rien à voir

Cécile Babiole (fr)

Installation at [webfreetv.com](http://webfreetv.com)  
Multimedia Dienstleistungs GmbH  
Potsdamer Straße 2/Berlin-Mitte  
daily 31.1. – 16.2. 18h until dawn

in cooperation with [webfreetv.com](http://webfreetv.com)  
supported by AFAA

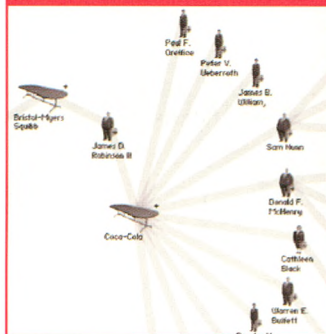
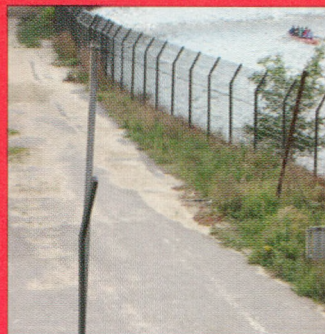
### The Junglebook Project

Pierre Bismuth (fr)

### Gamblers

André Greif, Matthias Hennig (de)

supported by  
Hochschule für Gestaltung  
und Buchkunst Leipzig

**They Rule****BorderXing Guide**

## Internet-Projekte

### Heath Bunting (gb) BorderXing Guide

[irrational.org/borderxing](http://irrational.org/borderxing)

BorderXing Guide dokumentiert das illegale Überschreiten europäischer „grüner“ Nationalgrenzen – ohne Zoll, Einwanderungsbehörde oder Grenzpolizei. Die Arbeit ist ein Kommentar auf die von Regierungs- und Behördenseite betriebene Beschränkung zwischenstaatlicher Bewegungsfreiheit. Auch der Zugang zu dieser Website steht nicht jedem Benutzer offen, man muss sich physisch zu einem der Ausstellungsorte des Projektes bewegen oder sich um einen autorisierten Zugang bewerben.

Heath Bunting's BorderXing Guide website primarily consists of documentation of walks that traverse European national boundaries illegally, without interruption from customs, immigration, or border police. The work comments on the way in which movement between borders is restricted by governments and associated bureaucracies. The website is not available to everyone who has an Internet connection. People wishing to view the website must physically travel to one of the listed designated locations of exhibition, or apply to become an authorised client themselves.

### Josh On/Futurefarmers (us) They Rule

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

They Rule ist eine kollektive Kartografie, welche die engen Verquickungen innerhalb der US-amerikanischen Führungsschicht sichtbar machen soll. Die mächtigsten US-amerikanischen Firmen werden in einer verzahnten Verzeichnisstruktur dargestellt, die per Suchmodus durchforscht werden kann. Der User hat die Möglichkeit, selbst gefundene Information, wie die URL einer bestimmten Führungsperson oder einer Firma, eigene Verbindungsdiagramme und Bemerkungen hinzuzufügen. Nachfolgende User wiederum können die so zusammengetragene Information bewerten. They Rule ist ein Einstiegspunkt, um mächtige Firmen, aber auch die dazugehörenden Personen, zu recherchieren.

They Rule is a kind of collective mapping project that aims to make some of the relationships of the elite of the US ruling class visible. It allows users to browse through the interlocking directories of some of the most powerful American companies and easily run searches on them. If a user finds an interesting website about a company or director they can add it to a list of URLs relevant to that company or director. A user can save a map of connections complete with their annotations for others to view. Future users can then show approval for URLs and maps by submitting a vote. They Rule is a starting point for research about these powerful individuals and corporations.

## Video Projections Video Stations

> see page 43

**Mariam Ghani (us)**  
**Permanent Transit**

> see page 41

**Videotage Collective (hk)**  
**Compilation**

> see page 41

**Heidrun Holzfeind (us/at)**  
**The day after tomorrow**

> see page 39

**Dietmar Offenhuber (at)**  
**Besenbahn**

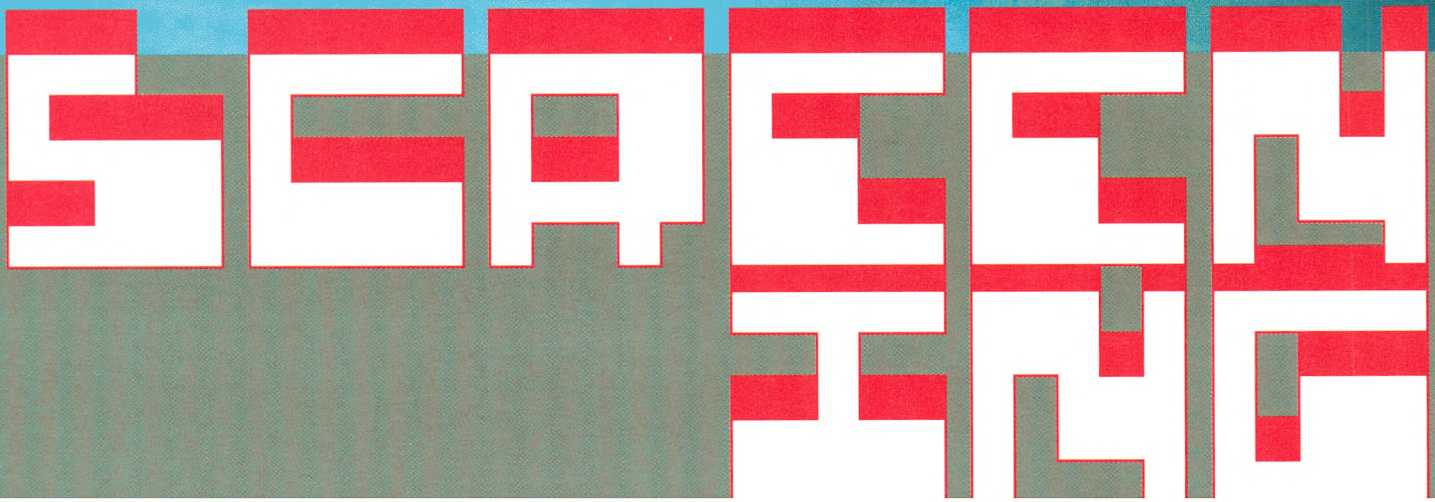


# SCREENING

competition  
documentaries  
specials  
> Theatersaal

competition  
daily > Media Lounge

specials  
daily > Basement



competition [01]

americanals

Saturday 1.2.

14 – 16h &gt; Theatersaal

Verschwörungstheorien und 11. September, Pax Americana und American Paranoia, Medienrausch und Medienrauschen. Vor allem US-amerikanische Beiträge reflektieren und kommentieren die aktuelle psycho-globale Stimmung in subtiler, provokanter, aber auch humorvoller und skurriler Weise.

Hanna Smitmans (de)

**Who Is Your Enemy?** 6:00

„Who is your enemy?“  
Die Antworten auf diese Fragen auf der Straße in Manhattan entsprechen nicht unbedingt der offiziellen Logik des „Mit uns oder gegen uns“. |“Who is your enemy?“ . The answers to this question on a Manhattan street turn out to be far more differentiated than the official “with us or against us”.

Bryan Boyce (us)

**State of the Union** 1:43

Nach dem 11. September bekommt diese kurze Persiflage auf George W. Bush und seine Militärpolitik eine unvorhergesehene neue Seite. |Completed in August 2001, this project was initially just a simple comic skewering of George W. Bush and his defense policies – but after September 11th, it took on a whole new meaning.

Mark Boswell (us)

**USSA: Secret Manual of the Soviet Politburger** 6:30

Die Untersuchung des amerikanischen Hamburger-Mythos, von den bescheidenen Anfängen bis zu einem der unheimlichsten Metakonzerne heute. |The history of the mythical American hamburger is investigated. Starting from the origins of the hamburger into one of the world's most sinister meta-corporations.

John Davis (us)

**candide** 10:00

Ein verschlafenes Dorf, oberflächlich und naiv, illustriert von den bunten, unbekümmerten Bildern der TV-Welt. |A village asleep, casual and naive, as the average TV watcher roams through the happy-go-lucky world of publicity.

State of the Union



Encounters of the WTC-kind



Conspiracy theories and September 11, Pax Americana and American Paranoia, media rush and media flush. Mainly US-American contributions reflect and comment on the current psycho-global state of mind in subtle, provoking, but also humorous and whimsical ways.

Mark Boswell (us)

**Agent Orange** 5:00

„Die Effekte sind nur oberflächlich“ – Agent Orange ist das im Vietnam-Krieg eingesetzte Entlaubungsgift, der Film die toxische Konsequenz der gegenwärtigen Krise, wie sie durch die Zerstörung der Twin Towers versinnbildlicht wird.

|“The effects are only superficial” – Agent Orange is a toxic pesticide used during the Viet Nam War, the film is the toxic consequence of the current crisis brought to head by the liquidation of the twin towers.

Kristin Lucas (us)

**Encounters of the WTC-kind** 7:50

Könnte das „Ghost Watching“ im World Trade Center zu einer erfolgreichen Geschäftsidee werden? Ein Jahr später ereignete sich die bekannt dramatische Antwort. |Could “ghost watching” in the World Trade Center become a successful business model? A year later the well-known and dramatic answer occurred.

Christoph Draeger (ch)

**The Last News** 13:00

Die Jagd der privaten Sender nach dem ultimativ Katastrophischen, nach der befürchteten-ersehten Apokalypse live, immer bereits von Hollywood vorweggenommen, wird auf die Spitze getrieben.

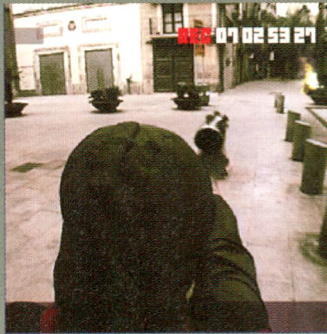
|The private TV station's hunt for the ultimate catastrophe, regularly anticipated by Hollywood, is carried to the extremes.

Leon Grodski (us)

**Great Balls of Fire** 6:30

Ein wenig Kleingeld belohnt der vor der Kulisse der brennenden Twin Towers bettelnde Obdachlose James E. Jones mit seinem Gesang. Great balls of fire – Born in the USA.

|Some spare change, and homeless James E. Jones will sing his songs in front of the burning Twin Towers. Great balls of fire – Born in the USA.



competition [02]  
playing games  
Saturday 1. 2.  
17 – 19h > Theatersaal

Computerspiele bedienen nicht nur das alte Bedürfnis nach Entspannung und dem Ausprobieren neuer Situationen, sie bieten auch zunehmend Modelle für die Gestaltung und Wahrnehmung unseres Alltags an. Die Stadt als Umgebung eines Ego-Shooters und die Erkundung von Spiele-Innenwelten werden ebenso wahrscheinlich wie ein Liebesspiel in Tschernobyl oder die Begegnung mit einem Geldautomaten, der Mitleid empfindet.

**Lieven Baes** (be)  
**D.D.T./Dynamic Debugging Tool** 14:00

Die ersten Computer, aus Röhren und Lampen, zogen tausende Insekten an, die sich wahrhaftig am Altar der Elektronik opferten. | In the early 20's computers consisted of electronical tubes or lamps. The heat of the tubes attracted thousands of bugs who really sacrificed themselves at the altar of Electronics.

**Miroslav Nicić**  
**Borjana Ventzislavova** (at)  
**Manifest.** 4:44

Eine „Unreal Game Engine“ aus der Perspektive des Spielers. | An unreal tournament game engine from the perspective of the player.

**Ali Mahmut Demirel** (tr)  
**Psyk** 10:00

Geloopte visuelle Fundstücke. Abstrakt, minimalistisch und hypnotisch, Musik: Plastikman. | Loop based found visual samples. Abstract, minimal and hypnotic to the sound of Plastikman.

**Laurent Hart** (fr)  
**Cardboard Man And The Girl** 10:00

Cardboard man ist ein Antiheld, ein „Robocop aus der Mülltonne“ für Kids. | Cardboard man is an anti-hero, a “garbage-can Robocop” for kids.

**Sebastian Harms** (de)  
**Real Player** 6:30

Der „Realplayer“ aus der Egosooter 3D Spielesimulation wird auf die Straße entlassen. | The “Realplayer” of the 3D first person shooter game simulation is released on the streets.

**Oliver Pietsch** (de)  
**Heroes** 8:30

Computerspielsimulation mit einfachsten Mitteln: „Sie brauchen eine Kamera, ein Stativ, eine Nadel, Klebeband, Luftballons. Befestigen Sie die Nadel mit dem Klebeband am Kameraobjektiv ...“ | Computer game simulation with simple means: “All you need is a camera, a tripod, balloons. Attach the needle to the lens of your camera ...”

**Christophe Blanc** (fr)  
**videogame session 1 und 2** 4:00

Computergames unplugged, die etwas andere Art vernetzter Spielaktivitäten. | Computer games unplugged. Another way of networked game activities.

**Illia Chikan, Piotr Wyrzykowski** (pl)  
**Atomic Love** 7:00

Auf der Suche nach extremen Erlebnissen verschlägt es ein Liebespaar nach Tschernobyl. | A couple of lovers on their pursuit for extreme experiences go to Chernobyl to make atomic love.

**Tania Parovic** (de)  
**0709** 5:00

Ich hatte eine schwere Zeit ... „Schwester Geldautomat“ zeigt Herz - und greift in die gutgefüllte Kasse. | I had a hard time ... “Sister cash machine”, not short of money at all, shows some heart.

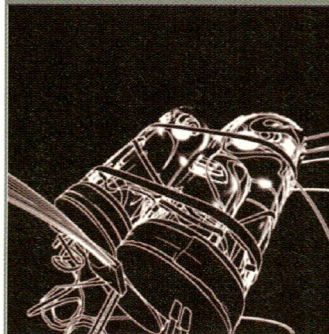
competition [03]

going places

Sunday 2.2.

16 – 18h &gt; Theatersaal

Bomb!



„Where do you want to go today?“ – für eine Weile Motto und Philosophie zugleich. Entlegene Orte üben nach wie vor eine eigentümliche Faszination aus und fordern zur Erkundung heraus. Je nach Perspektive genießen wir die Bewegung, machen uns über Orte und Wege Sorgen, sind Touristen oder ärgern uns über sie. Auch scheinbar bekannte Orte können sich durch das Eintreten unvorhergesehener Ereignisse zu etwas gänzlich Fremdem verwandeln, inklusive der berühmten „Reise ins Ich“, dem Erforschen unbekannter Gefilde der eigenen Psyche.

Thomas Aigelsreiter (at)

**Bomb!** 4:00

Bomb! ist ein Film für Ungeduldige, allerdings für Ungeduldige mit Gedächtnis. | Bomb! is a film for impatient people, though impatient people with a good memory.

Ran Slavin (il)

**Mercedes Camels From The Holyland** 5:00

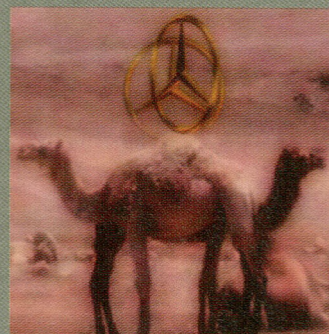
Die von Beduinen bevorzugten Fortbewegungsmittel sind das Kamel und der Mercedes. Beide können offenbar die extreme Hitze in der Wüste am besten vertragen. | Strangely enough, the beduins favorite vehicle is the Mercedes and the camel. Both apparently can endeavor the ex-treme heat in the desert.

Ximenea Cuevas (mx)

**Turistas** 5:00

Ein Videoreiseführer über beliebte Touristenziele, inklusive Touristen. | A video travelling guide on popular tourist spots, including the tourists.

Mercedes Camels From The Holyland



“Where do you want to go today?“ – both motto and philosophy for some time. Distant places still have peculiar appeal and challenge for exploration. Depending on our perspective we enjoy the sheer mobility, are worried about places or routes, are tourists ourselves or feel irritated by them. Even supposedly well-known places may turn into something strange when unforeseen events take place, including “fantastic inner spaces”, where the unknown terrain of the psyche may be investigated.

Steve Reinke (us)

**Amsterdam Camera Vacation** 12:00

“I’m not going to go to the Anne Frank House – I don’t think I could take it – being a tourist is bad enough – though I’m not really a tourist – I’m here working – my camera’s the one on vacation (...)” (sr)

Ciaran O Cearnaigh (ie)

**Via Dolorosa** 10:00

Pilgergruppen aus aller Welt wiederholen den Leidensweg mittels lebensgroßer Miet-Kruzifixe. | Groups of pilgrims from around the world reenacting the stations of the Cross with the help of rented life-sized crucifixes.

Juan Francisco Romero

María Cañas (es)

**Places without Engines** 3:34

Eine komische und verstörende Geografie aus Neurosen, Apathie, Problemen und Wünschen.

Via Dolorosa



| A geography, both funny and disturbing, of neurosis, apathy, problems and desire, dominated by pixels and tense dialogues.

> **Nomination/IMAGE**  
(see page 19)

Gabriela Golder (ar)

**Cows** 4:30

25. 3. 2002. 400 Menschen schlachten die auf dem Asphalt herumliegenden Kühe, nur wenige Minuten nachdem der LKW, der sie transportiert, von der Fahrbahn abkommt. | March 25, 400 people slaughtered cows that some minutes before had spread on the asphalt when the truck transporting them fell down.

Yael Bartana (il)

**Trembling Time** 6:20

Nicht viele Dinge können den Verkehr auf einer Autobahn aufhalten. | Not many things can make the traffic on a motorway come to a standstill.



competition [04]

dreamworlds

Monday 3.2.

12 – 14h &gt; Theatersaal

Traum oder Albtraum? – oder etwa der Traum als „Vision nicht planbarer Zukunft und Reflektion interpretierter Vergangenheit“. Traumwelten verstecken sich in der Sehnsucht nach Rückkehr zur Familie, im Verlangen nach Freiheit, in den eigenen Erinnerungen und im Wunsch, bestimmte Situationen noch einmal aufs Neue entscheiden zu können.

**Miranda July (us)**  
**Getting stronger every day**  
 6:30

Zwei Geschichten von Kindern, die ihrer Familie genommen wurden und erst Jahre später zurückgekehrt sind. | Two stories about boys who were taken from their families and then returned to them years later.

**The Prisoners Of HMP**  
**Wellingborough**  
**Babel 4:00**

Ein Video der Häftlinge des Gefängnisses Wellingborough, Ausdruck der unmöglichen Suche nach einem Moment der Ruhe. | Created by inmates of HMP Wellingborough, Babel is an experimental short expressing the impossible search for a moment's peace in an overcrowded world.

**Les Leveque (us)**  
**Red green and blue**  
**Gone with the Wind 11:45**

Phosphorizierende Dekonstruktion des 1939er Technicolor Klassikers „Vom Winde verweht“.

| A phosphorescent deconstruction of the Technicolor 1939 classic "Gone With The Wind."

**Donigan Cumming (us)**  
**Culture 17:00**

culture: a particular civilization at a particular stage; the tastes in art and manners that are favoured by a social group; all the knowledge and values shared by a society; the growing of micro-organisms in a nutrient medium; the raising of plants or animals. (dc)

**Chris Bowman (gb)**  
**afterlife 10:00**

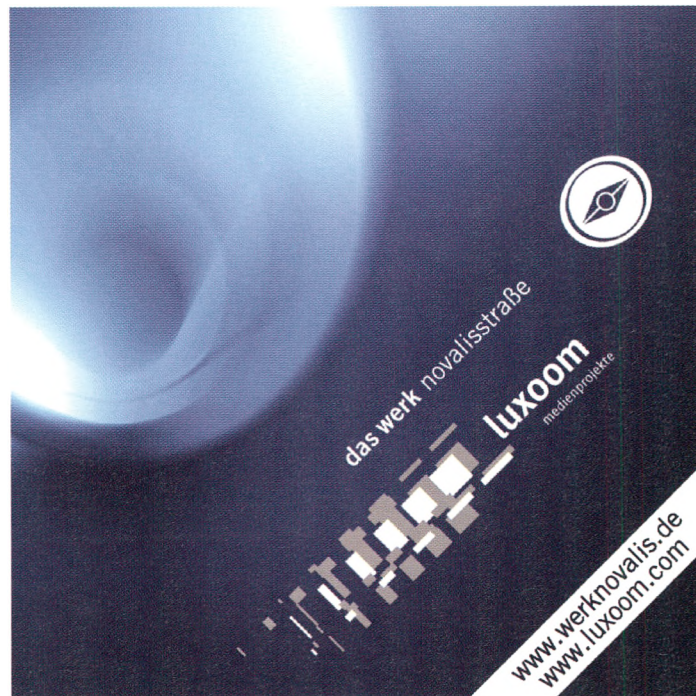
Eine Komposition aus einer Fotografie, drei Oktaven und zehn Noten. Alles generiert sich aus einem Bild und löst sich auch wieder darin auf. | "afterlife" consists of one photograph, three octaves and about ten notes of organised sound. Everything generates from the original image and resolves in it. (cb)

Dream or nightmare? – or even a dream as "the vision of an uncertain future and the reflection of a construed past". Dreamworlds hide in the longing for the return to one's family, the desire for freedom, individual reminiscences and in the wish to have the chance to reconsider some past decisions.

**Meesoo Lee et alii (Collective) (ca)**  
**My Heart... series III 21:00**

Nine Variations on the heart:  
 My Heart – the Dancer/the Blood Pump/the Melancholic/the Cook

/the Lumberjack/the Drug-Addled Talking Ass/the Travel Agent/the Prophet/the Lunchbox and finally: My Heart Divine.



