

BASICS

transmediale.05

international media art festival berlin

club transmediale.05

electronic music and related visual arts

INTRODUCTION

1

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

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

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

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

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

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

Dr Andreas Broeckmann
artistic director

Thomas Munz
editor & programme curator

Vera Tollmann
festival programme, coordination
conference

Carsten Stabenow
festival programme, coordination
workspace & workshops

Stefan Riekeles
festival programme, coordination
workspace & workshops

Brigitte Zehethofer
festival management

Magdalena Rothweiler
festival management assistant

Achim Müller
development & sponsoring

Annette Schäfer
press & pr

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

assistants

Christiane Grün
assistant editor, print

Hannes Ratsch-Heitmann
assistant editor, web

Marvin Ortiz
assistant screening programme

Goran Rakic
Ingrid Spörl
programme assistants

Anja Mayr
press assistant

programme support
Vicky Clare
Christine Korte
Zeljko Blace

curatorial advice
Shaheen Merali
HKW Visual Arts Dept.

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

coordination tm-HKW
Doris Hegner

technical directors
serve-u
Phillip Sünderhauf
Andreas Buchholz

assistant to the
technical directors
Ludmila Demke

interior festival design
Maaskant / Ruth M. Lorenz

programme booklet design
scrollan / Anne-Lene Proff

assistant
Sarah Schmidt

web design
Fork Unstable Media
David Linderman
Nancy Bachmann

video trailer
Sven Gareis
Britt Dunse

sound video trailer
Oliver Gillian
Mark Engelhardt

CTM club transmediale

curators and directors
Oliver Baurhenn
Jan Rohlf
Remco Schuurbiens
Marc Weiser

coordination festival
Anke Eckardt
Angelika Wieland

coordination assistants
Rodrigo Derteano
Elie Eidelman
Johannes Göhlich
Sophie Kinkel

thanks to

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Andreas Broeckmann



CONFERENCE



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

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

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



BASIC technologies – Xeno_Tech



Sound Art Visual



XENO_TECH INTERIM REPORT

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

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

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

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

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

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

Teilnehmer/Participants:

Deanna Herst, curator and lecturer, Amsterdam

Nat Muller, curator and lecturer, Rotterdam

Lea Mauas, Sala-Manca, Jerusalem

Güven Incirlioglu, Xurban, Istanbul

Tien Woon, tsunamii.net, Singapore

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

Xeno_Tech wird unterstützt von /is supported by

The Netherlands Foundation for Visual Arts, Design and Architecture

ART AND SOCIAL RESPONSIBILITY

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

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

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

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

Teilnehmer/Participants:

Keiko Sei, curator and educator, Bangkok

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

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

Yukiko Shikata, ICC Tokyo/MobLab, Tokyo

Dominick Chen, artist, Tokyo

Tien Woon, tsunamii.net, Singapore

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

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

SOUND ART VISUAL

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

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

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

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

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

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

Teilnehmer/Participants:

Anthony Moore, KHM Köln

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

Elena Ungeheuer, musicologist, TU Berlin

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

In Kooperation mit / In cooperation with

Sound Studies – Akustische Kommunikation (UdK Berlin)

www.udk-sound.de

BASICS OF MEDIA ART

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

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

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

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

Teilnehmer/Participants:

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

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

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

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

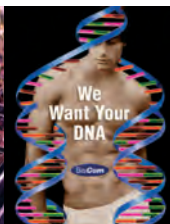
Moderation / Presented by: **Mercedes Bunz**, editor of magazine DE:BUG – Zeitung für elektronische Lebensaspekte, Phd candidate at Bauhaus-University Weimar

[Award Presentations, Sat 5.2. 12-15h](#)

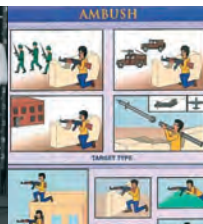
[[> see page 45](#)]



Critical Art Ensemble



BASIC Security



BASIC LIFE

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

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

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

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

Teilnehmer/Participants:

Steve Kurtz, Critical Art Ensemble, Buffalo

Henk Oosterling, philosopher, Rotterdam

Claire Pentecost, artist, Chicago

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

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

BASIC SECURITY

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

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

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

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

Teilnehmer/Participants:

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

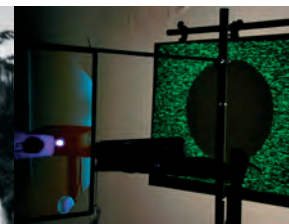
Wendy Hui Kyong Chun, Brown University, New York

McKenzie Wark, media theorist, Lang University, New York

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



Re-thinking Media History



RE-THINKING MEDIA HISTORY

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

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

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

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

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

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

Teilnehmer/Participants:

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

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

Siegfried Zielinski, media art theorist, KHM, Cologne

Julien Maire, artist, Berlin

Woody Vasulka, artist, ZKM, Santa Fe/Karlsruhe

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

BASIC MEDIA EDUCATION

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

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

Teilnehmer/Participants:

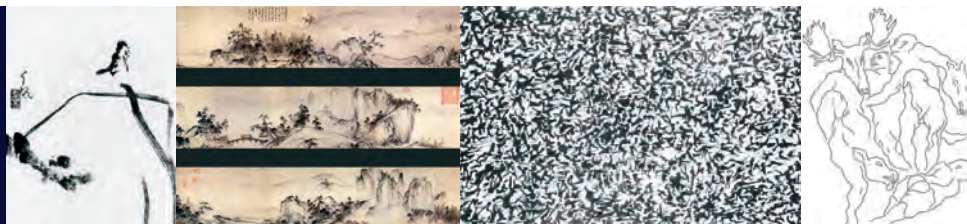
Keiko Sei, educator on independent media in South East Asia, Bangkok

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

Lorenz Engell, Bauhaus Universität, Weimar

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

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



Cool Interaction

COOL INTERACTION

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

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

Teilnehmer/Participants:

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

GAMES, MADE IN...

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

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

Teilnehmer/Participants:

Fred Hasson (gb), Ass. of Independent Games Developers
Hermen Hulst (nl), TIGA Netherlands
Romain Poirot-Lellig (fr), Ass. of Multimedia Producers
Malene Rafn (dk), Danish Producers' Association
 Moderation: **Malte Behrmann** (de), GAME Bundesverband
www.game-bundesverband.de, **www.tiga.org**, **www.apom.org**, **www.pro-f.dk**
 In Kooperation mit/In cooperation with:
GAME Bundesverband und der Europäischen Föderation der unabhängigen Computerspielentwicklerverbände in Europa.

MEDIA SKILL CONVERGENCE

Fresh Know-How for the Games Industry

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

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

Teilnehmer/Participants:

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

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

Fri 4.2. > 11h

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

LISTENINGOUT

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

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

Fri 4.2. > 20h

Steve Kurtz (us),
Claire Pentecost (us)
FREEDOM OF ART AND RESEARCH

Ein Bericht über die neuesten Aktionen des Critical Art Ensemble. Die Organisation setzt sich für die Aneignung wissenschaftlichen Wissens und dessen Einsatz für emanzipatorische Zwecke ein.
A report on the recent pursuits of the Critical Art Ensemble. The organization stands for the appropriation of scientific knowledge and its utilisation for emancipatory purposes. The artists will be discussing plans for an independent art and research campaign.

www.critical-art.net
www.caedefensfund.org
Conference, Sun 6.2. 12h
 Presented in association with **The Arts Catalyst, London.**

Sat 5.2. > 11h

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

A CULTURAL STRATEGY FOR THE INTERNATIONAL SPACE STATION

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

Announcing a study into cultural use of the International Space Station, currently under construction in orbit around the Earth, commissioned by the European Space Agency. The Arts Catalyst leads this study (starting May 2005) with partners from the MIR network, including transmediale (de), V2_Institute for the Unstable Media (nl), Projekt Atol (si) and Leonardo-Olats (us/fr).

www.artscatalyst.org

Sat 5.2. > 12h

Projekt iRights

IRIGHTS.INFO – URHEBERRECHTE IN DER DIGITALEN WELT

Die Möglichkeiten, Musik, Text und Bild digital zu speichern, zu bearbeiten und zu übertragen, haben die Medienwelt grundlegend verändert. Das Webportal informiert über die rechtlichen Hintergründe und die praktischen Auswirkungen des Urheberrechts in Deutschland.
The opportunity to digitally save, rearrange and broadcast music, texts and images, has fundamentally altered the world of media. The web portal informs about the laws and effects of copy rights in Germany.

iRights.info
Exhibition [[> see page 23](#)]

Sat 5.2. > 13h

Cornelia Sollfrank,
Florian Cramer (de)
NET.ART GENERATOR
Programmierte Verführung

Hackerin, Cyberfeministin, Netz- und Konzeptkünstlerin Cornelia Sollfrank erforscht die weltweiten Kommunikationsnetze und überträgt künstlerisch-subversive Strategien der klassischen Avantgarde ins digitale Medium. Buchpräsentation mit Cornelia Sollfrank und Florian Cramer.
Hacker/cyberfeminist/net and conceptual artist Cornelia Sollfrank has been researching worldwide communication networks and bringing the artistic-subversive strategies of the classical avant-garde into the digital medium. Book presentation with Cornelia Sollfrank and Florian Cramer.
artwarez.org
userpage.fu-berlin.de/~cantsin

Sat 5.2. > 14h

Lars Gustav Midboe,
Lars-Gunnar Bodin (se)

NORDIC PIONEERS

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

www.dam.org
Partner Event [[> see page 27](#)]

Sat 5.2. > 15h

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

MOBLAB

Vorgestellt wird das Projekt ‚MobLab‘, bei dem ein Bus zu einem mobilen Labor und Lebensraum umfunktioniert wird, der 2005 drei Wochen lang durch Japan reisen und an verschiedenen Institutionen Halt machen wird. Vier deutsche und japanische ‚MobNauts‘ werden an den Events und Workshops der lokalen Institute teilnehmen.
An introduction of ‘MobLab’, the project which sets up a mobile laboratory and living space in a bus to travel from hosting institutions to other hosts throughout Japan for about three weeks in 2005. Four German and Japanese ‘MobNauts’ will participate at the events and workshops based on each local context.

MobLab wird unterstützt durch/
 is supported by **ASEF**.
[\[> see page 6\]](#)



LECTURES

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

Sat 5.2. > 16h
Sigune Hamann (de)
DINNERFOR1
DinnerFor1 untersucht Situationen, in denen sich Menschen ihrer Einsamkeit, Isolation und ihres Zeitverlustes bewusst werden und stellt diese den Konflikten von Individuen in der öffentlichen Sphäre gegenüber.
DinnerFor1 explores situations of personal awareness of isolation, loneliness and time passing set against conflicts of individuals in the public arena.
dinnerfor1.com
[Partner event \[> see page 28\]](#)

Sat 5.2. > 19h
Rena Tangens, Padeluun (de)
DATAPRIVATIZER
RFID, Smart Chips, Green Tags, all diese Begriffe bezeichnen das Gleiche: kleine 'Schnüffelchips', die per Funk eine Ziffern- und Buchstabenfolge aussenden, sobald sie sich in der Nähe eines aktiven Lesegerätes befinden. Die Chips bieten viele Vorteile für Industrie und Handel - aber gleichzeitig eine große Gefahr für die Privatsphäre.
RFID, Smart Chips, Green Tags, all of these concepts signify the same thing: small spy chips which transmit data and figures as soon as they are near active scanners. The chips offer many advantages for industry and trade - however, at the same time, are a great threat to the private sphere.
www.foebud.org

Sat 5.2. > 20h
Maurice Benayoun, Anne-Marie Duguet (fr)
CITU – Creation Interactive Transciplinaire Universitaire
CITU ist ein neuer Verbund von Universitäts-labors und Forschungszentren, das von CRECA, Paragraphe und CIREN an den Pariser Universitäten 1 und 8 gegründet wurde. – Eine Diskussion über kollaborative Netzwerke für Medien und Künste.
CITU is a new federation of university labs and research centres founded by CRECA, Paragraphe and CIREN at Paris University 1 and 8. – A discussion of collaborative networks for media and emerging arts.
www.citunet.org

Sun 6.2. > 12h
TOPLAP
LIVE-CODING
Die Mitglieder von TOPLAP präsentieren ein facettenreiches Programm der neuesten live-coding Umgebungen/*TOPLAP members present a diverse set of current live-coding environments including Chuck, feedback.pl, fluxus, jitlib, musique littéral, noisepattern, PureEvents, redFrik and The Thingee.*
toplapp.org
[Workshop, Sun 6.2. 14 – 19h](#)
[\[> see page 59\]](#)
[Partner event, Sun 6.2. 20.15h](#)
[\[> see page 72\]](#)
Club, Mon 7.2. 19.30h
[\[> see page 65\]](#)

Sun 6.2. > 14h
Alessandro Ludovico (it)
INFECTION AS COMMUNICATION
Computerviren sind von immenser Wichtigkeit für unsere Medienkultur, da ihre Fähigkeit, in fremde Systeme einzudringen, deutlich zeigt, wie verletzlich und schlecht geschützt viele unserer Computersysteme sind.
Computer viruses have proven to be important to media culture, as their ability to invade foreign systems in a very obvious manner reveals how vulnerable and badly protected many of our computer systems are.
www.neural.it

Sun 6.2. > 15h
Michelle Hirschhorn (uk)
PYLON TV
Gemeinsam mit Michelle Hirschhorn, die die Projektentwicklung leitet, erarbeiten drei Installationskünstler gemeinsame Strategien für Marketing, Forschung und Netzwerkbildung – ohne die eigene Identität oder Integrität zu opfern.
Along with Michelle Hirschhorn, who is the director of project's development, three installation artists work together to develop joint strategies for research, marketing and networking - without compromising their individual identity or integrity.
www.pylon.tv

Sun 6.2. > 16h
Ricardo Mbarak (lb)
ART AND NEW MEDIA IN LEBANON
Ricardo Mbarak diskutiert die neu entstehenden künstlerischen Ansätze und Positionen innerhalb der gegenwärtigen multikulturellen libanesischen Gesellschaft, in der Religion, Politik, Krieg und Nachkriegssituation Themen wie Identität und Zugehörigkeit prägen.
Ricardo Mbarak will discuss emerging artists' approaches and roles in today's multi-cultural Lebanese society, where religion, politics, war and the post-war environment affect issues of identity and belonging.
www.ricardombarak.com