Date	> Auditorium	> K1	> Theatersaal <span style="color: red;">■</span> Screening
Friday 31.1.	19–21h <b>ERÖFFNUNG</b> OPENING		
Saturday 1.2.	12–15h <b>AWARD</b> Presentation	12h 12–13h <b>Lecture</b> Franziska Nori   Love You	12h 12–14h <b>doc.01</b> Disobbedienti
		15–17h <b>■</b> The “Crisis” of Interactive Art	14–16h <b>comp.01</b> americanals
		16h 18–20h <b>■</b> Cross-Border Cultures	17–19h <b>comp.02</b> playing games
	20–21.30h <b>■</b> Keynote Address Art Acts Global 22–24h <b>■</b> 242.pilots Grey Exploitations	20h 20h	20h 20h
Sunday 2.2.	12–14h <b>■</b> Play Global	12h 14–15h <b>■</b> Play Global	12h 13–14h <b>doc.02</b> Unternehmen Paradies
	16–18h <b>■</b> Global Game Utopia	16h 15–16h <b>Lecture</b> Dieter Daniels, Marius Babias Kunst als Sendung	16h 16–18h <b>comp.03</b> going places
		18–19h <b>■</b> Global Game Utopia 19–20h <b>Lecture</b> M. Pfrunder Neotopia 20–21h <b>Lecture</b> Monika Fleischmann netzspannung.org	19–20.30h <b>The Best of Life</b> 21–23h <b>special.01</b> Heidrun Holzfeind The day after tomorrow
		12h 12–15h <b>■</b> Social Software	12h 12–14h <b>comp.04</b> dreamworlds
Monday 3.2.	16–19h <b>■</b> home electronics	16h 15–16h <b>Lecture</b> micromusic microbuilder community construction kit	16h 15–17h <b>comp.05</b> storylines
	20–22h <b>■</b> Computing in Russia	20h 16–20h <b>Workshop</b> Preservation of Video Tapes	18–20h <b>doc.03</b> The End of Travelling 21–23h <b>special.02</b> Videotage/Hongkong
		12h 13–14h <b>Lecture</b> Isabelle Arvers Curating New Media 15–17h <b>■</b> Mapping the World	12h 12–14h <b>doc.04</b> Permanent Transit Holiday Camp 15–17h <b>Global media art</b> from Latin America
Tuesday 4.2.	20 – 22h <b>PREISVERLEIHUNG</b> <b>AWARD CEREMONY</b>	20h 17–18h <b>Lecture</b> TOI Harddisc Holidays 19–20h <b>Lecture</b> Tania Ruiz Gutierrez Morphoscopy of the Transient	16h 18–20h <b>comp.06</b> architextures
		12h 11–13h <b>Discussion</b> Interdiscipline Media Art	12h 12–14h <b>doc.05</b> Howrah Howrah Sarajevo Guided Tours 15–17h <b>doc.06</b> kanal8 Argentinien März 2002
Wednesday 5.2.	16–18h <b>Presentation</b> Peter Greenaway The Tulse Luper Suitcases	16h 14–16h <b>Presentation</b> Schäfer, Deinas, Avid, u.a. The Future of Post-Production	16h 18–19h <b>Lecture</b> Lynn Hershman Agent Ruby
		20h 18–19h <b>Lecture</b> Lynn Hershman Agent Ruby	20h 18–20h <b>comp.07</b> tv and back 21–23h <b>best of tm.03</b>

Programmänderungen vorbehalten/all dates may be subject to change



Januar – März > Akademie der Künste **Ausstellung** Valie Export (prod. NGBK)  
 17. Januar – 9.März > ifa-Galerie Berlin **Ausstellung** Nueva/Vista – Videokunst aus Lateinamerika  
 Januar – Februar > Neuer Berliner Kunstverein **Videosausstellung** Urban Collisions

> K3 Workshop	> andere Orte/HKW	> club transmediale Maria	> extern
	22-23h > Salon  Gameboyzz Orchestra	22h > Saal/Hall BAUNUMMER 1077 22h > Lounge MONTAGE, DE- 22h > Lounge HOW TO GET TO MOSCOW 22.30h > Saal/Hall PERFECT TIMING	
14-19h VVVV – Live Video Software	12h 12-13h > Salon Remote TV 16h 20h 20-21h > Salon  Slither 21-22h > Restaurant  Deterritoriale Schlingen	21h > Saal/Hall GO EAST 23h > Saal/Hall PULSE 23h > Lounge MIK.MUSIK	17h > BüroFriedrich Vernissage JODI 18h > Podewil Vernissage SoundService 19h > Podewil Concert Neurobot, Viön&Mem
14-19h Tapestry -Software	12h 12-13h > Salon Remote TV 16h 20h 19-21h > Salon WasTun.Org 21-22h > Restaurant  Deterritoriale Schlingen	21h > Saal/Hall STRATEGIES 23h > Saal/Hall STATEMENTS 23h > Lounge VECTORS&GRAIN	
14-19h Proce55ing	12h 16h 20h 20-21h > Ausstellungshalle  Schème II	21h > Lounge V V V V 22.30h > Saal/Hall ELECTRO/ACOUSTIC 23h > Lounge PIXELATE II - THE RETURN	13-23h > Podewil Listening Room Variable Resistance 19h > Podewil Lecture Csaba Toth Sonic Rim 21h > Podewil Concert Oren Ambarchi, Pimmon, Philipp Samarzis, Darrin Verhagen
14-19h Community Wireless Networking	12h 16h 16-18h > Ausstellungshalle Open Stage  Schème II 20h	21h > Lounge SPATIAL SOUND 23h > Saal/Hall ABSTRACT ALGEBRA	15-19h > Künstlerhaus Bethanien  Software Art
14-19h Ogg/Vorbis and Open Media Standards	12h 16h 20h 20-21h > Ausstellungshalle  Schème II	21h > Saal/Hall EXOTICA 22.30h > Saal/Hall DIS-LOCATE 23h > Lounge URBAN ENCOUNTERS	12-18h > Podewil 5.-7.2. Workshop Next 5 Minutes Tactical Media Lab sounds tactical 18-20h > Vertretung des Landes Niedersachsen  Schauplatz TV 20-22h > Akademie der Künste Siegfried Zielinski, Peter Pannke Licht&Schatten – Konsonanz und Dissonanz



Thursday 6.2. 21h MUSIC'S POWER 22h GLOBALPHONICS 23h RE-USE, RE-DUCE  
Friday 7.2. 21h N.N., 22h SPATIAL LINES 23h STAR CHROME 23h PERVERSION FOR PROFIT  
Saturday 8.2. 21h HAPPYPETS 22h MULTILAYERED 23h INTERNATIONAL STANDARD

31.1

1.2.

2.2.

3.2.

4.2.

5.2

competition [05]

storylines

Monday 3.2.

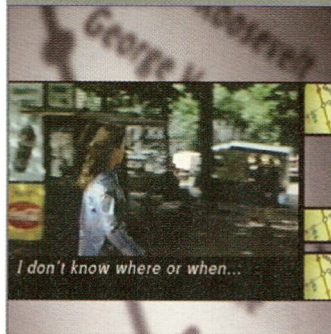
15 – 17h &gt; Theatersaal

The Best of Life

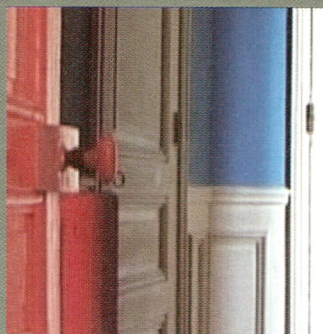
Sunday 2.2.

19 – 20.30h &gt; Theatersaal

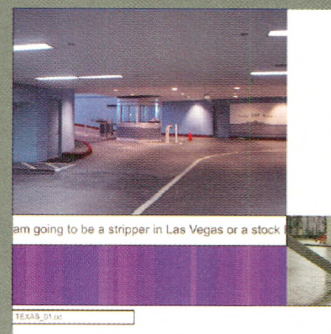
eurovision



The Print



soft cinema



Wie verändert sich das Erzählen von Geschichten durch die erweiterten Möglichkeiten digitaler Medien? Die vielschichtige, nicht-lineare Aufbereitung von Geschichten aus dem Fundus schon bestehender Bilder, sowie die automatische, Software-gestützte Generierung von „instant narratives“ aus universellen Bild- und Textarchiven, wechseln sich ab mit bewusst reduzierten, poetischen Varianten.

**Linda Wallace** (au)  
**EuroVision 19:30**

Glamour und Kitsch sind die Hauptmerkmale des Eurovision Schlagerwettbewerbs, unter der dicken Schicht aus Make-up lässt sich aber eine 50er-Jahre Interpretation der „europäischen Idee“ herauslesen. | Glamour and kitsch are the main components of the Eurovision Contest, but underneath this thick layer of make-up we recognize a 1950s interpretation of the “European idea”.

>Nomination/**IMAGE**  
(see page19)

**Philippe Oster** (fr)  
**The Print 10:21**

Poetische Erzählung über Begegnungen in einem imaginären Raum. | Poetic narration of encounters in an imaginary space.

**Lev Manovich** (us)  
**Andreas Kratky** (de)  
**soft cinema 26:00**

Wie kann die subjektive Lebenserfahrung in der globalen Informationsgesellschaft dargestellt werden? Wenn die tägliche Interaktion mit Datenmengen und unzähligen Nachrichten Teil un-

How does story-telling change due to the new possibilities of digital media? Multi-layered and non-linear treatments of stories from the pool of pre-existing images, as well as the automated, software-based generation of “instant narratives” from universal image and sound archives, alternate with consciously reduced, poetic variants.

serer neuen „Datensubjektivität“ ist, wie können wir diese auf eine neue Art mit den zeitgenössischen Medien visualisieren? | How to represent the subjective experience of living in a global information society? If daily interaction with volumes of data and numerous messages is part of our new “data-subjectivity”, how can we visualize this subjectivity in new ways using new media?

[linear edit of non-linear soft(ware) cinema]

>Honourable Mention/**IMAGE**

**Mike Stubbs** (gb)  
**Zero 10:00**

Video Poem über die Feier zum 40. Jahrestag von Yuri Gagarins erstem bemannten Weltraumflug. Was hält die Zukunft für unsere Kinder in einem Zeitalter bereit, in der Weltraumtourismus zur Realität geworden ist? | A video poem celebrating the 40th anniversary of Yuri Gagarin's first manned trip to space. In an age when space tourism has become a reality what does the future hold for our new born?

[www.fundacion.telefonica.com/at/vida](http://www.fundacion.telefonica.com/at/vida)

**Presented by Sally Jane Norman** (fr/nz)  
**The Best of Life**

VIDA/LIFE ist ein internationaler Wettbewerb für Kunst, der sich mit Strategien, Konzepten und digitalen Synthesemethoden der Erforschung künstlichen Lebens beschäftigt. Der Wettbewerb honoriert Arbeiten, die die möglichen Interaktionen zwischen synthetischem „Leben“ und organischem Leben reflektiert

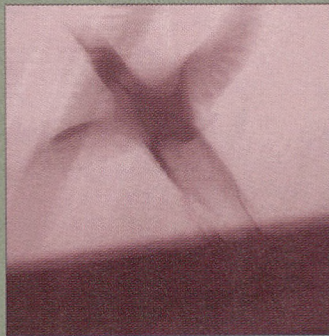
und sich dabei Techniken bedient wie digitaler Genetik, autonome Robotik, rekursive chaotische Algorithmen, Knowbots, Computerviren, verkörperte künstliche Intelligenz, Avatare, virtuelle Ökosysteme und Schnittstellen zwischen Software, Hardware und Biomasse.

VIDA/LIFE is an international competition for art works that are premised on the strategies of Artificial Life research, its conceptual approaches as well as its methods of digital synthesis. The competition rewards art that reflects upon potential interactions between synthetic “life” and organic life, employing

techniques such as digital genetics, autonomous robotics, recursive chaotic algorithms, knowbots, computer viruses, embodied artificial intelligence, avatars, virtual ecosystems, and interfaces between software, hardware and biomass.

supported by  
**Telefonica Foundation**





competition [06]

architectures

Tuesday, 4.2.

18 – 20h &gt; Theatersaal

Architektur ist nicht nur ein Ensemble von Gebäuden, sondern wird zunehmend als räumliches, soziales und virtuelles Beziehungsgefüge verstanden mit jeweils eigenen visuellen, akustischen, taktilen und emotionalen Qualitäten. Die Arbeiten dieses Programms spüren diesen urbanen Texturen auf vielfältige Weise nach.

**Bull. Miletic (us)**  
**WHIR 12:00**

Die Stadt ist kein klar lokalisierbarer Ort mehr, sie ist transformiert in das „urbane Feld“, eine Ansammlung von Aktivitäten anstatt einer materiellen Struktur. |The city is no longer a clearly localizable spatial unit, but has transformed itself into an “urban field”, a collection of activities instead of a material structure.

**Lotte Schreiber (at)**  
**Quadro 10:00**

Filmisches Portrait eines monumentalen 60er-Jahre-Wohnblocks in der italienischen Küstenstadt Triest, in dem die sozialutopischen Ideen dieser Epoche exemplarisch als kühne, maßstabslose Betonkonstruktion ausformuliert wurden. |Film portrait of a monumental 1960s apartment block built in the Italian coastal city of Trieste which embodies its period's ideas of a social utopia in a bold concrete structure without any scale.

**Alexander Györfi (de)**  
**temporary items 7:00**

Wie funktioniert eigentlich ein Musikvideo? Eine Suche nach dem kleinsten gemeinsamen Nenner von Bild und Musik. |How does a music video really work? A quest for the lowest common denominator of image and music.

**Michal Levy (il)**  
**Giant Steps 2:15**

„Architektur ist kristallisierte Musik.“ Struktureller Ansatz auf der Grundlage symmetrischer Muster. |“Architecture is crystallized music”. Structural approach based on symmetrical patterns.

Architecture is not only an ensemble of buildings, but is increasingly understood as an assemblage of spatial, social and virtual relationship, each with their own visual, acoustical, tactile and emotional qualities. The works in the programme explore these urban textures in a variety of ways.

**Zohar Kfir (il)**  
**Urban Shift 4:30**

Die Komposition konstruiert eine symbolische Reise. Eine Reise, die sich zwischen natürlicher Umwelt und metropolitaner Umgebung bewegt. |A composition constructs a journey into imagery. A journey which walks through and bypasses a link between the natural world to metropolitan environments.

**Cristiano Carloni**  
**Stefano Franceschetti (it)**  
**Urbino Memoriale 12:00**

Eingetaucht in lähmende Unbeweglichkeit konstatieren die Bilder das Leid kultureller und sozialer Isolation aus dem Blick durch die über Urbino hinwegziehenden Wolken. |Immersed in a paralyzing immobility, the images state the suffering of a cultural and environmental isolation seen through the clouds that pass beyond the town of Urbino.

**Andrzej K. Urbanski (pl)**  
**Bardosphere 11:00**

Der Wunsch, eine Metapher für zeitgenössisches Bewusstsein zu schaffen, führte zu dem Versuch einer Filmerzählung ohne Kamera oder Filmaufnahmen. |The idea originated from the desire to create a metaphor of contemporary consciousness. An attempt to design a film narration without the use of camera and film shots.

>Honourable Mention/IMAGE

**Dietmar Offenhuber (at)**  
**besenbahn 10:00**

Das Wahrnehmen wahrnehmen. Durch Medien wird solches möglich und unmöglich zugleich. |Perceiving perception. Through media, this is simultaneously possible and impossible.

Installation > Basement

>Honourable Mention/IMAGE

competition [07]  
tv and back  
Wednesday 5.2.  
18 – 20h > Theatersaal

Beobachtungen an den Bruchstellen der Fernseh-Wirklichkeit und Beispiele dafür, wie man kreativ mit ihnen umgehen kann. Ein Programm für Fernsehliebhaber und Fernsehhasser. „We like it a lot.“

**Andrea Walter** (at)  
**Video Poem 2909** 1:43

Können 103 Sekunden wirklich einen Menschen zeigen? |Can 103 seconds really show a person?

**Jihoon Park** (kr)  
**More than I can say** 3:25

Wie werden bewegte Bilder wahrgenommen, verarbeitet und in vorgegebene Schemata gefügt? |How are moving images perceived, digested and assimilated into existing schemata?

**Kai Zimmer** (de)  
**Transitions** 4:20

Establishing Shots aus US-Serien und -Spielfilmen erzählen vom menschenleeren urbanen Zwischenraum. |Establishing shots from US TV series and movies tell stories of deserted urban interspaces.

More than I can say



**Oliver Husain** (de)  
**Q** 15:30

Der Event-Kapitalismus wird fiktiv in überentertainte Textur-Umgebungen rückübersetzt und kollidiert mit der „Echtheit“ seiner Vorlage. |“Event capitalism” is fictionally retranslated into over-entertained textures, colliding with the authenticity of its previous model.

**Joe McKay** (us)  
**Robots No Follow** 4:50

“Is it better to be a person controlled by a robot, or a robot controlled by a person?”

**Ximena Cuevas** (mx)  
**La Tombola** 7:00

Videokünstlerin Ximena Cuevas wird in eine ausgelassen hysterische TV-Talkshow eingeladen. Ein ungewöhnlicher (und unkooperativer?) Gast. |Video artist Ximena Cuevas's infiltration of a hilarious live TV talk show. The artist is an unlikely (and uncooperative?) guest.

Hey Mickey



**Sachiko Hayashi**  
**Magnus Alexanderson** (jp/se)  
**Stretched in the Dark** 13:00

Teil einer Video-Trilogie, die sich mit einer Variation der Momentform nach Stockhausen beschäftigt. |Part of a video trilogy which deals with a variation of moment form coined by the German composer Karl-Heinz Stockhausen.

**David Co** (mx)  
**Hey Mickey** 0:40

Keiner kennt die wahre Herkunft Mickeys – dass er eigentlich aus Tijuana kommt und illegal in die USA eingereist ist. |No one knows the real origin of Mickey, no one knows he was born in Tijuana, no one knows of his illegal crossing into the US.

**David Co** (mx)  
**La pasion de marialuisa** 1:00

Pictures and more pictures. (dc)

**Pierre-Yves Cruaud** (fr)  
**Le Silence est en marche** 3:30

Unüberwindbare arrieren limitieren den Lebensraum menschlicher Manifestation.

In drei einfachen Schritten zum Meisterwerk



|Barriers that cannot be trespassed limit the vital space of more or less human manifestations.

**Rigoletti M** (de)  
**In drei einfachen Schritten zum Meisterwerk** 7:40

Eine Demonstration der Vielzahl der Möglichkeiten einer Heim-Videoschnitt-Software, denen der Benutzer ausgesetzt ist. |The multiple opportunities of home video editing software. Your masterwork – in three simple steps.

**Azorro Group** (pl)  
**We Like It A Lot** 7:30

Die Azorro Group inspiziert auf ihrem Rundgang durch Warschauer Kunstgalerien die ausgestellten Exponate. |A group tour through Warsaw's contemporary art galleries; a fruitful insight into a critical discourse about criteria of art evaluation.

**Ip Yuk-Yiu** (hk)  
**The Griffith Circle: Hide & Seek** 4:00

Ein symbolisch-filmisches Versteckspiel. |A symbolic game of cinematic “hide and seek”.



**Heidrun Holzfeind (at/us)**  
**The Romanians 15:00**

„Die Rumänen“ Aurelia and Peter Plischa kamen 1990 auf der Flucht vor der Diktatur nach Österreich. Sie sprechen über die gegenwärtige Situation in Rumänien, ihr Leben in Österreich, ihre Arbeit in der örtlichen Fabrik, ihre Wünsche und Hoffnungen.

“The Romanians” Aurelia and Peter Plischa came to Austria in 1990 to escape the dictatorship in Romania. They discuss the current political and social situation in Romania and their life in Austria, their work at the local factory, their sorrows and dreams.

**Corviale, il serpentine 34:00**

Corviale zeigt Einblicke in das Leben des ein Kilometer langen Wohnkomplexes in der Peripherie Roms. Die Einwohner sprechen über das Mismanagement, mangelnde Infrastruktur und Vorurteile, die Corviale als Ghetto mit hoher Arbeitslosigkeit, Kriminalität und Drogenmissbrauch charakterisieren.

Corviale offers glimpses into the life of occupants of the 1km long housing complex in the periphery of Rome. The inhabitants discuss problems like the mismanagement, lack of infrastructure and prejudices which characterise Corviale as a ghetto with high unemployment, criminality and drug abuse.

**Three Things I like 14:00**

Fabian ist ein neunzehnjähriger Mexikaner, der in New York lebt und als Aushilfe in einem italienischen Restaurant arbeitet. Am meisten sorgt er sich um Geld, Karriere und wie er seine Schule, Miete, Internet und seine große Leidenschaft – Turnschuhe – bezahlen kann.

Was er an den USA am meisten mag, sagt er mit einem Grinsen, sind die Möglichkeiten, McDonald's und die grünen Banknoten...

Fabian is a 19 year old Mexican lives in New York and works as a busboy in an Italian restaurant. He is most worried about money and his career, how to pay for school, rent, internet and his passion: sneakers. What he likes the most about the USA, he says grinning, are: the opportunities, McDonald's and the green bills ...