Sun 6.2. > 17h
Oliver Grau (de)
DIGITALE KUNST: INNOVATION – GESCHICHTE – ARCHIV
Der im Oktober 2005 stattfindende Media-ArtHistory Kongress versucht, die digitale Kunst unserer Zeit in die Kunst- und Bildgeschichte zu integrieren. Eine Datenbank für virtuelle Kunst ermöglicht die systematische Sammlung internationaler Medienkunst und dient als wissenschaftliches Instrument.
The MediaArtHistory Congress, which will take place in October 2005, attempts to integrate the digital media art of our time with art and image history. A database for virtual art allows for the systematic archiving of media art and functions as an information resource.
mediaarthistory.org

Sun 6.2. > 18h
WIKIPEDIA/MEDIA ART
Vorstellung des Projektes/*Presentation of the project 'Wikipedia/Media Art'*.
[Exhibition \[> see page 23\]](#)

Sun 6.2. > 19h
MAKROLAB
Vorstellung des Projektes/*Presentation of the project s-77ccr.*
[Workspace \[> see page 57\]](#)

Sun 6.2. > 20h
Maung Maung Myint (no), Kanjin Sugita (th)
BURMA REPORT
The situation of media, art and culture in the land of fear
Zwei oppositionelle Aktivisten und Medienkünstler, die außerhalb von Burma/ Myanmar für einen Demokratisierungsprozess des Landes arbeiten, berichten über die gegenwärtige Lage.
Two oppositional activist/media artists, who from outside of Burma/Myanmar are working towards a democratisation of the country, comment on the current situation.

Mon 7.2. > 12h
Sandro Canavezzi (br)
VOID
A stereo-endoscopy into a black-box
Das VOID interface – als Meta-interface gestaltet – konzentriert sich auf die Grauzone – das Spannungsfeld zwischen zwei Systemen, die versuchen, miteinander zu kommunizieren.
The VOID interface is modeled as a meta-interface that is focused on a grey area – a tension field between two systems that are trying to communicate with one other.

Mon 7.2. > 13h
Peter Cornwell
SUSTAINABLE INFORMATION TECHNOLOGIES FOR CULTURAL APPLICATIONS
Präsentiert wird die Entwicklung einer nachhaltigen Computing Resource, unter Verwendung einer Strategie leistungsstarker Bilderzeugung und kontinuierlicher Upgrades.
The development of a sustainable computing resource is presented, which uses a strategy of very high performance image generation and repeated upgrades.
zkm.de

Mon 7.2. > 19h
Chris Hales (uk)
KINOAUTOMAT
Eine Studie des Kinoautomaten, dem weltweit ersten interaktiven Filmsystem. Das seit 1974 nicht mehr öffentlich vorgeführte Originalmaterial wird ergänzt durch Artikel, die das Projekt dokumentieren und kontextualisieren.
A detailed study of the Kinoautomat – the world's first interactive film system. The original material was never again shown after 1974. The project is extended by articles that document and contextualize this seminal work.
www.kinoautomat.org

Tue 8.2. > 14h
Henry Vorselemann (nl)
DIGITAL PLAYGROUND
In den Kursen von 'Digital Playground' produzieren Schulkinder eigenständig Kurzfilme, Webseiten, digitale Bilder oder Soundscapes. So lernen die Kinder nicht nur die kreative Seite von Computern kennen, sondern erfahren auch etwas über die Bilder, von denen sie in der heutigen Medien-, Werbe- und Unterhaltungswelt dauernd umgeben sind.
In the courses of 'Digital Playground', pupils independently produce short films, websites, digital images or soundscapes. Thus, the children do not only get to know the creative side of computers, but also discover things about the images that permanently surround them in their media-saturated environment.

Tue 8.2. > 15h
Ben Renner (de)
EAST – Elementares architektonisches Seh-Training
Das Projekt 'eaSt' erarbeitet Module zur Steigerung der visuellen Wahrnehmung von Räumen mittels konzeptioneller Verwendung digitaler Medien. Es ist in den Arbeitsfeldern Architektur und Interior Design als 'Computer-Supported Cooperative Learning' einsetzbar.
The research project 'eaSt' concentrates on modules for enhancing our visual perception of architectural spaces through conceptual employment of media software, for usage in architecture and interior design as forms of computer-supported cooperative learning
www.east.architekten-tfh.de

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

Tue 8.2. > 16h
Greg Judelman (ca), Uli Schmidts (de)
KNOWLEDGE VISUALISATION
Der Komplexität von Informationen im Zeitalter digitaler Kommunikationstechnologien begegnen Zugangs-, Organisations- und Navigationssysteme häufig unzureichend. Die Visualisierung von Information macht einen effizienteren Gebrauch von kognitiven Ressourcen.
Current systems of accessing, organizing and navigating information are proving insufficient, particularly in regard to the volume of digital communication technologies. Information visualization makes more efficient use of cognitive resources when processing complex information.

Tue 8.2. > 17h
Helge Jansen (de)
SWINGING MATTER
Inspiriert von orientalischen Traditionen, bei denen Sound eine elementare Rolle bei allen formgebenden Prozessen spielt, als auch von einem speziellen Gebiet der Musiktherapie namens Vibroakustik untersucht Jansen die enge Verbindung zwischen Sound und Form.
Inspired by traditional dance from the East, in which sound plays a formative role, and also by a music-therapy practice called Vibroakustik, Jansen explores the close connection between sound and form.
feldabinda.de

Tue 8.2. > 18h
PLAN – The Pervasive and Locative Arts Network
Vorstellung eines neuen internationalen Netzwerks (PLAN). Ziel ist es, Künstler, Aktivisten und Menschen unterschiedlichster Hintergründe zusammenzubringen und mit traditionellen Computerschnittstellen zu brechen.
Introduction of a new international network (PLAN). Its aim is to bring together artists, activists and people from a variety of backgrounds, and allow to break away from traditional computer interfaces.
open-plan.org

EXHIBITION

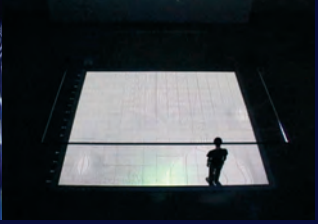


Der Ausstellungsbereich der transmediale.05 im Foyer und der Ausstellungshalle umfasst Installationen, Computerspiele, Videos und Websites, die sich auf unterschiedliche Weise mit dem Thema **BASICS** beschäftigen, sowie einige der für den transmediale Award nominierten Arbeiten. Zwei neue Programmschwerpunkte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

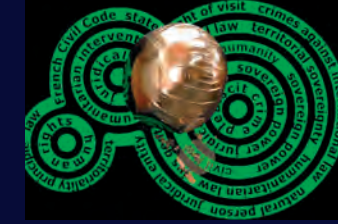
*The exhibition category of transmediale.05 in the foyer and in the exhibition hall, includes installations, computer games, videos, websites, as well as works nominated for the transmediale Award, which in various ways all concern the theme **BASICS**. This year, two new areas of focus will be added: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



Gravicells



naked bandit/here, not here/white sovereign 3.0



GRAVICELLS – GRAVITY AND RESISTANCE

Seiko Mikami, Sota Ichikawa (jp)

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

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

www.g--r.com

NAKED BANDIT/HERE, NOT HERE/WHITE SOVEREIGN 3.0

Knowbotic Research (de/ch)

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

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

www.krccf.org

UNTITLED 5

Camille Utterback (us)

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

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

www.camilleutterback.com

Nomination/AWARD

[> see page 50]





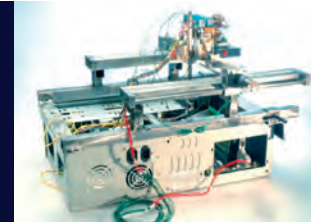
Suburbs of the Void



The Living Room



Die Welt ist alles, was der Fall ist



Shockbot Corejulio



88 from 14.000

SUBURBS OF THE VOID

Thomas Köner (de)

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

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

www.koener.de

Nomination/AWARD

[> see page 49]

THE LIVING ROOM

Victoria Fang (us)

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

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

www.victoriafang.com/thelivingroom

Nomination/AWARD

[> see page 50]

DIE WELT IST ALLES, WAS DER FALL IST

Eva Teppe (de)

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

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

88 FROM 14.000

Alice Miceli (br)

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

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

Nomination/AWARD

[> see page 49]

SHOCKBOT COREJULIO

5voltcore (Emanuel Andel & Christian Gützer, at)

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

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

www.5voltcore.com

Nomination/AWARD

[> see page 49]

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



The Catalogue



Chic Point



Human Rights

[Cameras]

LIFE: A USER'S MANUAL ,BERLIN WALK'

Michelle Teran (ca/nl)

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

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

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

PUBLIC DISCOURSE

Brad Downey, Quenell Jones, Tim Hansberry (us)

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

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

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

THE CATALOGUE

Chris Oakley (uk)

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

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

CHIC POINT: FASHION FOR ISRAELI CHECKPOINTS

Sharif Waked (ps)

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

The most salient feature of Palestinian life has become the Israeli-imposed check-points. 'Waked' deconstructs the humiliation of Palestinians having to strip in order to pass through these borders. Employing all the conventions of a typical fashion show, models reveal their abdomens in outfits designed especially for this purpose.

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

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

[Human Rights]

HUMAN RIGHTS

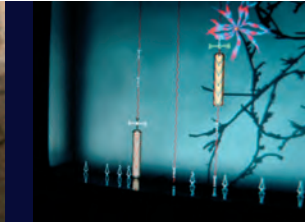
Thomas Locher (de)

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

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



Living Particles/ Nervous Networks



Ornamental Bug Garden 001

[Networks]

PUBLIC NETBASE

Konrad Becker (at) et al.

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

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

www.t0.or.at

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

[Creatures]

LIVING PARTICLES/NERVOUS NETWORKS

Sensible akustische Module und Analogroboter

Ralf Schreiber, Sebastian Noth, Christian Faubel (de)

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

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

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

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

ORGANISM/SPECIMEN

Florence Ormezzano (fr)

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

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

ORNAMENTAL BUG GARDEN 001

boredomresearch (Vicky Isley, Paul Smith, uk)

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

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

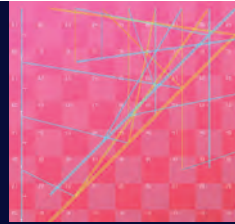
www.boredomresearch.net

Honourable Mention/AWARD

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



fijuu



Snakes + Ladders



Game Music



iRights



sonic()bjeet

FIJUU

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

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

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

fijuu.com

Honourable Mention/AWARD

PONGMECHANIK

Niklas Roy (de)

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

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

cyberniklas.de/pongmechanik

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

GAME MUSIC

Vladimir Todorovic (yu)

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

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

tadar.net

SNAKES + LADDERS

boredomresearch (Vicky Isley, Paul Smith, uk)

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

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

LEFT TO MY OWN DEVICES

Goeffrey Thomas (us)

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

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

www.storybeat.tv

THE ANGOR

Fabian Roser (de)

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

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

www.theangor.de

C-SPAN KARAOKE

Barbara Lattanzi (us)

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

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

www.wildernesspuppets.net

Honourable Mention/AWARD

WIKIPEDIA/MEDIA ART

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

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

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

IRIGHTS

Projekt iRights

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

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

iRights.info

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

SONIC()BJECT

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

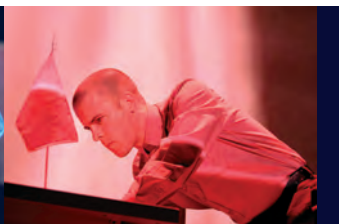
The sonic()bjeet label offers sound artists the opportunity to create an experimental composition in the form of a ring-tone which can reach a wide audience. On the occasion of this year's transmediale, 12 sound artists who are also presenting works in the club transmediale, have created ring-tones,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

www.sonicobject.com/tm.05

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



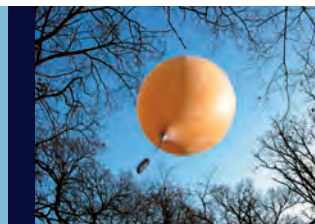
Chessmachine



Desperate Attempts at Beauty



Weather Report



Gintas K



BASIC SOUND – LISTENING STATIONS

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

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

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

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

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

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

DESPERATE ATTEMPTS AT BEAUTY 58:00

Joe Colley (us)

Ausculture Research, 2003

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

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

Nomination/AWARD [> see page 48]

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

CHESSMACHINE

A SOUND FILE EXCHANGE RECORDED 2001 – 2004 58:44

Chessmachine:

Ivan Pavlov (ru) vs Richard Chartier (us)

MUTEK_REC, 2004

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

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

www.3particles.com/chessmachine

WEATHER REPORT 21:00

Janek Schaefer (uk)

Alluvial Recordings, audio-Oh!, 2003/04

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

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

www.audioh.com/projects/weatherreport.html

EARLY SET 27:17

Gintas K (lt)

CD-R, 2004

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

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

[CLUB SELECTION]

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

Album: Family of Forces > Jester Records, 2001

Tue 8.2. 22h, Wed 9.2. 22h

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

unreleased > ixi-software

Fri 11.2. 21h, ‘Ambiunx Pt. I’

SONG FOR MY GRANDMOTHER 4:33

Jason Forrest (us)

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

REQUIL 15:43 / Pure (at)

Album: REQUIL DISPLACED PEACEOFF

> dOc recordings, 2004

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

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

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

Album: Touch.2 > ALKU, 2004

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

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

unreleased > submarine records

Mon 7.2. 22h

DICTAPHONE JAM 3:00 / Maja Ratkje (no)

Album: Voice > Rune Grammofon, 2002

Tue 8.2. 22h

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

Album: Two Abstract Paintings > mitek, 2005

Sat 12.2. 22h, ‘Ambiunx Pt. II’

HARDCORE 6:19 / Pixel (dk)

Album: Display > raster-noton, 2002

Fri 11.2. 21h

BLUES_CASSETTE 4:00 / Jonas Olesen (dk)

Sat 12.2. 22h, ‘Ambiunx Pt. II’