**Videotage – artists' collective (hk)**  
**Compilation**

Videotage – das Wort ist aus „Video“ und „Montage“ zusammengesetzt – ist ein 1985 gegründetes Künstlerkollektiv. Hauptanliegen der Gruppe ist es, unabhängig zu arbeiten und mit neuen Formen zu experimentieren. Das Kollektiv hat heute über 100 Mitglieder, die sich mit der Produktion, Entwicklung und Erforschung von Film, Video und verwandten Gattungen beschäftigen und eine pluralistische Entwicklung von Kunst und Medien in Hongkong fördern.

Videotage – a composite term of “video” and “montage” – is an artists' collective founded in 1985. The main objective of the group is to work independently and to experiment with new forms. Today, the collective has more than 100 members working on the production, research and development of film, video and related disciplines, and on a pluralistic development of art and media in Hongkong.

**special [01]**

**Heidrun Holzfeind:**

**The day after tomorrow**

**Sunday 2.2.**

**21 – 23h > Theatersaal**

**special [02]**

**Videotage/Hongkong**

**Monday 3.2.**

**21 – 23h > Theatersaal**

with works by

**Jamsen Law**

**Nose Chan**

**Sara Wong Chi-hang**

**Tamshui**

**Chan Ching Kit**

presented by

**Ashley Yeung**

Deputy General

Manager of Videotage

[www.videotage.org.hk](http://www.videotage.org.hk)

supported by

**Goethe-Institut Hongkong**

documentary [01]

**Disobbedienti**

Saturday 1.2.

12 – 14h &gt; Theatersaal

documentary [02]

**Unternehmen Paradies**

Sunday 2.2.

13 – 14h &gt; Theatersaal

Disobbedienti



Unternehmen Paradies

**Oliver Ressler** (at) in cooperation with **Dario Azzellini** (it)**Disobbedienti** 54:00

Die Disobbedienti gingen während der Demonstrationen gegen den G8-Gipfel im Juli 2001 in Genua aus den Tute Bianche hervor. „Tute Bianche“ war die Bezeichnung für jene weiß gekleideten AktivistInnen aus Italien, die ihre durch Schaumstoff, Reifen, Helme, Gasmasken und selbst gemachte Schilde geschützten Körper bei direkten Aktionen und Demonstrationen als Waffe des zivilen Ungehorsams einsetzten.

Beim G8-Gipfel in Genua beschlossen die Tute Bianche die namensgebenden weißen Overalls abzulegen, um in der Multitude der 300.000 DemoteilnehmerInnen aufzugehen. Der Übergang von den Tute Bianche zu den Disobbedienti, den Ungehorsamen, ist auch eine Entwicklung vom „zivilen Ungehorsam“ zum „sozialen Ungehorsam“. Durch das repressive Vorgehen der Polizeikräfte in Genua wurde die Praxis des sozialen Ungehorsams von der Straße in die verschiedensten gesellschaftlichen Bereiche hineingetragen.

The Disobbedienti emerged from the Tute Bianche during the demonstrations against the G8 summit in Genoa in July 2001. The “Tute Bianche” were the white-clad Italian activists who used their bodies – protected by foam rubber, tires, helmets, gas masks, and homemade shields – in direct acts and demonstrations as weapons of civil disobedience. At the G8 summit in Genoa the “Tute Bianche” decided to take off their trademark white overalls and instead blend in the multitude of 300,000 demonstration participants. The transition from the “Tute Bianche” to the Disobbedienti, the disobediends, also marked a development from “civil disobedience” to “social disobedience.” The repressive actions by the police force in Genoa brought the practice of social disobedience in from the streets to the most diverse social realms.

**Volker Sattel** (de)**Unternehmen Paradies** 58:00

Mit einem kleinen Team hat Volker Sattel über ein Jahr lang dokumentarische Filmaufnahmen von Menschen und Schauplätzen in Berlin gemacht. Der distanzierte Blick der kalkulierten, nicht inszenierten Bilder und die akustische Ebene aus Originaltönen und Musikfragmenten lösen Menschen, Räume und Handlungen aus der vertrauten Betrachtung und ihrem Zusammenhang heraus und kopieren sie neu auf eine (Film-)Ebene zwischen Fiktion und Realität.

Eine wieder zum Leben erweckte Hauptstadt muss ihre symbolischen Zentren der Macht fieberhaft (re-) konstruieren und an den vorherrschenden Zeitgeist anpassen. Berlin braucht ein neues Antlitz, mit aller Kraft wird an einer perfekten Verbindung von lebendiger Moderne und standhafter Tradition gebaut. Eine eigenwillige Umkreisung der architektonischen Strukturen und Knotenpunkte von Berlin.

With a small team and for over a year, Volker Sattel has shot documentary scenes of people and places in Berlin. The distanced gaze, the unstaged images and the mix of original sounds and music fragments divest people, places and actions from their familiar context and parse them onto a new, filmic layer between fiction and reality.

A reconstituted capital city has to feverishly (re-)construct its symbolical centres of power and adapt them to the ruling Zeitgeist. Berlin needs a new face. With all its might it is striving to build the perfect synthesis between living modernity and steadfast tradition. An idiosyncratic circumscription of the architectural structures and nodes of Berlin.



**Heman Chong, Isabelle Cornaro** (sg/fr)  
**The End of Travelling** 53:00

The End of Travelling untersucht den Einfluss der Globalisierung auf die zeitgenössische Kunst in Asien. Das Phänomen des zunehmenden Interesses an asiatischer Kunst, die Bedeutung des politischen Aspektes der Arbeiten in Bezug auf postkoloniale Geschichte und der generelle Zusammenhang mit dem internationalen Kunstmarkt werden dabei thematisiert. Die Dokumentation ist um die Interviews mit den Künstlern Heri Dono, Ken Lum, Lee Wen und Wong Hoy Cheong aufgebaut und erforscht ihre künstlerische Praxis ebenso wie sie ihren persönlichen Geschichten unter ganz unterschiedlichen lokalen und globalen Arbeitsbedingungen nachgeht.

The End of Travelling investigates the impact of globalisation on Asian contemporary art. It observes the phenomenon of an increasing interest in Asian art, the importance of the political aspect of the work in relationship to post-colonial histories and the overall relationship to the international art market. The documentary is constructed around interviews with artists Heri Dono, Ken Lum, Lee Wen and Wong Hoy Cheong, exploring their practice as well as uncovering the personal stories involved while they produce work in different urban conditions around the world.

**Mariam Ghani** (us)  
**Permanent Transit** 21:30

Eine Reise durch zehn Länder zwischen Ost und West, mit dem flüchtigen Blick aus wechselnder Fensterperspektive. Diese beständig ineinander übergehenden Landschaften sind verwoben mit Alltagsgeräuschen und Zitaten aus einem Dutzend Lebensgeschichten von Reisenden, Exilanten, Auswanderern, Flüchtlingen, und deren Kindern. All diese dokumentarischen Elemente verdichten und ergänzen die umfassende, absurde Geschichte des Reisenden, der im Niemandsland zwischen den Grenzen gefangen ist.

A journey through 10 countries between East and West, glimpsed only through the frames of various windows. These constantly shifting landscapes are woven together with multiple layers of everyday sounds and the scraps of a dozen stories from the lives of expatriats, exiles, refugees, itinerants, children of divorce and children of immigrants. All of these documentary elements ultimately feed into and complement the absurd, appropriated, overarching narrative of a traveler who becomes trapped in the nomansland between the borders.

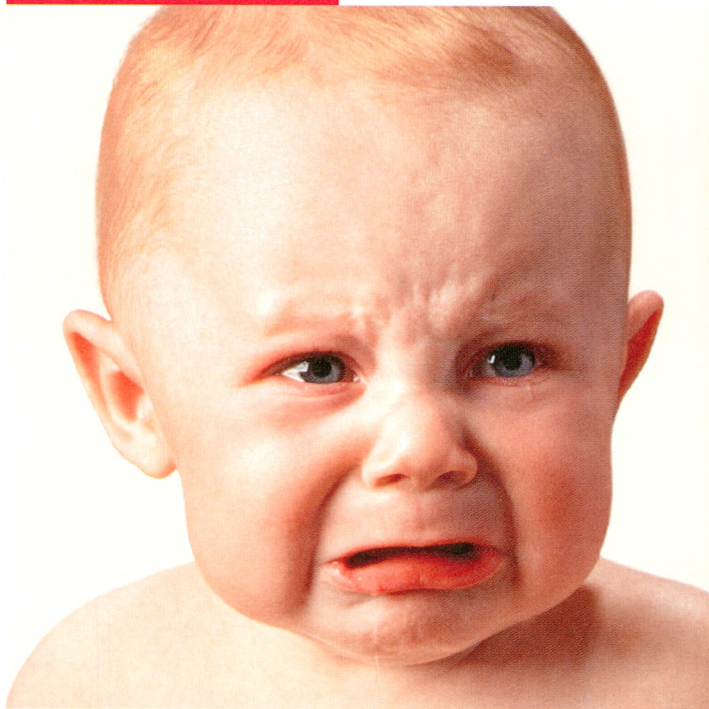
**drive-by-shooting, tallstoreez productionz** (de)  
**“Holiday Camp” how is your liberation bound up with mine?** 47:00

Ali und Baqir, zwei junge afghanische Flüchtlinge und ehemalige Insassen des Internierungslagers in Woomera, berichten von ihrem vier Jahre andauernden Weg ins Asyl. Als Hazara, eine religiös verfolgte Minderheit in Afghanistan, flohen sie vor den Taliban durch die verschiedensten Länder. Sie sprechen über ihr Leben, ihre Erfahrungen in Woomera und die Unsicherheit, nach ihrer Entlassung aus dem Lager nur mit einem Dreijahres-Visum leben zu müssen. Eine Schlüsselszene in der Dokumentation ist der Ausbruch aus dem Internierungslager Woomera im Jahre 2002, der einen maßgeblichen Protest gegenüber politisch konstruierten Nationalgrenzen markierte.

Ali and Baqir, two young Afghan refugees and ex-inmates of the Woomera detention center, share stories from their four-year long journey for asylum. They are Hazara, a religiously persecuted minority in Afghanistan, who fled from the Taliban, through various countries. They talk about their life and experiences in Woomera, and discuss the insecurity of living under a restricted three-year visa, after being released from this prison. The pivotal action of the documentary is the 2002 Woomera detention center outbreak, which represents a significant protest against the political construction of national borders.

documentary [03]  
**The End of Travelling**  
**Monday 3.2.**  
**18 – 20h > Theatersaal**

documentary [04]  
**Permanent Transit**  
**Holiday Camp**  
**Tuesday 4.2.**  
**12 – 14h > Theatersaal**



# Nur für Erwachsene

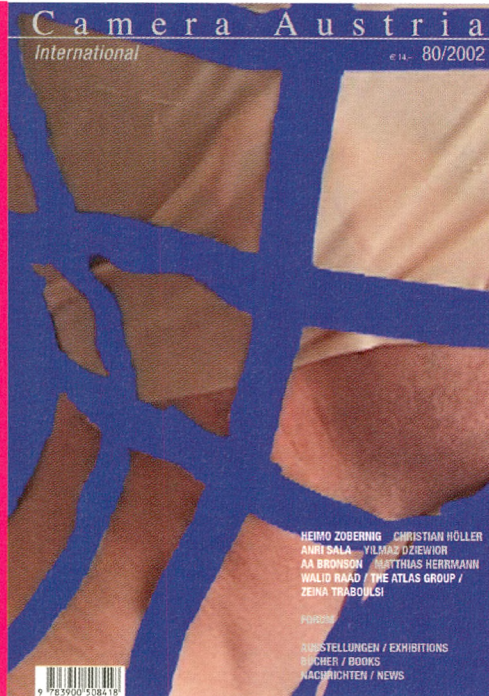
EINS von uns: ORB+SFB

radio EINS

95.8 FM

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

Ausgabe Nr. 80, Cover: Heimo Zobernig, 112 Seiten, 151 Farbabb., 40 SW-Abb.



Camera Austria  
International e 14 - 80/2002

HEIMO ZOBERNIG CHRISTIAN HÖLLER  
ANNE SALA / FELIX DZIEWIOR  
AA BRONSON / BERTHOLD HERMANN  
WALID RAAD / THE ATLAS GROUP /  
ZEINA TRABOULSI

KURZ

STELLUNGEN / EXHIBITIONS  
BÜCHER / BOOKS  
NACHRICHTEN / NEWS



## Jetzt abonnieren!

CAMERA AUSTRIA  
Sparkassenplatz 2, A-8010 Graz  
T +43/(0)316/815550-0, F 815550-9  
Kontakt: [camera-austria@camera-austria.at](mailto:camera-austria@camera-austria.at)

Bestellung: [distribution@camera-austria.at](mailto:distribution@camera-austria.at)  
Online-shop: [www.fotonet.at/shop/](http://www.fotonet.at/shop/)  
Homepage: [www.camera-austria.at](http://www.camera-austria.at)

**Jahresabonnement (4 Hefte):**  
**Österreich: € 45,- / Europa: € 53,- inkl. Porto!**

**Probeheft 50% Rabatt!**  
**ISSN 1015-1915**

## SCREENING

Andrés Burbano (co)  
 José-Carlos Mariátegui (pe)  
**From Stereotype to Stereo-  
 Vision – Global media art  
 from Latin America**  
 Tuesday 4.2.  
 15 – 17h > Theatersaal

Andrés Burbano und José-Carlos Mariátegui beleuchten die gegenwärtige Situation kreativer Entwicklung der Medienkunst in Lateinamerika: Sie thematisieren, inwiefern eine universelle Sprache hierin dieselben „globalisierten“ Probleme produziert, und überprüfen kritisch die Bedeutung des „Globalen“. Sie präsentieren Videoarbeiten aus der Ausstellung „Nueva/Vista: Videokunst aus Lateinamerika“ wie auch andere neue Medienkunstarbeiten.

Andrés Burbano and José-Carlos Mariátegui focus on the current state of creative developments of media art in Latin America and how it carries the same universal languages but also the same problems as many “globalized” creations, making a critical revision of what it means to be global in today’s world. The presentation includes videos presented at “Nueva/Vista: Video Art from Latin America” exhibition as well as many other innovative media art works.

## Partner Event

Nueva/Vista> see page 70

in cooperation with  
 ifa-Galerie Berlin

Howrah Howrah



Argentinien März 2002



Till Passow (de)  
**Howrah Howrah 26:00**

Howrah ist der Name des zentralen Bahnhof in Kalkutta, Indien, und einer der größten Bahnhöfe Asiens. Neben seiner Bedeutung als Verbindungsknoten für Reisende und für Güter verkörpert Howrah den Lebenszyklus einer indischen Großstadt.

Howrah Station is the central station of Calcutta, India and one of the largest stations in Asia. Apart from its importance as a junction for transients and cargo transports, Howrah Station epitomises the circuit of life of a major Indian city.

Isa Rosenberger (at)  
**Sarajevo Guided Tours 30:38**

Portraits öffentlicher Plätze und ihrer Bewohner, in denen sich Geschichte und Geschichten zu einem Netz aus architektonischen Eindrücken aneinanderreihen, individuelle Blickweisen und Vorstellungen sowie strukturelle, faktische Daten des alltäglichen Lebens in einer Stadt, die medial immer noch überwiegend mit Bildern der Belagerung und Zerstörung im allgemeinen Bewusstsein präsent ist.

Portraits of public spaces and their inhabitants, private and public history are woven into a fabric of architectural impressions, individual perspectives and ideas as well as structural, factual data concerning everyday life in a city still associated primarily with images of siege and destruction.

kanalB (de)  
**Argentinien März 2002 60:00**

Im Mittelpunkt der Dokumentation steht zum einen die Lage der Menschen in Buenos Aires und zum anderen die verschiedenen Protestbewegungen, die sich formiert haben – die Asambleas, die Piqueteros, die Hijos und andere Bewegungen, die sich aus dem neu erwachten politischen Bewusstsein der Menschen ergeben. Weiter geht es darum, die neuere Geschichte der Auslandsverschuldung und der Krise seit der letzten Militärdiktatur nachzuvollziehen. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Kontinuität der wirtschaftspolitischen „Reformen“, die zu jener Zeit eingeführt wurden.

At the centre of the documentation we find the situation of people in Buenos Aires and the different protest movements which have formed: the Asambleas, the Piqueteros, the Hijos and other movements arising from the newly awakened political consciousness of the people. The film attempts to sketch the history of foreign debts and the political crisis since the last military dictatorship and emphasises the continuity of economic and political “reform” throughout that whole period.

documentary [05]

Howrah Howrah  
 Sarajevo Guided Tours  
 Wednesday 5.2.  
 12 – 14h > Theatersaal

documentary [06]

Argentinien März 2002  
 Wednesday 5.2.  
 15 – 17h > Theatersaal

**Die Politik der Sichtbarkeit  
– Schauplatz TV**  
Wednesday 5.2.  
18 – 20h > extern  
Vertretung des  
Landes Niedersachsen

Global Groove



Ruin(s) of Representation



Absolutely



## Die Politik der Sichtbarkeit – Schauplatz TV

Das Jahresprogramm der Landesvertretung Niedersachsen setzt sich in Form von Ausstellungen, Symposien und Projektarbeiten mit der Darstellung von Politik, Geschichte und kollektiver Erinnerung auseinander. In Kooperation mit der transmediale.03 bildet Schauplatz TV den Auftakt zu der vierteiligen Filmreihe „Die Politik der Sichtbarkeit“. Vom Agitprop-Klassiker bis zur fiktiven Nachrichtensendung zeigt das Programm eine internationale Auswahl künstlerischer Strategien, deren Ziel es ist, (Fern-)sehgewohnheiten, gesellschaftliche Repräsentationsverhältnisse und die Logik des Krieges zu diskutieren und kritisch zu unterlaufen.

**John Smith** (gb)  
**Om**

16mm, 1986 4:00

Ein Film über Haarschnitte, Kleider und Bild/Ton-Beziehungen.  
| A film about haircuts, clothes and image/sound relationships.

**Nam June Paik** (us)  
**Global Groove**

Video, 1973 28:30

Nam June Paik's herausragendes Werk Global Groove ist ein radikales Manifest zur globalen Kommunikation, eine wilde elektronische, die Sprache des Fernsehens subvertierende Collage.  
| Global Groove, a seminal tape in the history of video art, is a radical manifesto on global communications in a media-saturated world, rendered as a frenetic electronic collage that subverts the language of television.

**Lennaart van Oldenborgh**  
**Sarajevo Festival Ensemble** (nl)  
**Sarajevo World Report**

Video, 1995/96 9:00

Ein fiktives Nachrichtenteam aus Sarajevo berichtet über Amsterdam im Jahre 1995, einer Stadt, in der vor 50 Jahren der Frieden ausbrach.

| A fictional Sarajevan newsteam reporting from the city of Amsterdam in 1995, where peace broke out 50 years ago.

**Harun Farocki** (de)  
**Nicht löschbares Feuer**

16mm, 1969 25:00

Harun Farockis berühmtes Anti-Vietnam-Traktat über Arbeitsteilung, fremdbestimmtes Bewusstsein und die Produktion von Napalm.

## The Politics of Visibility – The Scene of TV

This year's annual program from the Landesvertretung Niedersachsen examines, through exhibitions, symposium and projects the representation of politics, history and collective memory. In cooperation with transmediale.03, The Scene of TV introduces the 4 part film program "The Politics of Visibility". From Agit Prop classics to fictional newscasts, the program shows an international selection of artistic strategies whose goal it is to discuss and critically subvert TV viewing patterns, relationships of social representation and the logic of war.

| Harun Farocki's famous anti-Vietnam-treatise about the division of labour, heteronomous consciousness and the production of napalm.

**Aleesa Cohene** (ca)  
**Absolutely**  
Video, 2001 8:30

Absolutely ist ein pseudo-dokumentarischer Videoclip, der sich vor dem Hintergrund einer Gesellschaft, die sich ständig in der Krise befindet, mit Geschichte, Politik und dem menschlichen Körper auseinandersetzt.

| Absolutely is a pseudo-documentary dealing with history, politics, and the body, against the backdrop of a society in continuous crisis.

**Nicolas Siepen, Tara Herbst** (de)  
**Ruin(s) of Representation**  
TV Live Act

Am Beispiel der Fernsehauftritte von Jean-Luc Godard zeigen Nicolas Siepen und Tara Herbst, dass Repräsentationen von Bildregimen gestützt werden, die im Inneren der Fernsehbilder funktionieren, ohne selber sichtbar zu sein. | Using Jean-Luc Godard's television appearances as an example, Nicolas Siepen and Tara Herbst show that representations are supported by regimes of the image which function within the televised image without ever being visible themselves.

Film and video program selected and presented by **Florian Wüst**. Part of this year's program of the **Landesvertretung Niedersachsen** "inspections 03" Curator **Stefanie Sembill**



**PERFORMANCE**

Gameboyzz Orchestra  
Grey Exploitations  
Deterritoriale Schlingen  
Schème II



"Contemporary discourse is at home in Berlin. The city is considered a factory of new ideas. Berlin is the European avant-garde, with a new take on the modern age," says Luca Di Montezemolo, head of Ferrari.

Berlin is moving. Berlin is restless. Berlin is unfolding. Berlin is being reinvented. Every day.

Creative people are inventive by nature. That's why they come to Berlin.



# filmboard.

**FILMFÖRDERUNG IN BERLIN-BRANDENBURG**

*Wir geben mehr als Geld*

Berlin-Brandenburg is one of the longest-established and most famous film regions in the world. Today, its creative potential and technical infrastructure make it a major location for the production of high quality films.

Apart from film funding as our core activity the qualitative and quantitative improvement of the film business in the German capital area are further tasks of the Filmboard Berlin-Brandenburg.