XEP4 4:20 / Bjorn Svin (dk)

Album: XEP4, 2005

Sat 12.2. 22h, ‘Ambiunx Pt. II’

Fence0702 5:00 / Jacob Kirkegaard (dk)

unreleased > touch, bottrop-boy

Fri 11.2. 21h, ‘Ambiunx Pt. I’

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

Album: BENZO – The Tapes > Laton, 2004

Wed 9.2. 22h

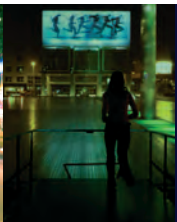
Maliovani jafyny 5:35 / ZAVOLOKA (ua)

Album: Plavyna > Nexsound/Laton, 2004/05

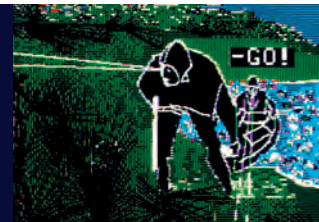
Wed 9.2. 22h



Run Motherfucker Run



Stationsraum für Assimilativen Zahlwitz



Nordic Pioneers



-tainment



Disobedience

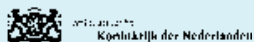
Marnix de Nijs: RUN MOTHERFUCKER RUN!

Opening: Wed 2.2. 18h
Exhibition 3.2. – 13.2.
daily 14 – 20h, 13.2. until 24h
> Podewil

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

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

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



Thom Kubli: STATIONSRAUM FÜR ASSIMILATIVEN ZAHLWITZ

Opening: Wed 2.2. 18h
Exhibition 3.2. – 13.2.
daily 14 – 20h, 13.2. until 24h
> Podewil

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

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

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

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



Marnix de Nijs/ Edwin van der Heide: SPATIAL SOUNDS (100 DB AT 100 KM/H)

Opening: Wed 2.2. 18h
Exhibition 3.2.-13.2.
daily 14 – 20h, 13.2. until 24h
> singuhr – hörgalerie in parochial

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

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

NORDIC PIONEERS

Exhibition 14.1. – 17.2.
Reception Fri 4.2. 17 – 19h
Tue – Fri 12 – 18h, Sat 12 – 16h
> [DAM] Berlin

www.dam.org/berlin
Arbeiten von Künstlern, die die Computerkunst in Schweden eingeführt haben. Die digitale Kunst wurde dreißig Jahre vor der sogenannten digitalen Revolution geboren. Ende der 1960er Jahre entwickelte sich in Schweden und international ein neues Genre: die ‚Computerkunst‘. Die in der ‚Nordic Pioneers‘ Ausstellung vorgestellten Arbeiten spiegeln die Visionen der Künstler, aber auch die technischen Bedingungen, unter denen sie arbeiteten.
Kuriert von **Gary Svensson**, dem Autor des Buches ‚Digitale Pionier‘.

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

Curated by **Gary Svensson**, author of the book *‘Digitale Pionier‘*.
Lecture, Sat 5.2. 12h
[> see page 11]

Eine Kooperation zwischen / A cooperation of **[DAM] Berlin**, **transmediale** und **Electrohype**.
Nordic Pioneers wird unterstützt von der **Schwedischen Botschaft**.
Nordic Pioneers is supported by the Swedish Embassy.

-TAINMENT

Exhibition 11.12. – 6.2.
daily 12 – 18.30h
Finissage Sun 6.2. 16h
> NGBK
www.ngbk.de

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

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

DISOBEDIENCE

Exhibition 13.1. – 27.2.
> Play Gallery / Kunstraum Kreuzberg / Bethanien
www.pushthebuttonplay.com

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

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

HACK.IT.ART

Exhibition 15.1. – 27.2.
Tue – Sun 12 – 19h
> Kunstraum Kreuzberg / Bethanien

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

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

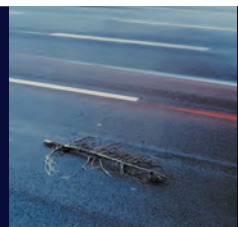
Workshop Telestreet, 5./6.2.
Panel Cyberfeminism, Sun 6.2. 16h
Panel Hacktivism, Tue 8.2. 19h

Seiji Morimoto:

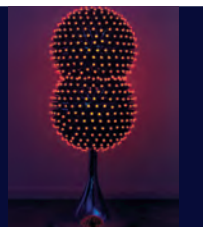
NOCTURNE
Opening/Performance Fri 4.2. 19h
Exhibition 5.2. – 18.2.
Wed – Fri 12 – 18h, Sat 12 – 20h
> ZERO Gallery
www.zero-project.org

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

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



Wertschatten



Lightrain



I House You

TRANSITSTATION BERLIN 2005

Festival 4. – 6.2.

Fri 4.2. 19 – 21h

Sat/Sun 5. – 6.2. 12 – 24h

> Gebauer Höfe

www.transitstation.de

action in art in action

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

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

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

Weekend ticket EUR 8

Thomas Köner:

BANLIEUE DU VIDE

Opening Fri 4.2. 19h

Exhibition Tue-Sat, 14-19h

> GIMA – gallery for international media art

www.chromosome.de

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

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

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

Exhibition [> see page 18]

Sigune Hamann:

DINNERFOR1

Launch Fri 4.2. 18h

> British Council

www.dinnerfor1.com

Video Ausstellung / Video exhibition Fri 4.2. –

Sun 20.2., British Council

Launch London Mon 7.2. (special cinema

screening), Goethe Institut London

Lecture, Sat 5.2. 16h

[> see page 11]

Otto Piene

LIGHTTRAIN

Opening Fri 4.2. 20h

Exhibition 4.2. – 18.3.

Tue – Fri 14 – 18h

during transmediale, daily 10 – 22h

> Projektraum Deutscher Künstlerbund

www.kuenstlerbund.de

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

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

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

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

Fri 4.2. 16h Münzclub,

Münzstr. 23, Berlin-Mitte

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

Otto Piene talks with Dieter Daniels

Katrin von Lehmann:

WERTSCHATTEN

Exhibition 19.1. – 17.2.

Tue – Sun 14 – 18h

> GdK Galerie der Künste

Fotoflechtung, Zeichnung, Installation, Film

Braided photographs, illustration, installation, film

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

I HOUSE YOU – ZUR

SPRACHE DER EIGENEN

VIERT WÄNDE

Exhibition 5.2. – 3.4.

Tue – Sun 12 – 18h

> GdK Galerie der Künste

www.papirossa.org

Einblicke in Berliner Privaträume.

Interdisziplinäres Ausstellungsprojekt des papirossa – netzmuseums fuer sprache.

Insights into private rooms of Berliners.

Interdisciplinary exhibition project by the papirossa – web museum for languages.

Konzipiert und kuratiert von /Conceptualized and curated by **Emma Braslavsky**.

Marianne Heier, Jesper Alvaer:

THE GIFT

Exhibition 29.1. – 5.3.