---

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



**Kunstbande SLA**  
**Gamebozz Orchestra**

Friday 31.1.

22 – 23h > Salon

**242.pilots: Grey Exploitations**

Saturday 1.2.

22 – 24h > Auditorium

### Kunstbande SLA (pl)

#### Gamebozz Orchestra

Unter dem Motto „Lowtech music for hightech people“ werden Gameboy-Konsolen als Musikinstrumente eingesetzt. Die Erschließung neuer Klangräume, live generiert auf Basis „archaisch- technologischer“ Parameter reflektiert den Kultstatus des Gameboy „Wir sind eine unorthodoxe Gruppe und setzen sowohl die neueste Technik als auch Retro-Technologien ein, wie sie von den in der ‘Micromusic Society’ zusammengeschlossenen Musikern verwendet wird“, sagt das Künstlerkollektiv Kunstbande SLA über sich selbst.

Der GameBoy ist ein 8-Bit-Handheld-Computer. Die besonders schwachen (archaischen) technischen Parameter waren eine Herausforderung und mit ein Grund für die Gründung des „Gamebozz Orchestra“. Die eingesetzte Software ist speziell für die Gameboy-Konsole geschrieben (Tracker, Sequencer, Drum Machine etc.; live generierte Töne und Spiele).

### 242.pilots: HC Gilje (no)/Lukasz Lysakowski (pl)/Kurt Ralske (us)

#### Grey Exploitations

Sound: Justin Bennett (gb/nl)

Die 242.pilots benutzen ihre eigene, selbstgeschriebene Software und improvisieren damit in Echtzeit mit digitalem Videomaterial, das sie in Trio- und Solo-Formationen zu visuell vielschichtigen Tracks zusammenfügen. Die Performance-Software erlaubt es Gilje, Lysakowski und Ralske, das Video-Material jederzeit flüssig und ausdrucksstark zu kontrollieren. Im Trio reagieren die drei Künstler subtil und intuitiv auf die Bilder der anderen, die geschichtet, kontrastiert, kombiniert und transformiert werden. Der Grad des Zusammenspiels und der unausgesprochenen Kommunikation ist vergleichbar mit den besten Free-Jazz-Ensembles. Das Resultat ist eine komplexe visuelle Unterhaltung – fast eine Erzählung, die die möglichen Grade visueller Abstraktion untersucht. Oder: eine hypnotisierende, immersive Reise durch verschiedenste Bildlandschaften.

Themed “lowtech music for hightech people” Gameboy consoles are used as musical instruments: The opening up of new tonal spaces, generated live on the basis of “archaic” technological parameters. Kunstbande SLA are fascinated by old cult games and the archaic sound of electronic music. “We are not an orthodox group and we utilise the latest technologies along with the retro ones used by musicians associated in the Micromusic society”, say Kunstbande SLA about their work.

The Gameboy console is an 8-bit handheld computer. Its unusually weak (archaic) technical parameters were a challenge and became the reason for creating the Gamebozz Orchestra. The goal is the creation of a new sound space on the grounds of sounds generated live with the Gameboy Color console.

Utilising their own custom software, 242.pilots expressively improvise rich, layered video works in real-time (both as a trio, and as soloists). The performance software created by Gilje, Lysakowski, and Ralske allows video to be controlled on-the-fly in a fluid and expressive manner. Improvising as a group, the three artists respond to and interact with each other’s images in a subtle and intuitive way. Images are layered, contrasted, merged, and transformed. The degree of interplay and unspoken communication between the artists is akin to the best free jazz ensembles. The end product is a complex visual conversation: a quasi-narrative exploring degrees of abstraction. Or: a mesmerising, immersive journey through diverse landscapes. Or: just raw retinal delight.

>Nomination/IMAGE  
 (see page19)

**Deterritoriale Schlingen**

Saturday 1.2. 21 – 22h

and

Sunday 2.2. 21 – 22h

&gt; Restaurant

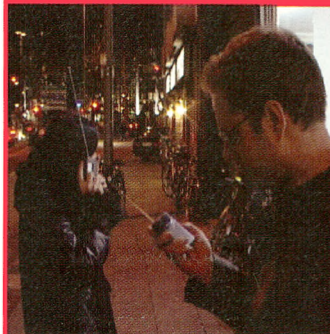
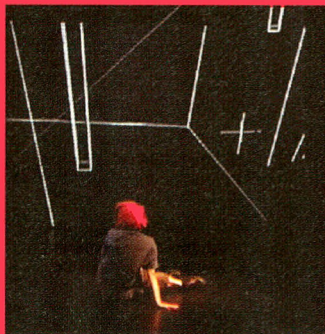
**Schème II**

Monday 3.2. 20 – 21h

and

Wednesday 5.2. 20 – 21h

&gt; Ausstellungshalle

**Deterritoriale Schlingen****Schème II****Schème II**

Open Stage

Tuesday 4.2.

16 – 18h &gt; Ausstellungshalle

Marie-Claude Poulin und Martin Kusch gewähren einen Einblick in den künstlerischen Prozess und bieten einen Überblick in den 2-jährigen Entwicklungsprozess von Schème II. Vorgestellt werden u.a. die speziell von Ihnen für dieses Projekt entwickelte wireless Sensor Box und diverse zusätzliche adaptierte Hardware und Software (non linear parameter mapping im MAX Environment).

Marie-Claude Poulin und Martin Kusch give insight into the artistic process and the 2 years of research and production of Schème II. The presentation centers around the self-developed wireless Sensor Box, and additional hard- and software (non linear parameter mapping in MAX Environment).

**Thom Kubli, Sven Mann (de)**  
**Deterritoriale Schlingen**

Digital fragmentierte Klänge und Rhythmus-schleifen werden mittels eines selbstreflexiven Algorithmus prozessiert und in klanglichen Gruppen arrangiert. Die Relation der Klänge unter- und zueinander formt eine dynamische Räumlichkeit, die sich in Klangfeldern bewegt. Die Klänge werden durch UKW-Sender unterschiedlicher Frequenzen mit kurzer Reichweite übertragen und erhalten ihre räumliche Anordnung über die Positionierung der Empfangsgeräte. Als Empfänger dienen billige tragbare Radios und mitgebrachte Taschenradios. Die einzelnen Dynamiken der jeweiligen Kanäle verhalten sich derart, dass kleinere Empfängergruppen der Installation in sich funktional sind. Mittels der veränderbaren Anordnung der Empfänger charakterisieren potentielle Umstrukturierungen die räumliche Diskontinuität.

Digitally fragmented sounds and beat loops are processed by means of a self-reflexive algorithm. The relationship between particular sounds describes dynamic and tonal sound spaces that move in field structures. The sounds are broadcast via short-range FM radio transmitters with different frequencies and obtain their spatial representation via the positioning of the receivers. The receivers are cheap mobile radios and pocket radios brought by the visitors. These populate the room in variable groups, or are spread over various rooms and outdoor spaces and ideally are moved by the recipients. Through the recipients topological rearrangement of the radio receivers, a potential restructuring characterises the spatial discontinuity.

>Honourable Mention/INTERACTION  
(see page 20)

**kondition pluriel (ca)****Schème II**

Der Zuschauer betritt einen offenen Raum, den Aktionsraum der Performance, die von der Konfrontation des Körpers mit neuen Medien handelt. Schème II versetzt den Körper in reale und virtuelle Situationen und projiziert ihn in multidimensionale Räume hinein. Eine Tänzerin liegt auf dem Boden und kontrolliert durch ihre Bewegungen die Projektion: eine schematische Darstellung des sie umgebenden Raumes. Der Raum, als Reflexion von Körper-Aktion und Körper-Innerstem, ist auseinandergerissen wie der Körper selbst. Unsere Wahrnehmung von Realität, Raum und Zeit wird durch das Nebeneinander unterschiedlicher Aktionsmomente hinterfragt.

In the choreographic installation Schème II, the viewer moves into a stark, open space, the site of the performance dealing with the encounter between the body and the new media. The fruit of a rigorous process, Schème II sets the body into real and virtual situations, projecting it into multi-dimensional spaces. By moving her head, she controls the projection of images representing a schematic version of the stage space. The space – as a reflection of the body's actions and interiority – is dislocated like the body itself. The projection of images of its past actions question our perception of reality, space and time.


supported by

**The Canada Council for the Arts****Canadian Embassy****Kulturbüro Quebec****.Kunst bundeskanzleramt****Conseil des Arts et des Lettres du Québec**

## WORKSHOP

VVVV – Live-Video Software  
Tapestry  
Proce55ing  
Preservation of Video Tapes  
Community Wireless  
Networking  
Ogg/Vorbis and Open Media  
Standards  
sounds tactical

Information and registration  
[workshop@transmediale.de](mailto:workshop@transmediale.de)



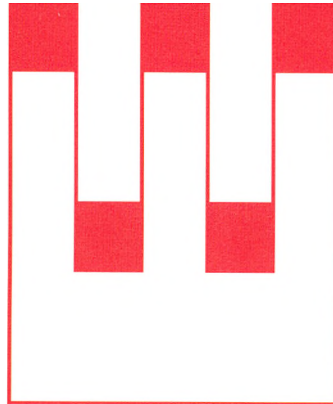
# WORKSHOP

VVVV – Live Video Software

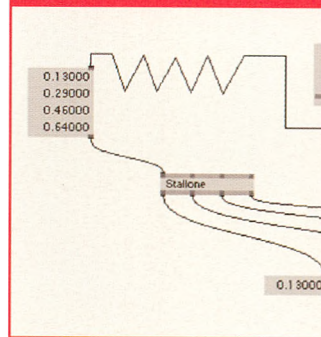
Saturday 1.2.  
14 – 19h > K3

Tapestry

Sunday 2.2.  
14 – 19h > K3



www.meso



Tapestry



**Sebastian Oschatz** (de), **Joreg Diessl** (de)  
Meso/VVVV

VVVV ist eine grafische Programmiersprache für Windows. Der Fokus der Software liegt auf Videosynthese und Echtzeitbearbeitung von Bildmaterial. Der Workshop bietet eine erste Berührungsmöglichkeit mit der Software. Die Entwickler der Software leiten den Workshop und geben die Möglichkeit, auch tiefer gehende Fragen vor Ort in Theorie und Praxis zu diskutieren.

VVVV is a graphical computer language for Windows. The software's focus is on video synthesis and real-time editing of image material. The workshop offers a first encounter with this software. The software developers will conduct the workshop themselves and give opportunity for more profound Q&A on theory and realisation.

**Sebastian Oschatz** (\*1967)  
diploma in computer science, co-founder of meso digital media systems design, Frankfurt,  
lectures in interface design at Universität Ulm  
[idesign.meso.net](http://idesign.meso.net)

**Joreg Diessl** (\*1978)  
FH-Diploma in media technology and design,  
parasite at meso, vulltime vvvler, various audio,  
video, programming, installation works  
[joreg.ath.cx](http://joreg.ath.cx)  
[www.meso.net](http://www.meso.net), [vvvv.meso.net](http://vvvv.meso.net)

**Presentation** at club transmediale  
**Meso Live Saturday 1.2.** 23h > see page 63

**William Ross, Victoria Ward** (gb)  
Tapestry

Tapestry ist ein Onlinesystem, das verschiedene, von den Benutzern bereitgestellte Medienformate zu stets neuen Geschichten verwebt. Jeder darf mitmachen, mitdiskutieren und – eines Tages – die Verantwortung für einen Teil des Gewebes übernehmen. Der ursprüngliche Sinn des Projekts lag darin, ein effektives Mittel zur Sammlung und Präsentation von Augenzeugenberichten zu schaffen. Das System wird von unterschiedlichen Sites benutzt, die Beweise zu Menschenrechtsverletzungen, zum Treibhaus-Effekt oder ähnlichen medien-unfreundlichen Themen sammeln.

Im Anschluss an den Workshop folgt im transmediale salon eine Präsentation der Tapestry-Site [wastun.org](http://wastun.org) mit Florian Schneider, The Yesmen, uva.

Tapestry is a collaborative storytelling system: it weaves a compound narrative out of the disparate fragments entered by its inhabitants, splicing and combining narrative steps to build a single navigable mass of story. Anyone is free to contribute, discuss and one day take responsibility for part of the weave. The original purpose of the project was to find an effective way of gathering and presenting eyewitness testimony. How to gather firsthand material from remote and how to make that material engaging, informative and useful to both the researcher and the casual passer – by without relying on editorial expertise.

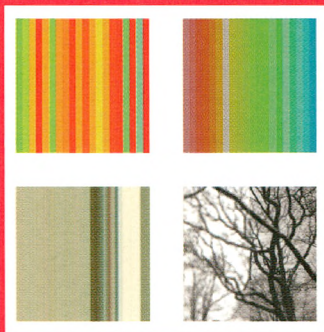
The system is used by several sites to gather and discuss evidence of human rights violations, climate change and other media-unfriendly issues.

The workshop will be followed by a presentation of the Tapestry-powered website [wastun.org](http://wastun.org) with Florian Schneider, The Yesmen, and others, in the transmediale salon.

**Will Ross** has a portfolio that stretches from British Telecom's corporate social responsibility unit to the decidedly anticorporate [mcspotlight.org](http://mcspotlight.org).

**Victoria Ward** is with Sparknow, a small and irreverent Knowledge Management consultancy that mixes corporate, voluntary and public sector work.

[www.spanner.org/tapestry](http://www.spanner.org/tapestry)



### Casey Reas (it/us) Proce55ing

Proce55ing ist eine Umgebung zum Erlernen der Grundprinzipien des Programmierens im Kontext der elektronischen Künste und ein elektronisches Skizzenbuch für die Konzeptentwicklung. Workshopteilnehmer werden sich mit dem Programmieren als kreativem Arbeitsmittel beschäftigen, indem sie Programme für Bilder, Bewegung und Verhalten schreiben. Die Software wird mithilfe der Proce55ing-Umgebung geschrieben.

Proce55ing is an environment for learning the fundamentals of computer programming within the context of the electronic arts and it is an electronic sketchbook for developing ideas. Workshop participants will explore the concept of programming as a means of creation through writing programs for images, movement, and behavior. We will be using the Proce55ing environment for writing the software.

developed at

**Interaction Design Institute Ivrea**  
and Aesthetics and Computation  
Group at the **MIT Media Lab**

[www.proce55ing.net](http://www.proce55ing.net)

### Torben Soeborg (dk) Preservation of Video Tapes

Museen für zeitgenössische Kunst sammeln in zunehmendem Maße Installationen, die unterschiedliche Medien verwenden. Diese Sammlungsgegenstände sind von erheblichen Problemen betroffen. Welche Aspekte spielen bei der Konservierung und Ausstellung von Multimedia-Installationen eine Rolle? Was sind die Kriterien für Erhalt und Re-Installation der Arbeiten? Ohne eine Lösung werden eine Reihe dieser Werke auf lange Sicht verloren gehen.

More and more museums for contemporary art are collecting installations in which various media are used. These acquisitions are surrounded by considerable problems. Which aspects play a role in the conservation and re-installation of multi media installations? What are the criteria for preservation and re-installation?

How can installations be registered and documented? Without solutions, a number of these works will, in the long term, have to be given up as lost.

**Torben Soeborg** Video and graphic artist of the **Danish Video Art Data Bank** examines the problems with preserving the immaterial variable media and more specific the conservation of works on old video tapes. He put forward proposals for both "passive and active" actions and questions for discussion about what can be done? – and what should be done?

[www.videoart.suite.dk](http://www.videoart.suite.dk)

Proce55ing

Monday 3.2.

14 – 19h > K3

Preservation of Video Tapes

Monday 3.2.

16 – 20h > K1

sounds tactical

daily 5.2. – 7.2.

12 – 18h > extern

Podewil

### Next 5 Minutes Tactical Media Lab sounds tactical

Der dreitägige Workshop beschäftigt sich mit den Möglichkeiten der Verwendung von Klangmaterial in Kunst, Aktivismus und taktischen Medienkampagnen. Er findet statt als „Tactical Media Lab“ zur Vorbereitung der Next 5 Minutes 4: Tactical Media Konferenz, die im Mai 2003 in Amsterdam stattfinden wird. Eines der Projekte, die im Rahmen des Workshops bearbeitet werden, ist „pool.prj“, ein vielschichtiges kollaboratives Klangprojekt, das von Laurence Rassel (be) and Cornelia Sollfrank (de) mit anderen Mitarbeiterinnen entwickelt wird.

The three-day workshop will examine the potentials for using sound material in art activism and tactical media campaigns. It is conceived as a "Tactical Media Lab" in preparation of the Next 5 Minutes 4: Tactical Media conference which is due to take place in Amsterdam in May 2003. One of the projects to be developed during the workshop is "pool.prj" a multi-layered collaborative sound project conceived by Laurence Rassel (be) and Cornelia Sollfrank (de) with other collaborators.

[www.n5m.org](http://www.n5m.org)

the workshop is organised by **Podewil**  
in cooperation with **transmediale.03**

**Community Wireless  
Networking**

Tuesday 4.2.

14 – 19h > K3

**Ogg/Vorbis and  
Open Media Standards**

Wednesday 5.2.

14 – 19h > K3

**Lars Aronsson** (se)

**Community Wireless Networking**

Der Zugang zum Internet in Büros, Schulen und öffentlichen Plätzen wird in Zukunft zunehmend über drahtlose Funktechnologien stattfinden. Während der Zugang zum Internet eine immer wichtigere Rolle im täglichen kulturellen und wirtschaftlichen Leben einnimmt, versuchen internationale Initiativen diese neuen Kommunikationstechnologien für lokale Communities nutzbar zu machen. Elektrosmog, eine Online Diskussionsgruppe aus Stockholm, ist eine der wichtigsten dieser neuen Organisationen, die sich mit dem öffentlichen Internetzugang über Funktechnologie auseinandersetzen. Lars Aronsson wird in seinem Vortrag auf die Thematik eingehen und im Anschluss die kulturelle und soziale Bedeutung dieser neuen Funktechnologien zur Diskussion stellen.

There is a now widespread belief that access to the Internet increasingly will use wireless technology in homes, offices, schools, and public spaces. As access to the Internet becomes an increasingly important part of our daily cultural, economic and social lives, international initiatives are arising that aim to put these new communication technologies in the hands of local communities. Elektrosmog, an online discussion group based in Stockholm, is one of the most important of these new organisations dedicated to public, wireless Internet access.

**Lars Aronsson** (computer scientist and programmer) will lecture and lead a discussion on the cultural and social implications of new wireless technologies and provide an overview of current Swedish projects.

[www.elektrosmog.nu](http://www.elektrosmog.nu)

presented by **W:Lab Berlin** [wlab.de](http://wlab.de)

**Adam Hyde** (gb)

**Ogg/Vorbis and Open Media Standards**

Ogg/Vorbis ist ein neuer, offener Medienstandard für Audiokompression, der entwickelt wurde, um vorhandene proprietäre und patentierte Formate zu ersetzen. Vorbis ist frei, offen und unpatentiert, dadurch unterscheidet es sich von bestehenden Formaten. Vorbis wurde als Teil des Ogg Projektes entwickelt. Ogg/Vorbis ist Teil einer größeren Initiative, die im Moment ein vollwertiges, offenes Multimedia-System entwickelt. Dieser Workshop gibt eine Einführung in das Format und behandelt sowohl die technischen Spezifikationen (Datenkompression, Codierung/Decodierung, Hörvergleiche mit konkurrierenden Formaten) als auch die philosophischen und rechtlichen Fragen, mit denen sich offene Medienformate und Initiativen auseinandersetzen.

OggVorbis is a new open standard audio compression format designed to replace existing proprietary, patented formats. Vorbis is different from existing proprietary formats in that it is completely free, open and unpatented. Developed as part of the Ogg project, OggVorbis is part of a larger initiative currently being undertaken to create a fully open multimedia system. This workshop will introduce the format, focusing on both technical specifics (compression, encoding/decoding, listening comparisons between competing formats) as well as the philosophical and legal issues underpinning open media standards and initiatives.

**Adam Hyde** is a new media artist and musician. He has a special interest in streaming media, in both visual and audio contexts.

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



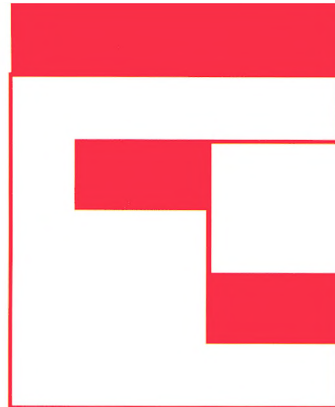


## EXHIBITION

### I Love You

The digitalcraft team presents the exhibition "I Love You – computer\_virus\_hacker\_culture" at the transmediale.03. A project of Museum of Applied Arts, Frankfurt.

I Love You  
daily 10 – 24h



payload des Virus "HLLC.Globe.8001.b"



Franziska Nori  
Saturday 1.2.  
12h > K1 LECTURE

Computerviren sind heutzutage ein fester Bestandteil unseres computerisierten Alltags. Die von den mittlerweile ca. 60.000 Viren weltweit hervorgerufenen volkswirtschaftlichen Schäden verursachen Kosten in Milliardenhöhe. Im Falle des „I Love You“ Virus beziffert das unabhängige US-Forschungsinstitut Computer Economics den Schaden auf 8,75 Milliarden US-Dollar.

Die Ausstellung „I Love You“ ist ein Experiment mit zeitgenössischer Kunst. Kunst im Zeitalter der Digitalisierung besitzt ihre eigenen Paradigmen und bedient sich bis dato ungewohnter Ausdrucksformen. Grundlage sind neueste Technologien, die für die schöpferische Arbeit zugleich Material und Kommunikationsbasis sind. Eine neu heranwachsende Generation von Künstlern arbeitet mit modernster Technologie und erweitert ihr Wirkungsfeld auf die Realität der sich permanent wandelnden Informations- und Wissensgesellschaft.