> Sparwasser HQ

www.sparwasserhq.de

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

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

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



flüx:/terminal



Sky Ear



FLÜX:/TERMINAL

skoltz_kolgen (ca)

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

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

www.skoltzkolgen.com

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



Botschaft von Kanada



Vertretung der Regierung von Québec

SKY EAR

Usman Haque (uk)

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

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

www.haque.co.uk

Nomination/AWARD

[> see page 49]

Usman Haque wird unterstützt vom **British Council**

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



BRITISH COUNCIL

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

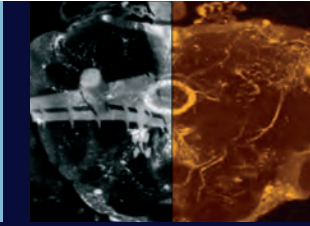
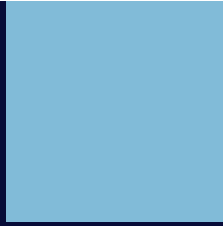
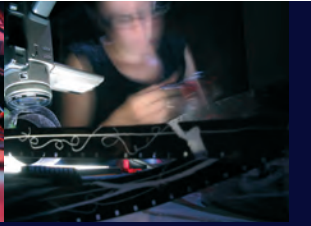
Lab Fly Dreams » SAT 5.2. » 21H » **Auditorium** 31
ResonanCITY » SAT 5.2. » 21H » **Auditorium**
turned » SUN 6.2. » 21H » **Auditorium**



Caus#3



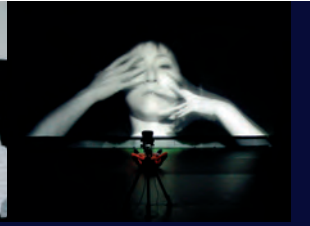
ResonanCITY



Lab Fly Dreams



Turned



CAUS #3 (CITIZEN AGAINST UFO SECRECY #3)

venzha & the house of natural fiber (id)

performed by venzha and irene

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

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

www.natural-fiber.com/utama.htm

Caus #3 wird unterstützt von ASEF

Caus #3 is supported by ASEF



ASIA-EUROPE
FOUNDATION

TELEVISION (AN ADDRESS)

Francois Bucher (us)

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

Die Teilnehmer:

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

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

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

Ein Projekt von **François Bucher**.

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

The participants:

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

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

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

A project by **François Bucher**

LAB FLY DREAMS

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

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

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

www.circadian.net

www.nervousvision.com

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

Australischen Botschaft

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

Australian Embassy



RESONANCITY

Sara Kolster, Derek Holzer (nl)

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

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

www.sarako.net

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

TURNED

Christian Ziegler (de)

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

Florian Meyer (de)

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

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

www.movingimages.de

PERFORMANCE

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



Life - A User's Manual

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

Michelle Teran (ca/nl)

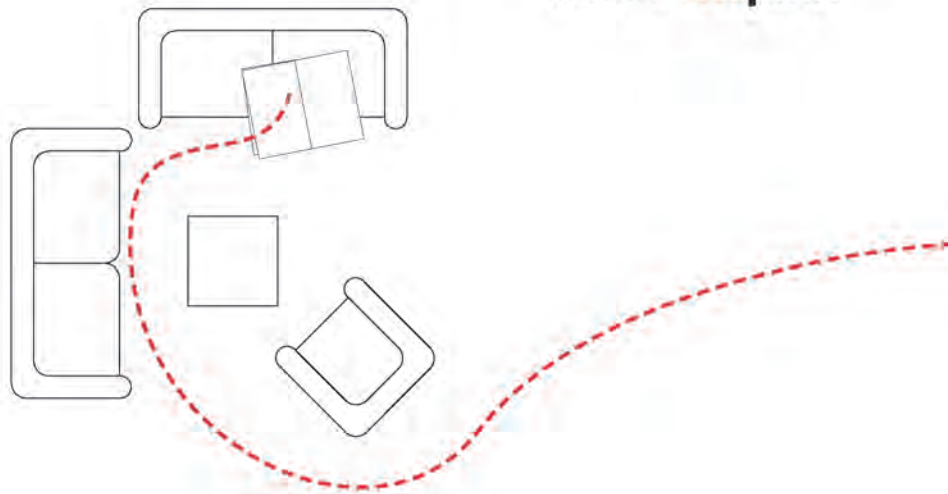
Das Umherlaufen durch die Straßen der Stadt mit einem Videoscanner offenbart eine versteckte Schicht persönlicher Fragmente und Geschichten, die durch die Inhaber privater Überwachungskameras ausgesendet werden. Die Ansammlung dieser autonomen, aber synchronen Handlungen bildet ein unsichtbares ad-hoc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

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

www.ubermatic.org/life

Gehen Sie weg ...

mit dem **taz**plan



5 Wochen taz mit täglich 4 Seiten Kultur & Programm im Miniabo für nur 12,50 €.

taz-Aboabteilung | abomail@taz.de | www.taz.de | T (030) 25 90 25 90

 **die tageszeitung**

WORKSPACE



BASEMENT

\ die Werkstatt der transmediale.05

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

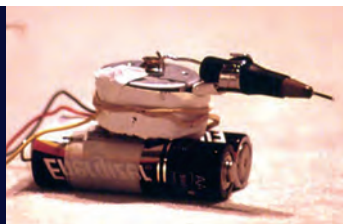
Die Projekte im BASEMENT konzentrieren sich auf Grundbedürfnisse wie Behausung, Nahrung, Sicherheit, Mobilität und Kommunikation. Die eingeladenen Künstler beschäftigen sich mit geopolitischen, sozialen und technischen Infrastrukturen. Welche Techniken sind zur Befriedigung unserer BASIC NEEDS notwendig?

BASEMENT

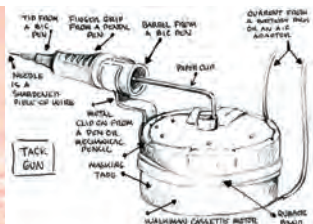
\ the workspace at transmediale.05

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

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



Prisoners' Inventions



paraSITE

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

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

PRISONERS' INVENTIONS

Temporary Services + Angelo (us)

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

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

paraSITE

Michael Rakowitz (us)

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

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

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

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

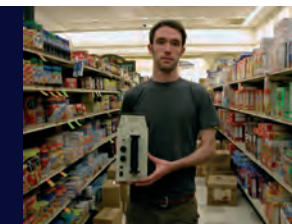
Lecture, Sat 5.2. 17h

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

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

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

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



Corporate Fallout Detector



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

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

CORPORATE FALLOUT DETECTOR

James Patten (us)

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

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

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

James Patten is an interaction designer researching the relationships between computation, physical objects and space. His recent work focuses on the design of interactive systems for music performance.
web.media.mit.edu/~jpatten/cfd

VISIBLE FOOD

Claire Pentecost (us)

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

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

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

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

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



Radio Habana Cuba



Soundscape FM



S-77CCR



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

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

RADIO HABANA CUBA, BREAKTHROUGH

Arnaldo Coro Antich (cu)

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

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

Lecture, Sat 5.2. 18h

SOUNDSCAPE FM: BERLIN

Umatic (Sara Kolster, Derek Holzer, nl)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

www.umatic.nl
berlin.soundscape-fm.net

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

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

MAKROLAB

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

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

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

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

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

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

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

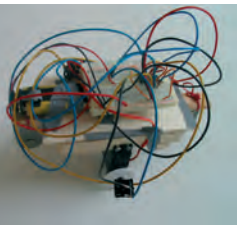
Marko Peljahn graduated from the Academy for Theatre, Radio, Film and Television in Ljubljana. He founded the arts organization 'Projekt Atol' and is the operations coordinator of the MAKROLAB project.