Unterteilt in mehrere Bereiche schlägt die Ausstellung auf einer Fläche von 150 Quadratmetern den Bogen von Computerviren als Verursacher ökonomischer Schäden zur Inspiration künstlerischen Schaffens.

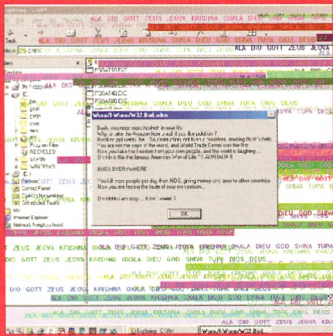
An mehreren Rechnern werden das äußerliche Erscheinungsbild (payloads) ausgewählter Virenprogramme und ihre Auswirkungen dargestellt. An isolierten Terminals („in the zoo“) können die Besucher eine Virensammlung mit circa 400 aktiven Viren einsehen, mit Viren wie „bad boy“ oder „suicide“ infizierte Dateien aktivieren und die Rechner zum Absturz bringen. Hintergrundinformationen zur Entwicklung des Phänomens bis zum heutigen Tag bietet die Darstellung der 30-jährigen Geschichte der Computerviren und ihrer technischen Entwicklungen.

Die Netzkünstler 0100101110101101.ORG und „epidemiC“ präsentieren die Computerviren „biennale.py“ und „bocconi.py“, welche über ihre Eigenschaft als selbstreproduzierendes Programm hinaus zu sozialen Kunstwerken erklärt wurden. Einblicke in die Hackerethik und die ästhetische Funktion der Computerviren bietet mit einer Auswahl seiner Programme der Hacker und Free Software Programmierer Jaromil. Programme wie der Flugzeugsimulator von Carl Banks zeigen die Faszination des Programmierens als Spiel mit Form und Funktion.

Eine weitere Perspektive zeigt den Programmiercode als Sprache, der über seine reine Funktionalität hinaus einen hohen ästhetisch-künstlerischen Anspruch hat. Den Viren zugrunde liegende Quellcodes dienen mit ihrer Ästhetik als Ausgangspunkt für Vergleiche mit experimenteller Literatur der frühen Avantgarde. Ähnlich der experimentellen Poesie der frühen Avantgarde – Baudelaire, Rimbaud, der poètes maudits sowie Apollinaire und die Surrealisten – experimentieren Code Poets mit dem zugrunde liegenden Material der heutigen Informationsgesellschaft.

Der Brisanz des Themas in seiner wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Dimension trägt die Ausstellung durch die Beteiligung des Antivirensoftware-Herstellers Trend Micro Rechnung, der im Kontrast zu den künstlerisch motivierten Hacktivisten der digitalen Kunstszene weniger Gefallen am ästhetischen Aspekt der Schaffung von Computerviren findet und stattdessen unter dem Stichwort „Intuitive Information Security“ Strategien gegen stets intelligenter werdende Virengenerationen entwickelt.

## payload des Virus "W32.Toal.A"



## Florian Cramer "Self"

```
#!/usr/bin/perl
open (IT, "< self");
while (<IT> {
  push @it, $_}
close (IT);
open (IT, ">> self");
print IT join ("\n ", @it);
close (IT);
```

## Jaromil "forkbomb"

```
: () { : | :& } ; :
```

Nowadays computer viruses are an integral part of our computerised everyday life. The damages to national economies, caused by the more than 60.000 viruses appeared until now, generate costs of many billions. In the case of the "I Love You" virus the independent US research institute Computer Economics estimates the damage to 8,75 billion US \$.

The exhibition "I Love You" is an experiment with contemporary art in the era of digitalisation. It uses its own paradigms and until now very unusual ways of expression. Basis are the latest technologies, for the creative output they are material as well as means of communication. A growing new generation of artists operates with these modern technologies and enlarges its area of influence to the reality of a permanently changing society of knowledge and information.

Divided into several sections on an area of 150 square meters the exhibition creates a connection between computer viruses as causes of economic damage and inspiration for art.

With the help of several computer workstations the effects and interesting payloads (payload = end result visible on the monitor after a virus contamination) of selected viruses are demonstrated. Stand-alone terminals enable visitors to navigate a collection of approx. 400 viruses, activate virus infected files and cause the crash of the computers. Background information is provided by a chronology of the by now 30-year-old history of computer viruses and their technical evolution.

The net artists 0100101110101101.ORG and "epidemiC" are presenting their viruses "biennale.py" and "bocconi.py", that transcend their mere quality as self-reproducing programs to a piece of social art.

The hacker and Free Software programmer Jaromil offers an inside view of the hacker ethics and the aesthetical connotation of viruses. A selection of his work will be shown.

"Obfuscated C Code" authors like Carl Banks will be presented demonstrating the fascination of coding as a creative act with form and function.

One of the perspectives the exhibition takes up devotes itself to the programming code as a language, which, besides its mere functionality, has a high artistic and aesthetic standard. Comparable to the experimental poetry of the early vanguard – Baudelaire, Rimbaud, the poètes maudits as well as Apollinaire and the surrealists – code poets nowadays experiment with contemporary materials such as source code.

A different perspective upon the economical and social dimension is added by the viewpoint of a global player in antivirus and content security software and services, Trend Micro. In juxtaposition to artistically motivated hacktivists of the digital art scene the security experts present their concept of "Intuitive Information Security".

## EXHIBITION

57

I Love You  
daily 10 – 24h

The exhibition includes works by

**Florian Cramer (de)**  
Freie Universität Berlin,  
Institute for General and  
Comparative Literature Studies

**epidemiC (it)** artist and  
programmer collective, Milan

**Jaromil (it)** free software  
programmer and code poet  
[www.dyne.org](http://www.dyne.org)

**0100101110101101.org**  
web artist

supported by  
**Italianische Botschaft**  
Istituto di Cultura

springerin

Hefte für Gegenwartskunst

www.springerin.at



# TEXTE ZUR KUNST

WWW.TEXTEZURKUNST.DE

## AUSGABEN 2002

NR. 45 (MÄRZ): VERRISS

NR. 46 (JUNI): APPROPRIATION NOW!

NR. 47 (SEPTEMBER): RAUM

NR. 48 (DEZEMBER): FASSE DICH KURZ! – 61 MINIATUREN

## AUSGABEN 2003

NR. 49 (MÄRZ ): ATELIER

NR. 50 (JUNI): FÜNFZIGER JAHRE

## EDITIONEN

KAI ALTHOFF, JOHN BALDESSARI, LOUISE LAWLER, SHARON LOCKHART, JONATHAN MEESE,  
OLAF NICOLAI, HERMANN NITSCH, RAYMOND PETTIBON, DANIEL RICHTER, WOLFGANG TILLMANS, U.A.

TEXTE ZUR KUNST Torstrasse 141, D-10119 Berlin

Tel: +49 30-28 48 49 39 Fax: +49 30-28 48 49 38 e-mail: verlag@textezurkunst.de

## CLUB

**club transmediale.03**  
festival for electronic music  
and related visual arts

> Maria am Ufer

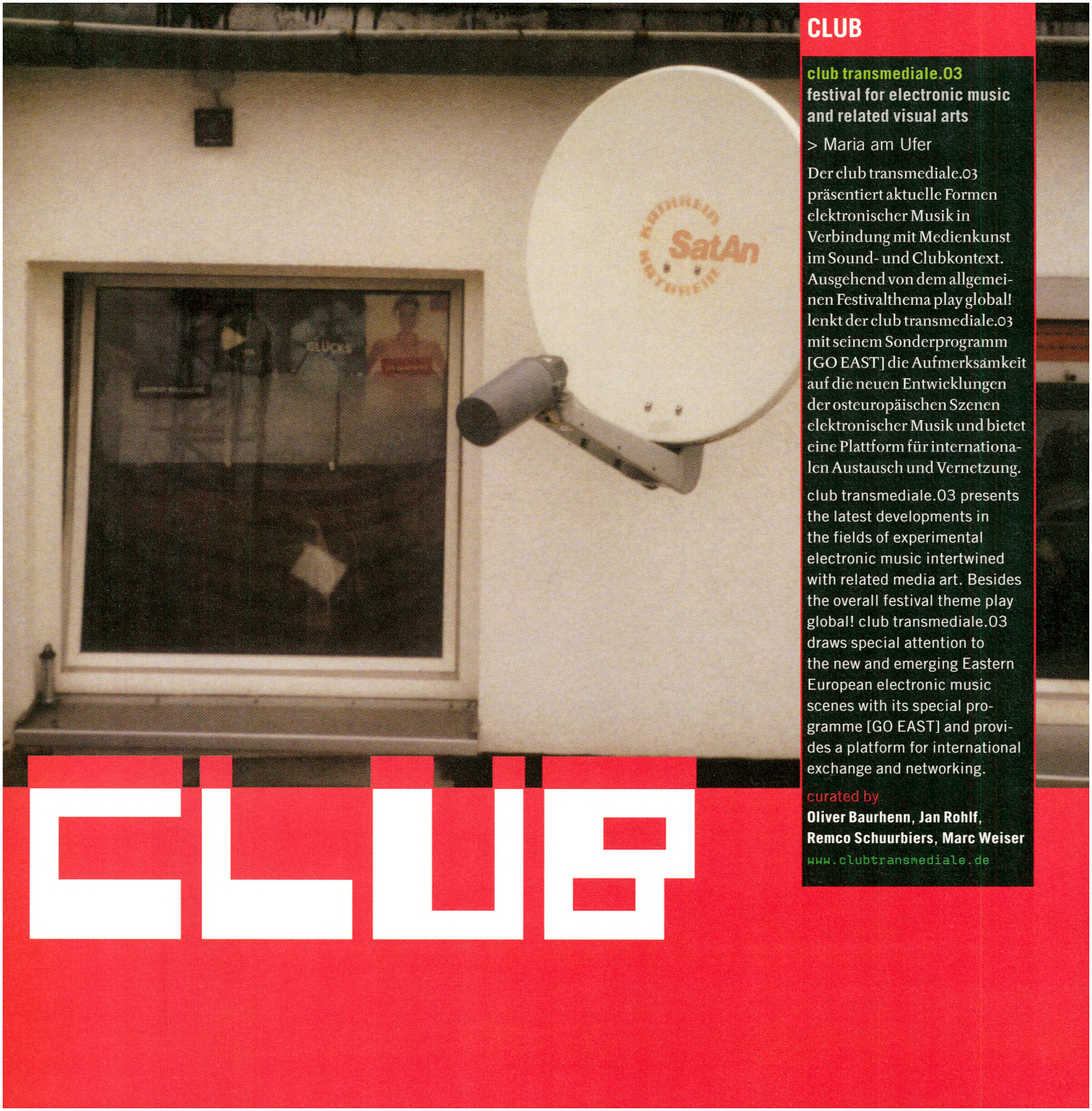
Der club transmediale.03 präsentiert aktuelle Formen elektronischer Musik in Verbindung mit Medienkunst im Sound- und Clubkontext. Ausgehend von dem allgemeinen Festivalthema play global! lenkt der club transmediale.03 mit seinem Sonderprogramm [GO EAST] die Aufmerksamkeit auf die neuen Entwicklungen der osteuropäischen Szenen elektronischer Musik und bietet eine Plattform für internationalen Austausch und Vernetzung.

club transmediale.03 presents the latest developments in the fields of experimental electronic music intertwined with related media art. Besides the overall festival theme play global! club transmediale.03 draws special attention to the new and emerging Eastern European electronic music scenes with its special programme [GO EAST] and provides a platform for international exchange and networking.

curated by

**Oliver Baurhenn, Jan Rohlf,  
Remco Schuurbijs, Marc Weiser**

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



# CLUB

club transmediale

Friday 31.1.

22h &gt; Maria am Ufer

**BAUNUMMER 1077**

22h Maria &gt; Saal/Hall

Eröffnungs Soundperformance der holländischen Gruppe DAC – eine akustische Resonanz-Aufnahme des Raumes mittels Feedbackschleifen und Körpereinsatz.

A heavy physical sound performance for the opening by the Dutch group DAC – an acoustic resonance scan of the space by the use of feedback loops.

**PERFECT TIMING**

22.30h Maria &gt; Saal/Hall

Der Eröffnungsabend des 4. club transmediale ist ein Leckerbissen für alle Freunde der gehobenen 4/4 Bassdrum-Kultur: Thomas Brinkmann spielt zum vorerst letzten Mal in Deutschland, während Thomas Fehlmann erstmalig das Live-Set zu seinem neuen Album vorstellt. T.rauschmiere ist mit seinem knarrenden Stomp-Tech ein Garant für Tanzkultur auf höchstem Niveau. Thomas Franzmann aka Zip aka Dimbiman ist als eine Hälfte des Labels Perlon bekannt für seine Minimalverschiebungen im 4/4-Raster und weltweit dancefloorerprobt. Den letzten Schliff bekommt der Abend von

Octex aus Ljubljana, welcher ein wunderbar dubbendes Minimal-Tec-Album auf dem Laibach-Sublabel Tehnika veröffentlicht hat. Die Schweizer Grafik-Künstler Büro Destruct werden zusammen mit CUE ein visuelles Environment schaffen, das unter Verwendung von Elementen des Loslogos Projektes – The Society for the Conservation of Urban Visual Heritage – an das diesjährige Festivalthema play global! anknüpft.

The grand opening of the 4th club transmediale is for friends of the functional, advanced 4/4 bassdrum: Thomas Brinkmann's live-set will be the last one in Germany for quite some time. As a première in Germany, Thomas Fehlmann will present his new album with a live-set. T.Rauschmiere will guarantee dance pleasures on the highest level with his creaking stomp-tech. Thomas Franzmann aka Zip aka Dimbiman, impersonating one half of the label Perlon, is famous for his tremendous minimal shifts within the 4/4-scheme. The night will be supported by Octex from Ljubljana, who just has released a wonderful dubby minimal-tec album on the Laibach related label Tehnika. Famous graphic designers

Büro Destruct team up with CUE to create a visual environment that reflects on the play global! festival theme featuring elements of their Loslogos project – The Society for the Conservation of Urban Visual Heritage.

**Thomas Brinkmann (de)**

[www.max-ernst.de](http://www.max-ernst.de)

**Thomas Fehlmann (ch)**

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

**Thomas Franzmann aka Dimbiman (de)**

[www.perlon.com](http://www.perlon.com)

**octex (si)**

[www.soundoflj.com/tehnika](http://www.soundoflj.com/tehnika)

**T.rauschmiere (de)**

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

**CUE and Büro Destruct (ch)**

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

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

**MONTAGE, DE-**

22h Maria &gt; Lounge

Die visuelle Montage – Demontage von Architektur aus dem ehemaligen sozialistischen Berlin der Berliner Künstlergruppe visomat.av (de) ist Ästhetisierung, Analyse und Protest zugleich.

The visual assembly – disassembly of architecture from the former socialist Berlin plays the key role in these work by the artist group visomat.av (de). It is about aesthetics, analysis and protest at the same time.

[www.visomat.com](http://www.visomat.com)

**HOW TO GET TO MOSCOW**

22h Maria &gt; Lounge

Electronica Duo EU aus St. Petersburg spielt sein erstes Live-Set außerhalb Russlands. Solar X ist der Gründer des ArT-TeK Labels, einer Kreativzelle für elektronische Musik in Russland. Das Belgradeyard Soundsystem organisiert auch das einzige Festival für elektronische Musik im heutigen Jugoslawien „dis-patch“. Die Computerkünstler Holger Lippmann und Mark Perleberg werden mit ihren, sound-getriggerten Farbkompositionen für die Visualisierung sorgen und ihr Projekt Urban Area vorstellen.

EU is an electronica duo from St. Petersburg. Their live-set will be the first outside of Russia. Solar X founded the ArT-TeK Label, a creative cell for electronic music in Russia. Besides producing music, Belgradeyard Soundsystem also organizes the only festival for electronic music in Yugoslavia “dis-patch”. Computer-artists Holger Lippmann and Mark Perleberg will do the visualisation with their sound-triggered compositions and present the project Urban Area.

**Solar X (ru)** [www.solarx.mu.ru](http://www.solarx.mu.ru)

**EU (ru)** [www.pause2.com](http://www.pause2.com)

**Belgradeyard Soundsystem (yu)**

[www.belgradeyard.co.yu](http://www.belgradeyard.co.yu)

**Holger Lippmann & Mark Perleberg (de)**

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



club transmediale

Saturday 1.2.

21h &gt; Maria am Ufer

**GO EAST**

21h Maria &gt; Saal/Hall

Präsentation des Buches „In the East – New Music Territories“ von den Journalisten Susanna Niedermayr (at) und Christian Scheib (at), das auf der Basis jahrelanger Recherchearbeit einen Überblick über die neue Musikproduktion in Osteuropa erstellt. Danach Diskussion über die Situation osteuropäischer experimenteller Musik mit den Teilnehmern des GO EAST- Programms. Moderation: Susanna Niedermayr.

Presentation of the book “In the east – new music territories” by journalists Susanna Niedermayr (at) and Christian Scheib (at), which is based on years of research and which gives an overview of the new music production in East Europe. Afterwards, a podium discussion with the artists appearing in the GO EAST-programme about the situation in East European music. Discussion hosted by Susanna Niedermayr.

[lineinlineout.underground.hu](http://lineinlineout.underground.hu)

**Conference home electronics**  
Monday 3.2. 16 – 19h > HKW  
> see page 7

**PULSE**

23h Maria &gt; Saal/Hall

Jan Jelinek lässt seine warmen, archäologischen Klangpartikel-Loops um einige versteckte Rockverweise einer virtuellen Begleitband erweitern. Mit ähnlichen Zitaten aus der Musik- und Kunstwelt arbeiten Rechenzentrum, die neues, in den Tieffrequenzbereichen des Dub wilderndes Material vorstellen. Bei dem Wort Dub darf natürlich Pole nicht fehlen, der seine bekanntesten ultraminimalistischen, filterbasierten Hallräume mittlerweile durch „echte Instrumente“ ersetzt hat. Meteo – Labelbetreiber und Musiker – wird als verbindendes Element alle artverwandten Stile des Dub und Reggae präsentieren.

Relja Bobic und Goran Simonoski vom Belgradeyard Soundsystem sind Musiker, Festival-Veranstalter und Radiomacher und so die kreative Keimzelle elektronischer Musik in Belgrad. Die Visualisierung wird vom deutschen Künstlerkollektiv MESO übernommen.

Jan Jelinek extends his warm archaeological sound-particle-loops with some hidden rock references, played by a virtual band. Playing with similar kinds of references to the music- and artworld, Rechenzentrum will present new scores that poach deep in the depths of low frequency dub. “Dub” also is the catchword for Pole, who has replaced his ultra minimal echo chambers with “real instruments”. Label owner and musician Meteo will lead us through stylistically related dub and reggae tunes. Relja Bobic and Goran Simonoski of Belgradeyard Soundsystem are musicians, festival organizers and radio producers and form the creative cell for electronic music in their hometown Belgrade. Visualization will be provided by the German artist collective MESO.

**Belgradeyard Soundsystem (yu)**

[www.belgradeyard.co.yu](http://www.belgradeyard.co.yu)

**Rechenzentrum (de)**

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

**Pole (de)**

[www.scape-records.de](http://www.scape-records.de)

**Meteo (de)**

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

**Jan Jelinek (de)**

[www.scape-records.de](http://www.scape-records.de)

**MESO (de)**

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

**MIK.MUSIK**

23h Maria &gt; Lounge

Mik.Musik ist das kreativste unter den Labels der großen CD-R-Szene Polens. Mik.Musik Produkte sind in schönen, handgefertigten Hüllen verpackt, nummeriert und auf 111 Kopien limitiert. Mitbegründer Wojtk Kucharczyk über das Label: „Mik.musik believes in people with big ears, minds, hearts (...and smaller stomachs)“. Für den club transmediale hat Mik.Musik Gunther Adler, bekannt als Mitglied des Groenland Orchesters, eingeladen.

Mik.Musik is the most interesting label of the large CD-R scene of Poland. Mik.Musik products are packed in beautiful handmade covers, numbered and limited to 111 copies. As founding member Wojtk Kucharczyk says “Mik.musik believes in people with big ears, minds, hearts (...and smaller stomachs)”. For club transmediale Mik.Musik invited Gunther Adler, known as member of the Groenland Orchester, to join in.

**Deuce (pl), Broiek (pl)**

**Moir Drammaz (pl)**

**Retro Sex Galaxy (pl)**

**Gunther Adler (de)**

**Ksawery Kafiski (pl)**

[www.moir.terra.pl](http://www.moir.terra.pl)

club transmediale

Sunday 2.2.

21h &gt; Maria am Ufer



## STRATEGIES

21h Maria &gt; Saal/Hall

Das mit der taz – die tageszeitung – realisierte Panel lotet aus, wie mit elektronischer Musik, Geräusch- und Klangkunst zu politischen und sozialen Themen Stellung bezogen werden kann. Den Fokus bildet das Arbeiten mit Tondokumenten, Field Recordings usw. Inwieweit kann das Tonmaterial selbst signifikante Aussagen treffen außerhalb von Songtexten und den Images der Musiker?

The panel, realized in cooperation with taz – die tageszeitung, investigates how one can comment on political and social themes through the medium of electronic music, noise and sound art. Working with sound documents and field recordings will be in the focus. To what extent sounds can make significant statements when separated from text and the musician's image?

Diedrich Diederichsen (de)

Peter Kraut (ch)

Ultra Red (us)

Ted Gaier (de)

Mercedes Bunz (de)

Moderation

Sebastian Handke (de)

## STATEMENTS

23h Maria &gt; Saal/Hall

Ausgehend von dokumentarischem Material werden Ansätze einer musikalisch-politischen Praxis nebeneinandergestellt: Die US Audio-Aktivistin Ultra Red führen den Diskurs mit dem Kanak Attak Netzwerk fort, der Migration und politische Selbstorganisation zur Sprache bringt. Random Inc.'s Jerusalem-Projekt führt Aufnahmen aus den Stadtteilen Jerusalems zu einem utopischen Moment zusammen, das musikalisch eine Co-Existenz der zwei Kulturen andeutet. Signal Territories, ein Performance-Abkömmling der Forschungs-Arbeiten von Atol Project, Pact Systems und Random Logic, benutzt SIGNIT-Material, Auszüge aus Satelliten- und Telekommunikation. Auf Überwachungs- und Analysemethoden zurückgreifend, die institutionellen Monopolen unterstehen, vollführt das Projekt eine heterotope Praxis, die Informationen aus vernetzten Netzwerken extrahiert und in neuer Form zugänglich macht. Domenico Sciajno kommentiert die Geschehnisse beim G8-Gipfel in Genua 2001. Hegenbart dokumentiert in Klangminiaturen intime Begegnungen zwischen Mensch und Objekt, die er dann mit arbiträren Computer-Klängen konfrontiert.

The programme features different statements of musical-political practices using documentary footage: US audio activists Ultra Red continue with their discourse with the Kanak Attak Network – addressing to issues of migration and political self-organization. Random Inc.'s Jerusalem-project, combines field recordings collected in both parts of Jerusalem indicating an utopian moment in which these two cultures can co-exist. Signal Territories is a performance relative of the research work done by Project Atol, Pact Systems and Random Logic. It uses SIGNIT-material together with broadcast telecommunications traffic of satellites. In performing the kind of observation generally conducted by institutional monopoly, the project shows a heterotopic practice that extracts valuable data from corporate and transnational networks, making it available and demonstrating how it can be shared. Domenico Sciajno comments on the incidents around the G8 meeting in Genova, 2001. Hegenbart however documents intimate encounters of man and object in sound-miniatures and confronts these with arbitrary computer sounds.

Conference Play Global! > see page 4  
Podewil Sound Service > see page 67

Ultra Red (us) &  
members of Kanak Attak Network (de)  
comatonse.com/ultrared  
www.kanak-attak.de  
Random Inc. (de) feat. Eran Sachs (il),  
Ran Slavin (il)  
www.mille-plateaux.com  
Signal Territories (si)  
www.tx-tx.org  
Domenico Sciajno (it)  
www.headroom.ws  
Boris Hegenbart (de)

## VECTORS &amp; GRAIN

23h Maria &gt; Lounge

Screening-Programm mit abstrakten audiovisuellen Kompositionen im Produkt-Format: Hypnotische Pixel-Texturen und komplexe Vektorstrukturen im präzisen Zusammenspiel mit clicks & cuts und digitalem Noise.

This screening programme presents abstract audiovisual compositions: Hypnotizing textures of pixels and complex structures of vectors show a precise combination with clicks & cuts and digital noise.

C404.40.40.31  
C404/Yoshi Sodeoka (us)  
www.c404.com  
Audio 8 Indx  
Servovalve (fr)  
www.servovalve.org





## HOME ELECTRONICS

**Conference** home electronics  
3.2. 16–19h > Auditorium  
> see page 7

### VVVV

21h Maria > Lounge

Präsentation der vom Künstlerkollektiv MESO (de) entwickelten Software VVVV. Sie ermöglicht die Echtzeit-Generierung von Video und Ton sowie die Steuerung interaktiver Multi-User-Medienumgebungen aus mehreren Rechnern, Sensoren, externer Hardware etc.

Presentation of the VVVV-software developed by the artist-collective MESO (de). VVVV is a toolkit for real-time video and sound synthesis as well as controlling physical devices in media environments with multiple computers, sensors, external hardware etc.

[vvvv.meso.net](http://vvvv.meso.net)  
VVVV Workshop > see page 52

## ELECTRO/ACOUSTIC

22h Maria > Saal/Hall

Kompositionen zwischen traditioneller Instrumentierung und Digital-Technologie: Radian schaffen mit ihren Improvisationen eine Störgeräuschwelt von poetischer Qualität. F.S. Blumm baut am Laptop Film-musikminiaturen mit klassischem Instrumentarium. Stefan Schneider aka Mapstation, Radian-Schlagzeuger Martin Brandlmayr und Reggae-sänger Ras Donovan werden warmen Analog-Dub im Bandformat aufleben lassen. Zusammen mit dem Gitarristen Joseph Suchy wird Ekkehard Ehlers musikalische Archive hörbar machen und versuchen dem Dilemma der "durch digitale Technologien vorgegebenen Produktionsweisen" zu entfliehen. Bojan Mandic ist Musiker, Journalist und Kurator bei der Musik Biennale in Zagreb.

Compositions between traditional instruments and digital technologies: With their improvisations Radian managed to create a realm of distorted sounds of poetic qualities. F.S. Blumm uses his laptop to build soundtrack miniatures with classical instrumentation. Stefan Schneider aka Mapstation, Radian drummer Martin Brandlmayer and Reggae singer Ras Donovan will perform to revive warm analogous dub sound within a band format. Together with guitarist Joseph Suchy, Ekkehard Ehlers will make the musical archives audible and try to escape from the dilemma caused by digital production processes. Bojan Mandic is a musician, journalist and a curator for the Zagreb Music Biennial.

**Bojan Mandic** (hr)  
[www.egoobits.net](http://www.egoobits.net)

**Radian** (at) & visualisation by  
**Dariusz Krzeczek/ Vidok** (at)  
[www.vidok.org](http://www.vidok.org)

**MAPSTATION** (de) feat.  
**M. Brandlmayr & Ras Donovan** (de)  
[www.staubgold.com](http://www.staubgold.com)

**F.S. Blumm** (de)  
[www.staubgold.com](http://www.staubgold.com)

**Ekkehard Ehlers & Josef Suchy** (de)  
[www.staubgold.com](http://www.staubgold.com)

## club transmediale

Monday 3.2.

21h > Maria am Ufer

## PIXELATE II – THE RETURN

23h Maria > Lounge

Lotech mit Consumer-Elektronik: zwei Projekte, die zeigen, dass Maschinen wie dem Commodore C64 oder Gameboys mehr zu entlocken ist, als Retro-Nostalgie.

Lotech combined with consumer electronics: two projects that aim to show that one can get much more out of machines such as the Commodore C64 or Gameboys than retro-nostalgia.

**Out of Data with Xorc** (nl)  
**Gameboyzz Orchestra Project** (pl)

**Performance**  
**Gameboyzz Orchestra Project**  
Friday 31.1.  
22 – 23h > Salon  
> see page 49

## club transmediale

Tuesday 4.2.

21h &gt; Maria am Ufer



## SPATIAL SOUND

21h Maria &gt; Lounge

Präsentation eines neuen Sound-systems zur Echtzeit-Verortung von Klängen im Raum, das auf dem Prinzip der „Wave Field Synthesis“ basiert. Eine Zusammenarbeit der TU Delft und TU Berlin, präsentiert von Marije Baalman (nl) und Folkmar Hein (de).

Presentation of a new sound system for real time distribution of sounds within a space based on a technique called "Wave Field Synthesis". The research project is a cooperation between the TU Delft and the TU Berlin and is presented by Marije Baalman (nl) and Folkmar Hein (de).

[www.soundcontroll.tudelft.nl](http://www.soundcontroll.tudelft.nl)

Im Anschluß Demonstration mit Kompositionen von

Followed by a demonstration with commissioned compositions by

**Robert Lippok (de)**  
**Frieder Butzmann (de)**  
**Christian Conrad (de)**  
**Boris Hegenbart (de)**  
**Marc Lingk (de)**  
**Marije Baalman (nl)**  
**Ilka Theurich (de)**  
**Markus Schneider (de)**  
 & visualisation by  
**Pietro Sanguineti (de)**

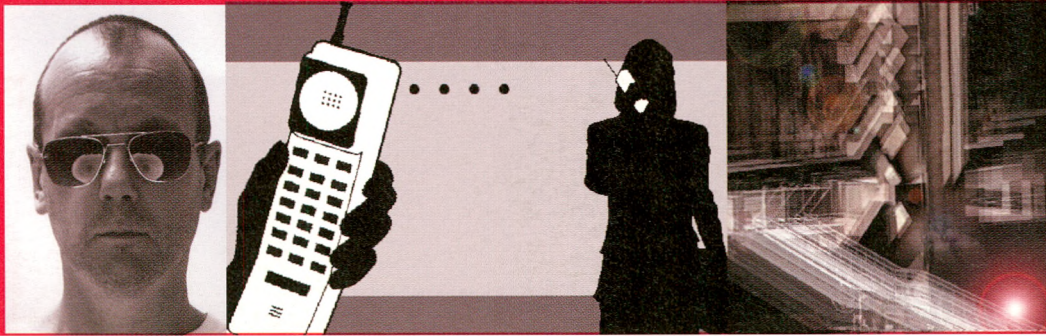
## ABSTRACT ALGEBRA

23h Maria &gt; Saal/Hall

Computergenerierte Töne – mathematische Kompositionen, die in die physikalischen Grundlagen des Klang- bzw. Bildmaterials eindringen. Antoine Schmitt zeigt mit den code-basierten Nanoensembles autonome audiovisuelle Maschinen. COH aus Russland wird ein Solo-Set spielen und unter dem Projektnamen TELCOH zusammen mit den Computerkünstlern Gideon Kiers und Lucas van der Velden (=Telco Systems + COH) eine Live-Cinema-Performance aufführen. Letztere übernehmen als Minuszero mit software-generierten Vektoranimationen die weitere Visualisierung des Abends. Der Ukrainer Kotra setzt kleinste Soundpartikel zu einer Synthese aus Konstruktivismus und Noise zusammen, die von der Künstlergruppe Akuvido in Bilder übersetzt wird. Pan Sonics nahezu uneingeschränkte Kontrolle über die physikalischen Eigenheiten des Klangmaterials führt bekanntermaßen zu berausenden Hörerlebnissen. Lazyfish aus Moskau hat seine Wurzeln im Post-Industrial, die er mit Dub und Techno verschmelzen lässt.

Computer generated sound and images – mathematic compositions that dig deep into the physical basics of sound and image materials. Antoine Schmitt shows autonomous, audio visual, code generated machines called Nanoensembles. COH from Russia will perform a solo set before teaming up with the computer artists Gideon Kiers and Lucas van der Velden to form the live-cinema formation TELCOH (=Telco Systems + COH). The latter will provide additional visualisation under the name of Minuszero for the rest of the night with software-generated vector animations. The rhythms of Ukrainian Kotra, put together from small sound-particles, are a synthesis of constructivism and noise and will be translated into images by Akuvido. Pan Sonic's almost unlimited ability to control the physical structures of sound leads to hypnotizing listening experiences. Lazyfish from Moscow combines his post-industrial roots with dub and techno.

**Antoine Schmitt (fr)**  
[www.gratin.org/as](http://www.gratin.org/as)  
**Akuvido (ua)**  
[www.akuvido.de](http://www.akuvido.de)  
**TELCOH feat. COH (ru) & TELCO (nl)**  
[www.raster-noton.de](http://www.raster-noton.de)  
[www.mego.at](http://www.mego.at)  
[www.telcosystems.net](http://www.telcosystems.net)  
**Pan Sonic (fi)**  
[www.phinnweb.com/panasonic/](http://www.phinnweb.com/panasonic/)  
**Kotra (ua)**  
[www.nexsound.org](http://www.nexsound.org)  
**Lazyfish (ru)**  
[www.art-tek.mu.ru](http://www.art-tek.mu.ru)  
**Minuszero (nl)**  
[www.minuszero.org](http://www.minuszero.org)

**EXOTICA****21h Maria > Saal/Hall**

Eine Sound-Lecture von David Toop (gb) aufbauend auf seinem Buch Exotica. Toop beschäftigt sich mit den „Karl Mays“ der Musikgeschichte und spricht über die Imagination des Fremden aus westlicher Sicht.

A sound lecture from David Toop (gb) based on his book Exotica. Toop deals with the “Karl Mays” of music history and talks about the imagination of “the other” from a western point of view.

**Conference home electronics**  
Monday 3.2.16 – 19h > HKW  
> see page 7

**DIS-LOCATE****22h Maria > Saal/Hall**

Am Beginn dieses Programms steht eine kurze Lecture zum gemeinsamen Projekt “Sound Polaroids” von Scanner aka Robin Rimbaud und dem britischen Musiker und Grafiker Tonne. Tonne wird darüber hinaus seine interaktive Software “Soundtoys” – ein samplebasiertes Sequenzer-Programm – vorstellen. Scanners Interesse gilt den Schnittstellen von menschlicher Kommunikation und modernen Kommunikationstechnologien, wobei er unsichtbare Datenströme in hörbare Räume verwandelt. Douglas Benford aka Si-Cut.db veröffentlichte zwei Alben, die sich zwischen Dub und Electronica definieren lassen und ist Mitbetreiber von The Sprawl, einem Label und Veranstaltungsort für experimentelle Musik in London. Menu/Exit ist das Projekt von Marc Wagner, dem Betreiber des Berliner Labels Underscan.

The programme starts with a short lecture by Scanner and British musician and graphic artist Tonne presenting their joint project Sound Polaroids. In addition Tonne will present his interactive software Soundtoys – a sample based sequencer programme. With his obsessive interest in human communication at the crossing with telecommunication technology Scanner transforms invisible data streams into audible spaces. Douglas Benford aka Si-Cut.db published two albums located between dub and electronica and co-organizes The Sprawl, a label and platform for experimental music in London. Menu/Exit is a project by Marc Wagner, who runs the Berlin Underscan Label.

**Scanner** (gb) [www.scannerdot.com](http://www.scannerdot.com)

**SI-CUT.db** (gb) [www.bip-hop.com](http://www.bip-hop.com)

**Tonne** (gb) [www.studiotonne.com](http://www.studiotonne.com)

**Menu/Exit** (de) [www.underscan.de](http://www.underscan.de)

visuals: **Transforma** (de)  
[www.transforma.de](http://www.transforma.de)

**URBAN ENCOUNTERS****23h Maria > Lounge**

Volker Sattels Film Unternehmen Paradies umkreist mit distanzierendem Blick Regierungstreffen, Demonstrationen, Events und Shows in der deutschen Hauptstadt und entlarvt so Berlin in seiner Bemühung, sich dem vorherrschenden Zeitgeist anzupassen. Maroan El Sani und Nina Fischer dagegen suchen die persönliche Nähe zu den Protagonisten der Musik-Szene Hong Kongs und durchbrechen damit die hierzulande stereotype Wahrnehmung Asiens.

Volker Sattel's film “Unternehmen Paradies” (paradise enterprise) revolves around governmental meetings, demonstrations, events and shows in the German capital – keeping a distant view thus unveiling Berlin's efforts to adapt to the prevalent zeitgeist. On the other hand, Maroan El Sani and Nina Fischer seek for a personal relationship with the protagonists of Hong Kong music scene – trying to break with the stereotypes in Western receptions of Asia.

**Volker Sattel** (de)  
Unternehmen Paradies

**Maroan El Sani & Nina Fischer** (de)  
Hong Kong Will Sing

**readymade berlin** (de)  
Fear of A Kanak Planet

**Screening** Unternehmen Paradies  
Sunday 2.2.13 – 14h  
> Theatersaal HKW > see page 42

club transmediale

Thursday 6.2.

21h &gt; Maria am Ufer



## MUSIC'S POWER

21h Maria &gt; Lounge

Screening von Musikvideos russischer Künstler.

Screening of music videos made by Russian artists.

Curated by FEZaprojects  
(Olga & Dmitry Vilensky)

## GLOBALPHONICS

22h Maria &gt; Saal/Hall

Das Programm führt Ansätze kritischer und respektloser Soundart mit audiovisuellen Experimenten zusammen, die mit Collage- und Sampling-Techniken, Found-Footage und Cut-Ups arbeiten – kurz: mit der kritisch-ironischen Aneignung von Pop- und Massenkultur. Hierbei geht es um Medien-Kompetenz, den Widerstand gegen die Definitionsmacht mächtiger Konzerne, um die Rolle der Werbung, Copyright-Fragen und um Möglichkeiten der Selbstbehauptung in einer mediengesättigten, multinationalen Welt. Gründungsmitglied Mark Hosler informiert über die verschiedenen Formen kreativen Widerstands, die die legendären Kunst-Aktivist\*innen Negativland in den letzten 20 Jahren entwickelt haben. John Oswald's Performance Spinvolver ist ein Abkömmling seines Plunderphonics-Konzeptes und handelt von dem drohenden Verschwinden sich drehender Datenträger.

Lectures and performances presenting critical sound art and audiovisual experimentation, that work with collage and cut-up techniques, with found footage, field recordings and samples – in short: with a critical and humorous re-use of mass culture. The programme covers issues of media-literacy, the role of advertising and corporate power in our lives, intellectual property issues, and the evolution of art, law and resistance in a media saturated multi-national world. Founding member Mark Hosler informs about the diverse forms of creative resistance invented by legendary art activists Negativland in the last twenty years. John Oswald performs his brand new work Spinvolver – a relative of his Plunderphonics-concept – dealing with the fact, that media-storage will no longer be based on spinning motion.

Negativland  
Our favorite things  
Film/Lecture by  
Mark Hosler (us)  
[www.negativland.com](http://www.negativland.com)

Kein Babel (de) [www.keinbabel.com](http://www.keinbabel.com)

Spinvolver  
John Oswald (ca) [www.6q.com](http://www.6q.com)

2/5 BZ (tu)  
People Like Us (gb)  
[www.peoplelikeus.org](http://www.peoplelikeus.org)

Safy Sniper (il)

Angel (fi/de)

## RE-USE, RE-DUCE

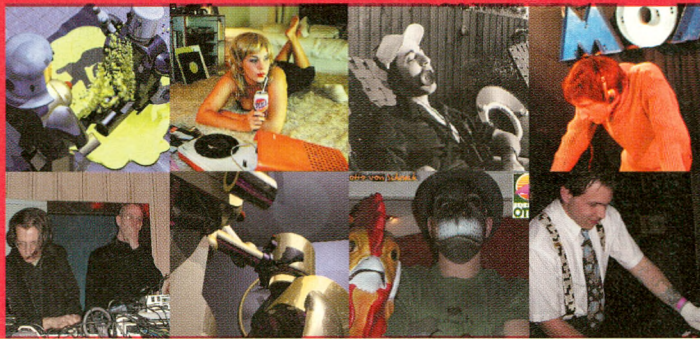
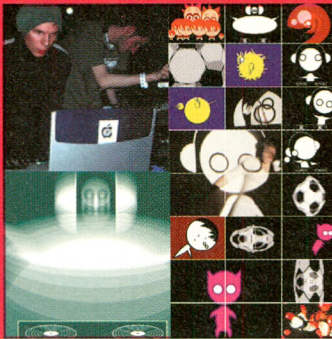
23h Maria &gt; Lounge

Drei verschiedene Ansätze des audiovisuellen Experimentierens: die Verwendung der Bildschirmoberfläche als Montagefläche für Kollagen aus realen Gegenständen, die Umwidmung von Overhead-Projektoren zu analogen Synthesizern und die subtile Verwandlung von alltäglichen Bildern in bedrohliche Atmosphären.

Three different approaches to audiovisual experimentation: the use of the TV-screen for the montage of real objects, the re-use of overhead projectors and the subtle transformation of common images into a haunting atmospheric landscape.

Myclon/EN (it)  
Miko Mikona (de)  
[www.zuvitel.tv](http://www.zuvitel.tv)

de babalon/dinig (de)  
<http://cfet.com>



club transmediale  
Friday 7.2.  
21h > Maria am Ufer

## N.N.

21h Maria > Lounge

Vortrag von Robert Henke (de), Musiker (Monolake) und Mitentwickler der LIVE Software von Ableton.

Lecture by Robert Henke (de), musician (Monolake) and co-developer of Ableton's LIVE Software.

[www.ableton.com](http://www.ableton.com)

## SPATIAL LINES

22h Maria > Saal/Hall

Screening mit non-figurativen Videoarbeiten zu elektronischer Musik. Kuratiert von Antje Weitzel und Mirjam Wenzel (de). In diesen Arbeiten werden rhythmisierende Anordnungen von grafischen Elementen konstruiert, die ins Dreidimensionale streben. Das visuelle Arsenal der Arbeiten unterstreicht den abstrakten Charakter von elektronischer Musik und referiert auf kunstgeschichtliche Strömungen wie den Abstrakten Film und Op Art sowie auf die grafischen Oberflächen der Computerprogramme.

Screening programme with non-figurative video works using electronic music. Curated by Antje Weitzel and Mirjam Wenzel (de). These conceptual videos construct rhythmic arrangements of graphic elements,

that strive into the third dimension. The visual arsenal of these works not only emphasizes the abstract nature of electronic music, but also refers to historical art genres like Op Art and Abstract Film as well as to the graphic surfaces of computer programs.