makrolab.ljudmila.org

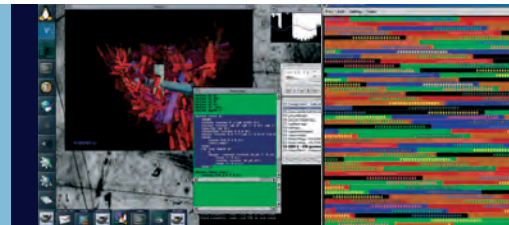
s-77ccr.org



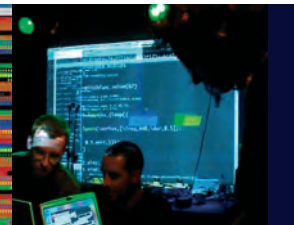
Chirping and Crawling



Tales from the Core



Live-Coding



CHIRPING AND CRAWLING

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

Track 1 – LIVING PARTICLES

Ralf Schreiber (de)

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

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

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

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

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

Track 2 – ANALOGROBOTS

Sebastian Noth, Christian Faubel (de)

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

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

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

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

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

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

derstrudel.org

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

TALES FROM THE CORE

Niklas Roy, Uwe Schüler (de)

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

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

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

LIVE-CODING

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

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

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

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

14 – 16.30h: LIVE-CODING 1 – CHUCK

Ge Wang (us)

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

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

chuck.cs.princeton.edu

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

Julian Rohrhuber (de)

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

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

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

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

www.toplap.org

HAL

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

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

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

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

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

www.h-a-l.net

www.seriouspop.com

AVID VIDEOSCHNITT

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

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

www.avid.com/products/xpressdv

Präsentiert von/Presented by **Avid Technologies**

Avid

SCREENING



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

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

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

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

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

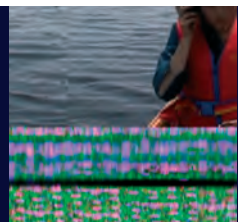
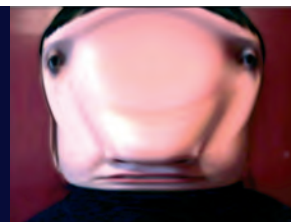


Figure vs. Ground



a/k/a Mrs. George Gilbert



UTOPICS



The Square and The Round God



Chic Point



Identity



Visit Iraq

INTERIM CONSTRUCTIONS

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

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

DAYLIGHT MOON 12:00

Lewis Klahr (us)

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

THE SQUARE AND THE ROUND GOD 11:00

Hilary Koob-Sassen (uk)

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

UTOPICS 6:20

Geoffrey Pugen (ca)

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

FIGURE VS. GROUND 6:00

Daniel Cockburn, Emily vey Duke (ca)

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

OPERATION SWANLAKE 30:00

Suzanne Treister (au)

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

NOVEMBER 25:00

Hito Steyerl (de/at)

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

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

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

Coco Fusco (us)

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

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

XENO_TECH

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

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

Visit Iraq 25:00

Kamal Aljafari (lod)

Chic Point 7:00

Sharif Waked (ps)

Planet of the Arabs 9:00

Jackie Salloum (us)

Identity Card 6:30

Nurit Sharett (il)

Scrolls 17:00

Yalay Shende (in)

Beach Time 4:00

Krisna Murti (id)

Ode to Scar 4:00

Anomic Ratrap/Ruangrupa (id)

Dangdut Koplo 4:42

Martin Kristianto/Ruangrupa (id)

Kuratiert und präsentiert von/Curated and presented by Deanna Herst and Nat Muller.

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

PRO.BA PRESENTS

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

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

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

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

www.pro.ba

VM 14.50 4:00

Muhidin Tvico 1998

May I Pee 4:40

Brad Fox 1999

Silence 4:30

Dzenid Jaganjac 1999

Incarnation 1:30

Demis Sinancevic 2000

Ashes to Ashes 1:00

Timur Stroil & Barbara Peles 2001

Hardcore 8:00

Muhidin Tvico 2000

Thailand 9:40

Enes Zlatar, Timur

Makarevic 2001

True Love 6:00

Mirel Hadzijušufovic 2001

How do you say

cesma 7:30

Katja Soltes &

Emir Jelkic 2001

+ 1:15

Lejla Porobic 2002

4775f 3:10

Timur Makarevic,

Redzinald Simek, Enes

Huseincehajic 2002

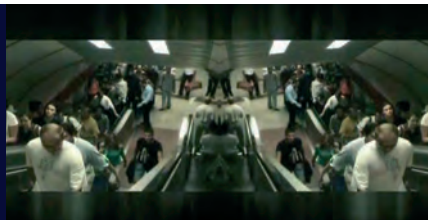
ORG/vol.4 3:20

Timur Makarevic 2004

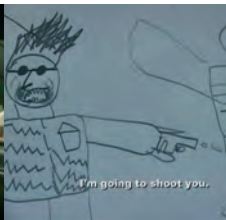
724659831 5:00

Nedim Zlatar 2004

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



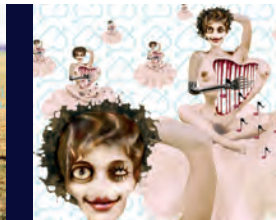
loosing.ctrl



I'm going to shoot you.



A PRAGMATIC OF LINKS



Mother Media



Society of the Spectacle



Short stories about dead machines

LOOSING.CTRL

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

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

Hells Angels 3:50

Dana Levi

Beyond guilt, atonement 7:00

Ruti Sela and Maayan Amir

Check It 3:22

Effie and Amir

Tuning 2:10

Yael Bartana

Round up the usual suspects 6:00

Hatice Güleriyüz

Rahat/Dur (Stay/Put) 1:00

Erhan Muratoglu

March On 4:00

Can Turkinan and Özlem Sulak

Extracts from "Restore Hope" 5:00

Selda Asal

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

www.digitalartlab.org.il/loosing_ctrl

TIMESCAPES

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

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

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

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

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

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

www.timescapes.info

FLUID THREADS

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

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

SOCIETY OF THE SPECTACLE 10:00

Mark Amerika, Trace Reddell, Rick Silva (us)

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

A PRAGMATIC OF LINKS 10:30

Juan Romero (es)

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

DRAWDOWN 3:11

Phoenix Perry, Arnold Steiner (us)

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

MOTHER MEDIA 8:00

Leonie Savvides (au)

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

CHROM 4:23

Mylicon/En (it)

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

SHORT STORIES ABOUT DEAD MACHINES,

PART 1: ODD_BOY AND ME 5:46

Diogo Pereira Bastos (pt)

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

ESTHÉTIQUE DE LA PEUR 9:00

Christophe Blanc (fr)

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

BITCRUSHER 11:20

Harald Holba (at)

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

INTERFILM@TRANSMEDIALE

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

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

WELCOME TO EUROPE 9:30

Anders Forsman, Linus Johansson, Ragnar Granstrand (se)

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

OVERPASS 7:00

Alan Price (us)