Angefragt/works requested by  
**Norbert Pfaffenbichler** (at)  
**Lia** (at)  
**ReMi** (at/nl)  
**n:ja** (at)  
**farmers manual** (at)  
**dariusz** (at)  
**242 Pilots** (us)  
**Ran Slavin** (il)  
**Grill Roisz**  
**Kotra** (ua)

## STAR CHROME

23h Maria > Saal/Hall

Slick and dirty: Ultra synthetische Stimulationen aus Hochglanz-Motion-Grafik und Elektrofunk. Macho Cat Garage, DJ TLR und Bangkok Impact liefern den perfekten Soundtrack für Arno Coenens sarkastische Videoarbeiten. Coenen übersetzt latente sexuelle Untertöne von Werbe- und MTV-Ästhetik in obsessive 3-D Porno-Szenarios mit politischen Anspielungen. François Chalet ist bekannt durch seine MTV-Alarm Spots. Seine bizarren Vektor-

wesen illustrieren den avancierten Elektro-Soundtrack der Exil-Chilenen Siegfried über die Sonne und Luciano. Die musikalische Schirmherrschaft des Abends übernimmt Miss Kittin - „Queen of the Night!“.

Slick and dirty: Ultra-high synthetic stimulation with a combination of glossy motion graphics and elektrofunk. Macho Cat Garage, DJ TLR and Bangkok Impact provide the perfect soundtrack for Arno Coenen's sarcastic videoworks and his sexual obsessive 3D-modeled lego/playmobile type dolls. The advanced electro soundtrack of exile-Chileans Siegfried über die Sonne and Luciano will be illustrated by the bizarre vector-creatures of François Chalet, best known for his famous MTV-Alarm spots. Last but not least Miss Kittin, "Queen of the Night!", will dash the dot over the i.

**Miss Kittin** (ch)  
[www.mentalgroove.ch](http://www.mentalgroove.ch)

**Luciano** (ch) [www.nout.ch](http://www.nout.ch)

**Sieg Über Die Sonne** (de)  
[www.multicolor-recordings.de](http://www.multicolor-recordings.de)

**Bangkok Impact** (fi/nl)

**Macho Cat Garage** feat. **Legowelt** (nl)  
**dj TLR** (nl)  
[www.globaldarkness.com](http://www.globaldarkness.com)

**Arno Coenen** (nl)  
[www.solidrocketboosters.com](http://www.solidrocketboosters.com)

**François Chalet** (ch)  
[www.francoischalet.ch](http://www.francoischalet.ch)

## PERVERSION FOR PROFIT

23h Maria > Lounge

Vier Broken Beat-Meister aus den USA und Russland – ein Gipfeltreffen der schrägen Art. Otto von Schirach und Dino Felipe schmeißen in gewohnter Schematic-Art, alles was nicht niet- und nagelfest ist, in ihren Soundhacksler und fackeln ein Feuerwerk der ungehörten Klänge ab. Post-Warpianer Klutch aus St. Petersburg hingegen hat sich der gedrechselten, melodiösen Schöngestigkeit im Kosmonautenanzug verschrieben, und gilt als einer der innovativsten Protagonisten der elektronischen Musik im heutigen Russland.

Four masters of Broken Beat from the US and Russia – a summit meeting of the third kind. Dino Felipe and Otto von Schirach slam everything they can grasp into an acoustic shredder and burn off fireworks of outrageous sounds in their usual Schematic style. Klutch has dedicated himself to a more stilted and melodic sensitivity dressed in a kosmonaut's suit. He is regarded as one of the most innovative protagonists of electronic music in Russia.

**Otto von Schirach** (us)

**Dino Felipe** (us) [www.schematic.net](http://www.schematic.net)

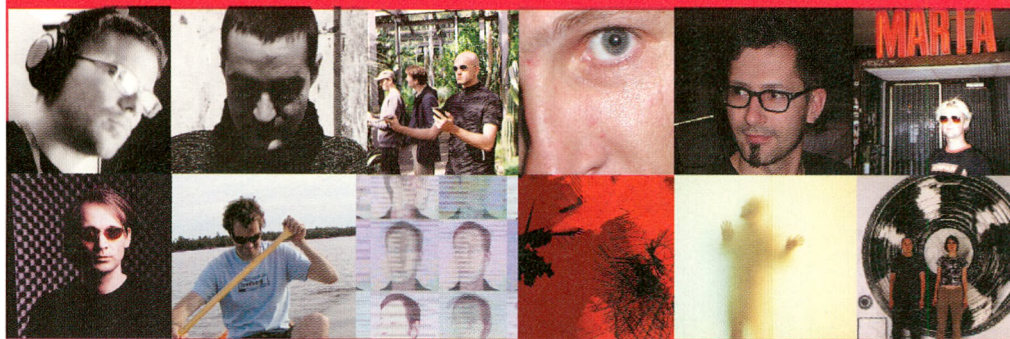
**Klutch** (ru) [www.cheburec.com](http://www.cheburec.com)

**DJ Swporchestra** (ru)

## club transmediale

Saturday 8.2.

21h &gt; Maria am Ufer



## HAPPYPETS

21h Maria &gt; Lounge

Präsentation der Arbeiten der Schweizer Grafiker-/Künstlergruppe Happypets (ch).

Presentation of work from Swiss graphic art collective Happypets (ch)

[www.happypetsproducts.ch](http://www.happypetsproducts.ch)

## MULTILAYERED

22h Maria &gt; Lounge

Eine Bandbreite audiovisueller Performances: der Minimalist Radboud Mens trifft auf die abstrakten Bildkompositionen des Videokünstlers Tappo Kontakt; Roger Rotor, Klangmeister zwischen konzeptioneller Störrigkeit und energetischem Elektropunk aus Zürich, kombiniert sich mit den grafischen Animationen von Schönwehrs. Die konzeptionelle Arbeit „Grad“ von Ralph Steinbrüchel und Camp Cogito nimmt Wasser in seinen verschiedenen physikalischen Zuständen als Ausgangspunkt für den Entwurf einer akustischen und visuellen Landschaft. Dentaku ist ein frisches Projekt aus Berlin, das durch vertrackte Sounds und farblich brillante Computeranimationen besticht.

The programme features a range of audiovisual performances: minimalist Radboud Mens teams up with Tappo Kontakt for an audio-visual composition. Roger Rotor – with his punk-rock attitude – meets Swiss visualizers Schönwehrs. The conceptual work “Grad” by Ralph Steinbrüchel and Camp Cogito takes water in its various physical conditions as source for the processing of a sensitively built acoustic and visual landscape. Dentaku is a Berlin project with a fresh approach to sophisticated electronics and sound-triggered visuals – minimal in shape, complex in movement and brilliant in colour.

**Podewil Sound Service** > see page 67

**Roger Rotor** (ch) [www.ant-zen.com](http://www.ant-zen.com)  
& **Schönwehrs** (ch) [www.copu.li](http://www.copu.li)

**Ralph Steinbrüchel** (ch)  
& **Camp Cogito** (ch)  
[www.synchro.ch](http://www.synchro.ch)

**Dentaku** (de)

**Radboud Mens**  
[www.staalplaat.com](http://www.staalplaat.com)  
& **Tappo Kontakt** (nl)  
[www.datenreport.de](http://www.datenreport.de)

**Richard Chartier** (us)

## INTERNATIONAL STANDARD

23h Maria &gt; Saal/Hall

Technische Souveränität paart sich mit konzeptionellen Ansätzen: Innerhalb der Grenzen des 4/4-

Schemas sorgt die Lust an subtilen Transformationen für neue Klänge. Die Projekte des Abends verbinden die akademische Tradition selbstentwickelter Instrumente oder Software mit der auf den Dancefloors dieser Welt gesammelten Erfahrung. So wird auch dem letzten Skeptiker klar, dass es längst einen ambitionierten internationalen Standard elektronischer Tanzmusik abseits des Mainstreams gibt.

Superior technique combined with a conceptual approach: within the boundaries of the 4/4-scheme, subtle transformations lead to new sounds. These night's projects fuse the academic tradition of self-invented instruments or software with the experiences gathered on the dancefloors around the world. So the last sceptic will be convinced that way beyond mainstream there is an ambitious international standard in dance music.

**Monolake** (de) feat. **Alexej Paryla**  
(de) [www.monolake.de](http://www.monolake.de)

**Continuous Mode** (de)  
[www.ongaku.de](http://www.ongaku.de)

**Are Dee** (ch)

**Jacek Sienkiewicz** (pl)  
[www.wmfrec.com](http://www.wmfrec.com)

**Ben Neville** (ca) &&  
**Akufen** (ca) [www.forge-tracks.net](http://www.forge-tracks.net)  
visuals by **Elout de Kok** (nl)  
[www.xs4all.nl/~elout/](http://www.xs4all.nl/~elout/)  
and **Alexei Parvly** (de)

## Installations

club transmediale.03 präsentiert Installationen, die Popkultur als kulturindustrielles Massenprodukt zwischen aufregendem Spiel und psychotischer Horrorvision inszenieren.

club transmediale.03 presents installations that show pop culture as a mass product of the culture industry somewhere between an exciting game and a horrific vision.

## Time To Bone

**Arno Coenen** (nl)  
video installation (2002)

**Easy For Me, Easy For You**  
**Ben Pruskin** (gb)  
video installation (2002)

## Untitled

**Monica Germann & Daniel Lorenzi** (ch)  
mixed media installation

## Hollywood Machine

**A.Aroma** (de)  
video installation (2002)

## Genre Generator

**Jan Rohlf & Maverick** (de)  
interactive installation (2002)

## Z!M!LR Z!NGULR!T!

**Pietro Sanguineti & Markus Schneider** (de)  
video installation (2002)

**Concentration, Meditation, Crystallation**  
**Birgit Ramsauer** (de)  
installation (2002)

## 5x5x5

**ROBERT PRAVDA** (nl)  
sound and light installation (2002)

## Info.Automatique

**Monitor.Automatique** (de)  
installation (2002)

## N.N.

**Ben De Biel** (de)  
neon-light installation (2002)

## Podewil Sound Service

Ein Sound-Art Programm zur transmediale.03, das ästhetische mit politischen Strategien verknüpft.  
A Sound Art programme for transmediale.03, that combines aesthetic and political strategies.

### steinbrüchel (ch) circa

In bester Tradition des Konstruktivismus thematisiert das Projekt Stille, Nichts, Ruhe. Pausen sind nicht trennende, sondern integrierende Elemente des Gesamtwerkes. Aus dem Rhythmus der Stille entsteht eine sich verdichtende Klangstruktur. Visuals: Onlab. |The project deals with silence, nothingness and quietness in the best constructivist tradition. Pauses do not act as separating, but as integrating elements of the work. An intensifying sound structure emerges from the rhythm of silence. Visuals: Onlab.

### Ultra-red (us) N30

Ultra-red bezeichnen sich selbst als „Audioaktivisten“. Das Material für N30 stammt von den Anti-WTO-Protesten im November 1999 in Seattle. Sound-Systeme von lokalen Clubs wurden gezielt eingesetzt, um Verkehrsknotenpunkte als Tanzflächen umzufunktionieren und zu blockieren. Eine spannungsreiche Reflexion über die politische Belanglosigkeit von Clubmusik und ihren gezielten Einsatz, über Körperlichkeit und intellektuelle Strategie. |Ultra-red call themselves "audio activists". The material for N30 derives from the Anti-WTO protests in Seattle in November 1999. The sound systems of local clubs were used to block street crossings by turning them into dance floors. A tense reflection about the political insignificance of club music and its purposeful application, about corporeality and intellectual strategies.

### Kim Cascone (us) Anti-Correlation v.2

Playtime – The Game Room war eine Ausstellung im Rahmen des Villette Numérique Festival (Paris, Sept. 2002). Er richtete sich an ein breites Publikum und sollte Unterhaltung und Kunst mit sozialen, politischen und technischen Themen verknüpfen, um eine spannende Begegnung verschiedener Genres, Kunststile und Publikumsgruppen zu ermöglichen. |Cascone uses the digital images that he gets sent through spam advertising from Korea and combines them with the sounds generated by an algorithmic programme from fragments of traditional Korean music. A mixture of mutated sounds and visual ruins, rooted in the post-digital genre of microsound.

### Jan Jacob Hofmann (de) Sonic Architecture

Sonic Architecture ist räumliche elektronische Musik. Auf der Grundlage des Ambisonics-Verfahrens gelingt es, die Klänge unabhängig von den Lautsprechern präzise im Raum zu positionieren und sich beliebig bewegen zu lassen. Aus den einzelnen Klangergebnissen, dem architektonischen Material, entstehen Räume. |Sonic Architecture is spatial electronic music. Based on the Ambisonic method, sounds can be positioned and moved around in space very precisely, independent of the placement of the speakers. The sound events act as architectural material that generates spaces.

### Random\_Inc (de) Walking in Jerusalem: Pirate Radio Stations featuring Ran Slavin & Eran Sachs

Die primären Klangquellen sind Aufnahmen von Piratensendern aus Jerusalem, meist illegale religiöse, fundamental-jüdische oder orthodox-arabische Stationen mit Reichweiten von nur wenigen Kilometern. Das Spektrum ist dicht belegt und umkämpft von lokalen Alternativ- und Jugendladios. Über die Zufallsfunktion von CD-Spielern wird das Klangmaterial zu immer neuen Geräuschkulissen zusammengefügt; von komplex und dicht bis minimal. |The primary sound sources are recordings of pirate radios in Jerusalem, mostly illegal religious, fundamentalist Jewish or Arab stations with a range of few kilometres. The spectrum is densely occupied and contested by local alternative culture and youth radios. By means of the random function of CD-players, the sound material is remixed and sampled into ever new ambiences, from complex and dense to minimalist.

## INSTALLATIONS

1.2. – 8.2.

15 – 21h > Podewil



## Vernissage

Saturday 1.2. 18h

## Opening Concert

Saturday 1.2. 19h

## Polycephal presents

Neurobot Facial Index,  
Podletz, Wolfram (pl)

Viön & Mem Viön,  
Membrana (pl)

## VARIABLE RESISTANCE

Monday 3.2. > Podewil

Listening Room 13 – 23h

"Ten Hours of Sound  
from Australia"

## Lecture 19h

Csaba Toth (au)

Sonic Rim: Performing Noise  
around the Pacific

## Concert 21h

Oren Ambarchi, Pimmon,

Philipp Samarzis,

Darrin Verhagen (au)

## Variable Resistance

conceived by Philipp Samarzis  
in cooperation with SFMOMA

[www.sfmoma.org/crossfade](http://www.sfmoma.org/crossfade)

Curator **Elke Moltrecht**

Podewil – Centre for Contemporary Art

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

Podewil in cooperation with  
transmediale.03 and  
club transmediale

supported by the  
Australian Embassy

Neuer Berliner Kunstverein  
Berliner Fenster &  
Interfilm Berlin  
ifa-Galerie  
BüroFriedrich  
Play Gallery  
Akademie der Künste  
Chromosome Gallery

### Urban Collisions. Zivilisatorische Konflikte im Medium Video

Exhibition 11.1. – 23.2.  
Tu–Fr 12–18h, Sa+Su 12–16h  
> **Neuer Berliner Kunstverein**  
[www.nbk.de](http://www.nbk.de)

with **Pash Buzari** (de); **Maria Marshall** (gb); **Zoran Naskovski** (yu); **Maria Serebriakova** (ru); **Rudi Molacek** (at); **Uri Tzaig** (il); **Dmitry Vilensky** (ru)

Die Ausstellung beschäftigt sich mit Verstößen gegen Regeln und Werte innerhalb einer Zivilisation, aber auch mit Konflikten zwischen den Zivilisationen. |The exhibition deals with violations of rules and values within one civilisation, and with conflicts between different civilisations.

### Going Underground 2

2. Internationales Kurzfilm Festival  
31.1.–6.2.  
> **Berliner Fenster & Interfilm Berlin**  
[www.interfilm.de](http://www.interfilm.de)

Auf den Monitoren der Berliner U-Bahn werden eine Woche lang 14 Kurzfilme gezeigt. |For one week, the Berlin underground trains host 14 selected short films.

### Nueva/Vista – Videokunst aus Lateinamerika

Exhibition 17.1.–9.3.  
> **ifa-Galerie Berlin**  
[www.ifa.de](http://www.ifa.de)

with **Angie Bonino**, **Iván Esquivel**, **Eduardo Villanes**, **Alvaro Zavala** (pe); **Ximena Cuevas** (mx); **Edgar Endress** (ci); **Katia Lund** (br); **Gustavo Romano** (ar); **Andrés Burbano** (co)

Die Ausstellung zeigt einen frischen, oft überraschenden Blick auf die heutigen Gesellschaften Lateinamerikas. Der Kurator José Carlos Mariátegui aus Lima (pe) und der Künstler Andrés Burbano (co) präsentieren am Dienstag, 4.2., 15–17h im Haus der Kulturen der Welt u.a. das Konzept der Ausstellung. |The exhibition shows a fresh and often surprising view of today's Latin American societies. On Tuesday, 4 Feb, 15–17h, at Haus der Kulturen der Welt, curator José Carlos Mariátegui from Lima (pe) and artist Andrés Burbano (co) present the concept of the show. > see also page 45

### Jodi: Install.exe

Vernissage 1.2. 17–20h  
Exhibition 1.2.–15.3.  
Tu–Sa 12–18h  
> **BüroFriedrich**  
[www.buerofriedrich.org](http://www.buerofriedrich.org)

Sie simulieren Fehlermeldungen, Viren und Computerabstürze. Lassen unaufhörliche Ströme von knallbunten Hieroglyphen den Bildschirm überfluten. Beleben tote Programm-sprachen wieder. In Jodis Arbeit geht es um das, was hinter der vertrauten Oberfläche des Browsers liegt, um den Code. Jodi gehören zu den ersten Künstlern, die im Internet gearbeitet haben; zuletzt haben sie eine Reihe von künstlerischen Spielmodifika-

tionen erstellt. In seiner ersten umfassenden Einzelausstellung zeigt das holländisch-belgische Künstlerduo neben einem Überblick über ihre Arbeiten aus den letzten Jahren auch ihr neues Werk „© 1984“, das für den historischen Computer Sinclair ZX Spectrum konzipiert wurde. Die Ausstellung, die während der transmediale.03 eröffnet wird, wurde vom Baseler Medialab [plug in] mit Netzwerker Tilman Baumgärtel produziert. |They simulate error messages, viruses and computer crashes. Flood the screen with endless streams of brightly coloured hieroglyphs. Revive dead programming languages. Jodi's work deals with what is behind the familiar surface of the browser – with the code. Jodi were among the first artists to work on the Internet and have recently produced a series of artistic computer game modifications. In this first comprehensive individual exhibition the Dutch-Belgian artists duo present an overview over their work from the last years, as well as the new project “© 1984” which was conceived for the historical computer Sinclair ZX Spectrum. The exhibition will be opened during transmediale.03 and was produced by the Basle-based media lab [plug in] with networker Tilman Baumgärtel.

### Angela Zumpe – Westausgang

Vernissage 30.1. 20h  
Videoinstallation 31.1.–15.2.  
Mo–Sa 14–20h  
> **Play Gallery**  
[www.pushthebuttonplay.com](http://www.pushthebuttonplay.com)

In cooperation with transmediale.03, Landesvertretung Sachsen-Anhalt, Hochschule Anhalt – FB Design Dessau.

### Valie Export – Mediale Anagramme

Exhibition 18.1.–9.3.  
Tu–Su 11–20h  
> **Akademie der Künste** (5/3 EUR)  
[www.adk.de](http://www.adk.de)

Valie Export gehört zu den ersten und weltweit bekanntesten und einflussreichsten Medienkünstlerinnen. Die Ausstellung stellt die erste umfassende Präsentation ihrer Arbeit in Deutschland dar und umfasst zahlreiche Schlüsselwerke seit den 1960er Jahren sowie eine Vortrags- und Gesprächsreihe (u.a. 4.2., 19h, Annette Tietenberg: Der Körper und seine Mediale Spiegelung – Valie Export im Kontext von Performance und Medienkunst) und ein Filmprogramm im Kino Arsenal am Potsdamer Platz. (u.a. am 3. und 5.2.) |Valie Export is among the first, most widely known and most influential media artists. The exhibition is the first comprehensive presentation of her work in Germany and contains many of her key works since the 1960s as well as a series of lectures and a film programme at Cinema Arsenal at Potsdamer Platz.

### Ulf Langheinrich (Granular Synthesis) Malerei 1988 bis 90

Exhibition 31.1.–1.3.  
Vernissage 30.1. 19h  
> **Chromosome Gallery**  
[www.hauptstadtkunst.de](http://www.hauptstadtkunst.de)

Langheinrichs Malerei verweist frühzeitig auf die Ästhetik der Video-Performances von Granular Synthesis. |Langheinrich's paintings clearly indicate the aesthetics that will later dominate the video performances of Granular Synthesis.