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

CULTURAL QUARTER 10:00

Mike Stubbs (uk)

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

VIVID HOURS 3:39

Niclas Dietrich (de)

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

OBRAS 12:00

Hendrick Dussolier (fr)

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

NORTH 7:00

Britt Dunse (de)

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

DELIBERATE 6:17

Dara Gellman, Leslie Peters (ca)

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

XIMA VS CION 5:00

Stefi Böse (de)

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

ZIELPUNKTE DER STADT 8:00

Joern Stäger (de)

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

WE HAVE DECIDED NOT TO DIE 11:30

Daniel Askill (au)

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



Eine neue Herausforderung bundesweit



Logistik



Roadwait



Public Discourse



Skarro



día

DIE SCHÖPFER DER EINKAUFSWELTEN/ THE CREATORS OF SHOPPING WORLDS

Harun Farocki, 2001

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

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

German version with English subtitles

WORK BASES

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

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

LOGISTIK 7:41

Michaela Binder (de)

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

EINE NEUE HERAUSFORDERUNG

BUNDESWEIT 5:00

Angelica Chio (de)

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

ROADWAIT 11:00

Elif Refig (tr)

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

REALITY MACEDONIA 15:00

Slobodanka Stevceska, Denis Saraginovski, Sasho Talevski (mk)

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

BLOT OUT THE SUN 22:45

Harrell Fletcher (us)

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

STREETSIDE STITCHES

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

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

CUT 4:04

Till Heim (de)

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

BIC BAC JOB 13:00

Le collectif magique (fr)

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

PUBLIC DISCOURSE 46:00

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

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

ROUTINE BREAKS

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

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

DER OPTIONIST 4:30

Frank Westermeyer, Sylvie Boisseau (de)

‘I could go everywhere...I could do everything...All women suit me...’

DÍA 18:00

Nicole Rademacher (us)

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

TUNED 14:00

Oliver Pietsch (de)

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

MADWOMAN 2:23

Kristin Scheving (uk)

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

SKARRO 10:19

FAF (es)

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

A QUIET MOMENT WITH RICHARD 6:30

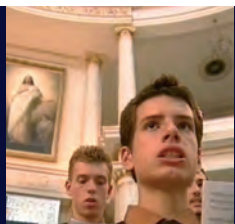
Matthew Etches (ca)

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

LIVING A BEAUTIFUL LIFE 13:00

Corinna Schnitt (de)

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



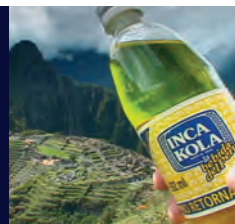
Singing Lesson



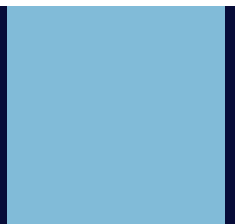
An Eye for an Eye



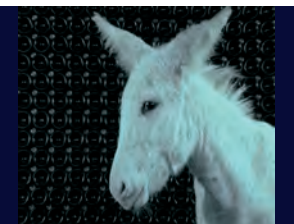
KR WP



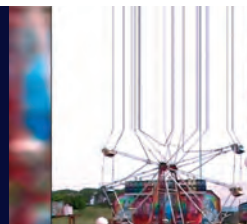
THEMES



How To Fix The World



Rosemarie



skyWriting

TRANSIT SPACES

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

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

BORDERFRIENDLY 10:00

Marco Bruzzone (it)

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

ALL WHITE PEOPLE ARE FRENCH 12:00

Katja Straub (de)

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

EATING GRASS 22:30

Alia Syed (uk)

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

THEMES 28:24

Dan Boord, Luis Valdovino (us)

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

ARTUR ZMIJEWSKI

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

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

SINGING LESSON I, 2001 14:00

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

KR WP, 2000 7:30

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

AN EYE FOR AN EYE, 1998 10:00

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

ME & AIDS, 1996 3:30

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

PIELGRZYMKI, 2003 29:30

Artur Zmijewski & Pawel Althamer

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

NA SPACER, 2001 9:00

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

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



DISTANT MEETINGS

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

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

KLIPPER 5:20

Elmar Vestner (de)

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

18.000 DEAD IN GORDON HEAD 13:00

Clive Holden (ca)

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

SHE UNDER A SHERRINGTON TREE 8:25

Nicolas Bernier, Delphine Measroch (ca)

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

DIGITALSNAPSHOT 4:30

Daniel Lo Iacono (de)

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

YAWNING VOID 12:00

Holger Mader (de)

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

TOKYO DRIVER CARESS 11:32

Stef & Selene Kolman in co-operation with

Stijn van Santen (nl)

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

ROSEMARIE 7:56

Marc Comes (de/fr)

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

(OHNE TITEL) 3:00

Johann Lurf (at)

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

Honourable Mention/AWARD

EXTENDED LANDSCAPES

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

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

PDX_01 7:31

Nomlg. (ca)

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

Honourable Mention/AWARD

BIOLOGICAL NARRATIVE 1 THRU 5 9:13

Timothy Weaver (us)

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

SKYWRITING 13:45

Neil Boynton, Emma Rose (uk)

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

RECONSTRUCTION 6:30

Lina Selander (se)

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

Honourable Mention/AWARD

HOW TO FIX THE WORLD 28:00

Jacqueline Goss (us)

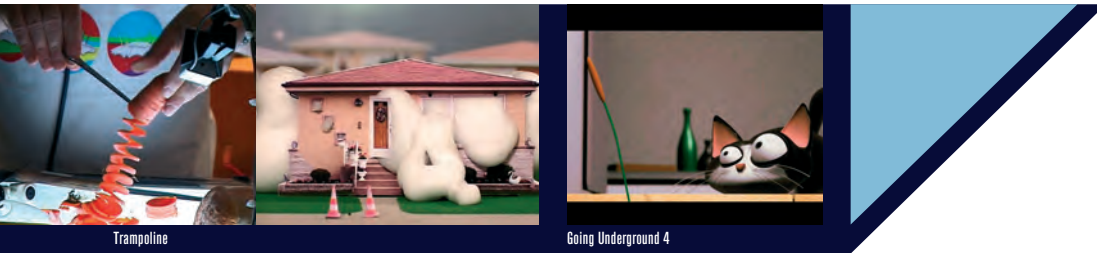
'How To Fix The World' is a digitally animated video adapted from Soviet psychologist AR Luria's research in Central Asia in the 1930s. Transcribed interviews with Uzbek and Krygyz farmers reveal the cultural conflict of Soviet Socialism and Islam.

SCREENING

44 PARTNER EVENTS

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

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



TRAMPOLINE: GLOBAL COOLING - THE SIDE EFFECTS

International Video Art & New Media Performance

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

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

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

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

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

Partly in English, partly in German language

www.trampoline-berlin.de

www.volksbuehne-berlin.de

GOING UNDERGROUND 4

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

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

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

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

interfilm 2005

21th International Short Film Festival Berlin

01. – 06. November 2005

The application deadline is the 15th July 2005

Competitions:

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

Special focus programmes on Poland and Brasil.

interfilm
berlin

interfilm 21th Festival

Tempelhofer Ufer 1A, 10961 Berlin, Germany

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

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