## Software Art: Artistic Future or Curatorial Fiction?

Conference 4.2. 15–19h

> **Künstlerhaus Bethanien, Studio II**

[www.media-arts-lab.org](http://www.media-arts-lab.org)

with **Amy Alexander (us)**,  
**Florian Cramer (de)**, **Alex McLean (gb)**, **Antoine Schmitt (fr)**,  
**Margarete Jahrmann (at/ch)**  
Moderation **Inke Arns (de)**

Der transmediale Wettbewerb für Software hat seit seiner Etablierung 2001 eine Debatte über „Softwarekunst“ und ihre Legitimität als Begriff ausgelöst. Die Idee, dass Künstler Software nicht nur als fertiges Werkzeug nutzen, mit dem sie etwas anderes herstellen, sondern dass sie sich mit Programmierung und Software selbst ästhetisch und kritisch befassen, wurde international aufgegriffen und verbreitete sich durch zahlreiche Festivals, Ausstellungen und künstlerische Projekte. Allerdings gibt es keine identifizierbare „Gruppe“ und kein etabliertes Netzwerk von Softwarekünstlern. Software-Jurys kämpfen damit, dass zu Wettbewerben relativ wenige und qualitativ stark variierende Arbeiten eingereicht werden, während viele künstlerisch interessante Software – etwa Hackercode, Konzeptkunst und algorithmische Musikkomposition – entweder ganz außerhalb des Kunstbetriebs entsteht oder von ihren Urhebern nicht als Softwarekunst begriffen wird. Wird die Softwarekunst das Schicksal der „net.art“ wiederholen, dass nämlich einer außerhalb des Kunstbetriebes entstehenden Praxis die Begriffe und Regularien des Kunstbetriebs übergestülpt werden, noch bevor sie sich eigenständig etabliert hat?

| Since its inception in 2001, the transmediale software award has sparked an ongoing debate about “software art” and its legitimacy. The idea that artists may not just use prefabricated software to produce something else, but engage with programming and software itself in playful, inventive and critical ways, has caught on and spread over to other festivals, exhibitions and artistic projects. However, there is no common language, identity and network of software artists. Software art juries struggle with relatively small numbers of submissions and mixed-quality input, while much artistically interesting software – hacker code, conceptual art, algorithmic musical composition for example – is written either outside the art system or is not being thought of as software art by its creators. Will the history of net art (and other process-oriented and conceptual art forms) repeat itself with software art, in the sense that it gets incorporated into the art system before it can establish itself as an artistic practice in its own right.

## Heath Bunting – Tour de Fence

Workshop 1.2. 13h

> **HKW**

[www.media-arts-lab.org/fences](http://www.media-arts-lab.org/fences)

Eine praktische Typologie und Phänomenologie des Zäunekletterns und des Überwindens von Grenzen. | A practical typology and phenomenology of climbing fences and crossing borders.

## Licht & Schatten – Konsonanz und Dissonanz

5.2. 20h

> **Akademie der Künste/Main Floor**

**Peter Pannke, Siegfried Zielinski**  
(5/4 EUR, free with  
[transmediale.03 festival pass](http://transmediale.03.festival.pass))

Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens

Die medien-archäologischen Exkursionen, die Peter Pannke und Siegfried Zielinski in die Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens unternehmen, bringen sie an Orte und historische Konstellationen, in denen es noch vielerlei Optionen für die Modellierung und Entwicklung von Medien gab. Der Musiker und Komponist Pannke stellt sein Hörstück „Iternarium Kircherianum“ vor, das die akustische Welt des Jesuiten Athanasius Kircher erkundet: ein Universum voller Überraschungen und überbordender apparativer Phantasien. Zielinski präsentiert Ausschnitte aus seiner an-archäologischen Suchbewegung durch vergessene und verdrängte Zonen Süd- und Osteuropas, jüngst veröffentlicht in einem Band für rowohlt's enzyklopädie. | Peter Pannke and Siegfried Zielinski undertake media-archaeological excursions into the “deep time” of technical listening and seeing. These excursions take them to places and into historical constellations in which there were still multiple options for the shaping and the development of media. The musician and composer Pannke presents his sound piece “Iternarium Kircherianum” which explores the acoustical world of the Jesuite Athanasius Kircher: a universe full of surprises and extravagant machine fantasies. Zielinski presents excerpts

**Künstlerhaus Bethanien  
Akademie der Künste  
Vertretung des Landes  
Niedersachsen  
galerie wieland  
Institut Français de Berlin**

of his an-archaeological research into the forgotten and repressed zones of South and East Europe which have recently been published in a book for publishers rowohlt's enzyklopädie.

## Die Politik der Sichtbarkeit – Schauplatz TV

Videoprogramm 5.2. 18–20h

> **Vertretung des Landes**

**Niedersachsen** > see page 46

## hektor & file//:schönwehrs – Grafitti Roboter Lektion 1–5

Vernissage 1.2. 19h

Exhibition 2.–8.2.

daily Performance 14–19h

> **galerie wieland**

[www.galerie-wieland.de](http://www.galerie-wieland.de)

## Polieri – Begründer der modernen Szenographie

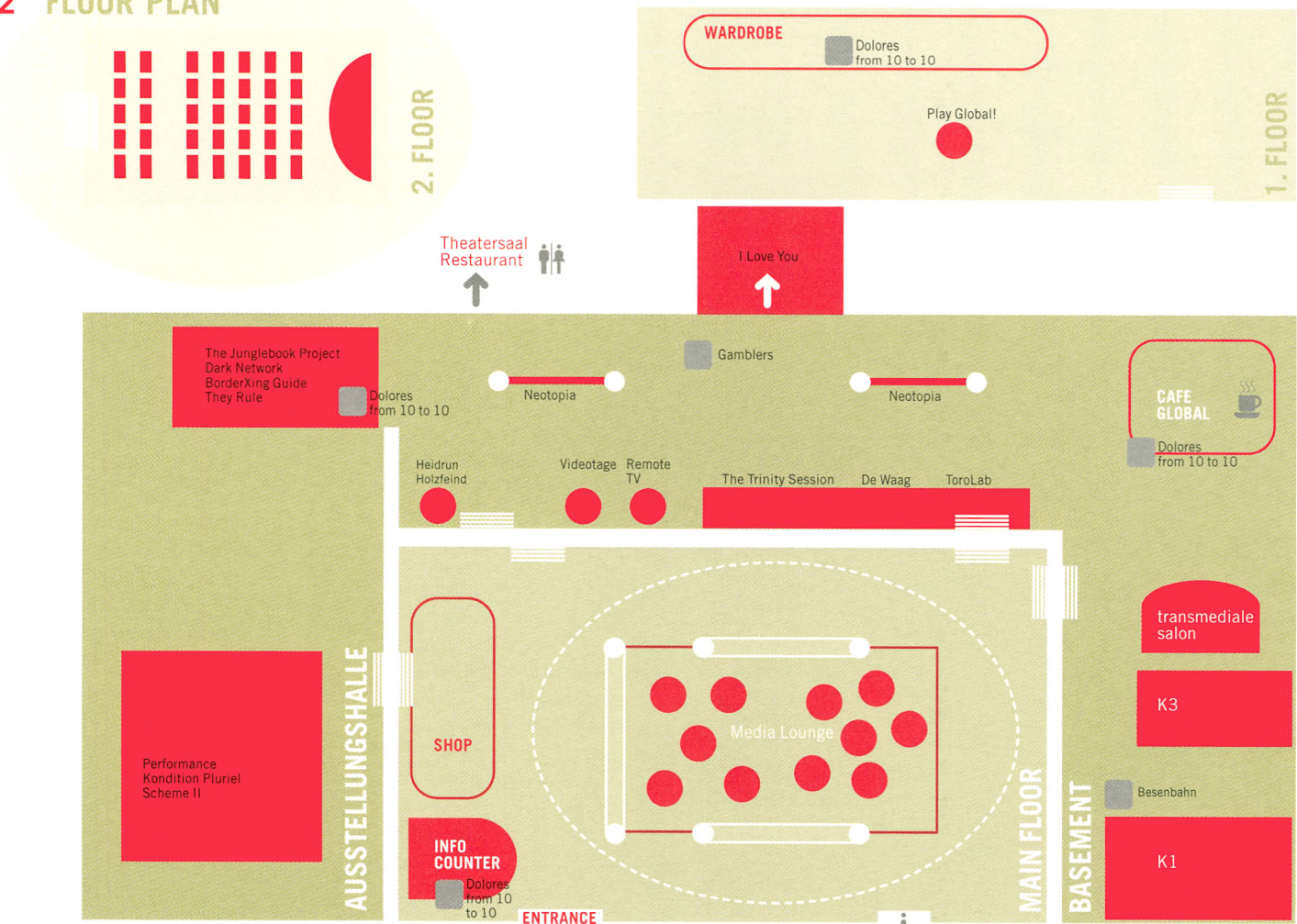
Vernissage 3.2. 19h

Exhibition 3.2.–31.3.

> **Institut Français de Berlin**

[www.kultur-frankreich.de](http://www.kultur-frankreich.de)

Umfassende Ausstellung über Polieris klassische Szenographien, Multimedia-Spektakel und Video-Kommunikationsprojekte seit 1950. | Comprehensive exhibition about Polieri's classical scenographies, multimedia spectacles and video communication projects.



CREDITS

transmediale

**Dr Andreas Broeckmann**  
Artistic Director  
**Dr Susanne Jaschko**  
Curator, Deputy Director

**Dr Dieta Sixt**  
**Michael M. Thoss**  
Curatorial Advice

Advisory Board  
**Alex Adriaansens**  
**Prof Ann-Marie Duguet**  
**Prof John Hanhardt**  
**Prof Dr Wulf Herzogenrath**  
**Prof Joachim Sauter**  
**Yukiko Shikata**

**Silvia Keller**  
Coordination Festival  
**Jan Dietrich**  
Assistant Coordination  
**Flóra Tálasi**  
Support  
Funding & Sponsoring

**Thomas Munz**  
Screening Programme  
Editor Publications  
**Marion Freude**  
Assistant Imaging  
**Julia Duesterberg**  
Coordination PR & Print

**Jörg Leupold**  
**Stefan Riekeles**  
**Raffaele Rossi**  
Assistants Programme  
**Kathleen Forde**  
Guest Curator  
Goethe-Forum  
**Dr Chris Salter**  
Programme Support  
**Annette Schäfer**  
Press & PR  
**Guna Kanepe**  
Assistant Press

**Heidi Specker**  
**Bente Schipp**  
**André Ringel**  
Corporate Design  
**maaskant**  
**Ruth M. Lorenz**  
Interior Festival Design  
**Timm Rautert**  
Cover Image  
**Thomas Bruns**  
**Remco Schuurbiers**  
Chapter Images  
**PrintFactory Berlin**  
Printing

**34k**  
**Tine Gundelach**  
**Stefan Schreck**  
Web Design  
**Luxoom & das werk novalisstraße**  
Video Trailer  
**Console**  
Sound Video Trailer  
**serve-u**  
**Phillip Sünderhauf**  
Technical Director  
**Andreas Buchholz**  
Technical Director/IT  
**Katrin Gausepohl**  
Assistant  
Technical Direction

Thanks to  
**Peter Krell**  
Computer Game  
Research  
**Franziska Nori**  
digitalcraft,  
MAK Frankfurt  
**Heidrun Ruge**  
**Dieter Klumpp**  
**Uta Belitz** BKV  
**Doris Hegner** HKW  
**Frank Krönke**  
Goethe-Forum  
**Goethe-Institut**  
**Inter Nationes Medien**

club transmediale

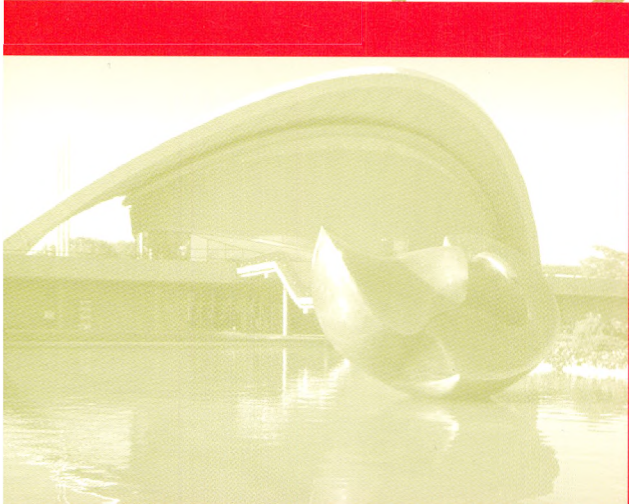
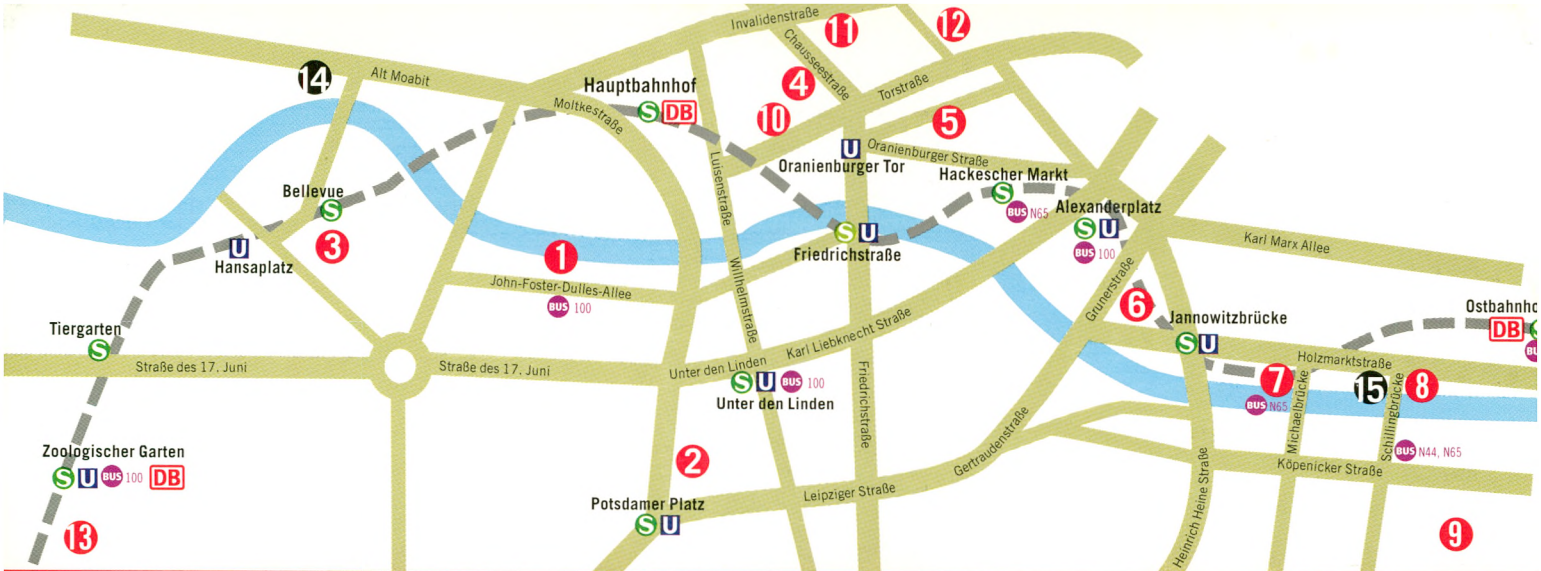
**Oliver Baurhenn**  
**Jan Rohlf**  
**Remco Schuurbiers**  
**Marc Weiser**  
Artistic Direction  
**Carsten Borchert**  
**Barabara Hallama**  
**Lina Lubig**  
Assistants  
**Angelika Wieland**  
Support Organisation  
**Michael Pfister**  
Text Editing  
Thanks to  
**Atelier 24/**  
**Milchhof Grafikdesign**  
**Alex Watson**

# SPONSORS

<p>a project of</p> <p>Berliner Kulturveranstaltungs-Gesellschaft mbH</p>	<p>with</p> <p>HAUS DER KULTUREN DER WELT</p>	<p>cooperation with</p> <p>GOETHE INSTITUT INTER NATIONALES GOETHE FORUM</p>	<p>funded by</p> <p>HAUPTSTADT KULTURFONDS</p>		
<p>award sponsor</p> <p>Avid</p>	<p>award sponsor</p> <p>Fritz!</p>	<p>equipped by</p> <p>Geier-Tronic</p>	<p>powered by</p> <p>HOLSTEN Pulvert</p>	<p>support   Love You</p> <p>TREND MICRO your Internet. Your Mail.</p>	<p>conference cooperation</p> <p>bpb Bundeszentrale für politische Bildung</p>
<p>supported by</p> <p>ableton</p>	<p>ART+COM</p>	<p>Freinet</p>	<p>fubac   Media Solutions AG</p>	<p>GEROLSTEINER NATURAL SPRING WATER</p>	
<p>granini TRINKGENUSS</p>	<p>HANSA COMPUTER</p>	<p>Havana Club El Paso de Cuba</p>	<p>ibis ACCOR HOTELS</p>	<p>luxoom</p>	<p>das werk berlin</p>
<p>NATIVE INSTRUMENTS SOFTWARE SYNTHESIS</p>	<p>Red Bull ENERGY DRINK</p>	<p>SMIRNOFF IMPORTED VODKA</p>	<p>Triad</p>	<p>VOLKSWAGEN art foundation</p>	<p>VOLKSWAGEN Sound Foundation</p>
<p>Auswärtiges Amt</p>	<p>Botschaft von Australien</p>	<p>BRITISH COUNCIL</p>	<p>DANISH CONTEMPORARY ART FOUNDATION</p>	<p>Botschaft von Finnland</p>	<p>Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE AMBASSADE DE FRANCE</p>
<p>BUREAU DE LA MUSIQUE FRANÇAISE</p>	<p>FUNDACIÓN Filigranas</p>	<p>BOTSCHAFT VON ISRAEL</p>	<p>ITALIENISCHE BOTSCHAFT KULTURABTEILUNG INSTITUTO DI CULTURA</p>	<p>Botschaft von Kanada</p>	<p>Kunsthochschule für Medien Köln</p>
<p>M</p>	<p>M Moushnik Stiftung New World Cultural Park</p>	<p>KONINKRIJK DER NEDERLANDEN</p>	<p>BOTSCHAFT DER SCHWEIZ</p>	<p>österreichisches kulturforum</p>	<p>PODEWIL</p>
<p>BUNDESAMT FÜR KULTUR OFFICE FEDERAL DE LA CULTURE UFFICIO FEDERAL DELLA CULTURA UFFIZI FEDERAL DA CULTURA</p>	<p>Québec Gouvernement du Québec Kulturbüro von Québec BERLIN</p>	<p>SCHWEIZERISCHE BOTSCHAFT</p>	<p>PROHELVETIA Arts Council of Switzerland</p>	<p>Schweiz.</p>	<p>SME SwissMusioExport</p>
<p>Botschaft von Spanien</p>	<p>TSCHJECHISCHES ZENTRUM CZECH CENTRUM</p>	<p>Botschaft der USA</p>	<p>werkleitz g.v.</p>	<p>webhosting IN-BERLIN DER NOT-FOR-PROFIT PROVIDER www.in-berlin.de</p>	

# MEDIA PARTNERS

<p>arte</p>	<p>DE BUG ZEITUNG FÜR ELEKTRONISCHE LEBENSASPEKTE WWW.DF-BUG.DE</p>	<p>EMPFOHLEN VON www.intro.de INTRO</p>	<p>LE MONDE diplomatique</p>	<p>MUTE</p>	<p>die tageszeitung</p>
<p>radio EINS 95,8 FM</p>	<p>WIRE WWW.THEWIRE.CO.UK</p>	<p>zity</p>			



## VERANSTALTUNGSORTE LOCATIONS

- 1 Haus der Kulturen der Welt > John-Foster-Dulles-Allee 10
- 2 Landesvertretung Niedersachsen > In den Ministergärten 10
- 3 Akademie der Künste > Hanseatenweg 10
- 4 Neuer Berliner Kunstverein > Chausseestraße 128-129
- 5 ifa - Galerie > Liniestraße 139-140
- 6 Podewil > Klosterstraße 68-70
- 7 BüroFriedrich > Holzmarktstraße 15-18
- 8 Maria am Ufer > An der Schillingbrücke
- 9 Künstlerhaus Bethanien > Mariannenplatz 2
- 10 Play Gallery > Hannoversche Straße 1
- 11 Chromosome Gallery > Invalidenstraße 123-124
- 12 galerie wieland > Ackerstraße 5
- 13 Institut Français de Berlin > Kurfürstendamm 211
- 14 Hotel Sorat Spreebogen > Am Spreebogen, Alt-Moabit 99
- 15 Hotel Ibis am Ostbahnhof > An der Schillingbrücke 2

## transmediale.03

Die transmediale.03 ist ein Projekt der Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH mit dem Haus der Kulturen der Welt in Kooperation mit dem Goethe-Institut Inter Nationes. Die transmediale wird gefördert aus Mitteln des Hauptstadtkulturfonds. transmediale.03 is a project of Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH with the Haus der Kulturen der Welt in cooperation with Goethe-Institut Inter Nationes. transmediale is funded by Hauptstadtkulturfonds. [www.transmediale.de](http://www.transmediale.de)

## FESTIVALORT MAIN LOCATION

Haus der Kulturen der Welt  
John-Foster-Dulles-Allee 10  
10557 Berlin  
Öffentlicher Nahverkehr  
Public transport  
Bus 100, 248

## ÖFFNUNGSZEITEN OPENING HOURS

Festival/Media Lounge  
1. – 5.2. 10 – 24h  
Club  
31.1. – 8.2. 21h

## RESERVIERUNGEN RESERVATIONS

(030) 39 78 71 75  
9 – 21h / except Mondays

## EINTRITT ADMISSION

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

## Day Ticket

15 EUR / 10 EUR

## Club (Night)

8 – 12 EUR

## Festival Ticket

60 EUR / 30 EUR

## Club Ticket

45 EUR

## Kombi Festival / Club

70 EUR / 60 EUR

## PRESSE PRESS

presse@transmediale.de  
tel: +49 (030) 24 72 19 07  
tel: +49 (030) 39 78 72 72  
(31.1. – 5.2. 2003)

## Club

postbox@clubtransmediale.de  
tel: +49 (030) 44 04 18 52  
tel: +49 (030) 21 23 81 90  
(31.1. – 8.2. 2003)