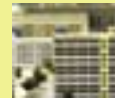
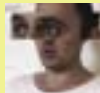




CREDITOS

# TRANSMEDIALE\_EXTENDED VOL.1, SANTIAGO DE CHILE



Como Transmediale, el Festival Internacional de Arte Medial de Berlín, hemos aceptado con entusiasmo la invitación del Goethe Institut y de la Bienal de Video y Nuevos Medios de mostrar una selección de obras en Santiago. Nos atrajo el desafío de desarrollar en cooperación con la Bienal y el Consejo de la Cultura y las Artes de Chile un concepto para una exposición y un programa que pueda entrar en un diálogo fructífero con las obras que se exponen en la Bienal. Además, este proyecto con el título „transmediale\_extended vol.1“ es para nosotros un paso importante hacia la organización más allá del festival anual de eventos y exposiciones mayores que permitan dar a conocer los artistas y proyectos de la transmediale a un público internacional.

Desde su fundación como „Festival de Video“ a finales de los años 80, la transmediale también ha presentado trabajos artísticos fuera de Berlín y de Alemania: En este contexto, la actividad más conocida es seguramente el Programa de Video que se realiza cada año y que reúne las creaciones más innovadoras en el ámbito del video lineal. Estos programas se presentan a nivel internacional, estimulan el discurso intercultural sobre las prácticas artísticas y sus contenidos y llegan a un amplio público, interesado en el arte y los medios, en una gran cantidad de países alrededor del globo. Ahora, con „transmediale\_extended vol.1“ ha nacido por primera vez una cooperación que en muchos sentidos es „de gran alcance“, una cooperación que ha dejado atrás las fronteras de Europa y que fue planeada e implementada superando la gran distancia entre Berlín y Santiago de Chile.

El programa visitante presentará en formatos como instalación, performance, screening y obras basadas en la pantalla la diversidad del trabajo creativo artístico con los medios digitales, en la línea de lo que se ha seleccionado y mostrado en los últimos tres años en la transmediale y el club transmediale. Tm\_ext\_1 representa un panorama que recoge las formas de expresión medial, temas actuales y modos de producción más importantes y presenta los aspectos centrales del trabajo a nivel de curaduría y de discurso de la transmediale. Específicamente para el hall central del Museo de Arte Contemporáneo se invitó la instalación sonora interactiva „Sub\_Trakt“, que es el único trabajo que aún no ha sido mostrado en el contexto de la transmediale. Anne Niemetz, quien realizó esta instalación en conjunto con Holger Förterer, había dado que hablar en la transmediale 2001 con otra instalación sonora interactiva que obtuvo una mención honrosa en la competencia. Esperamos que asimismo las presentaciones de los artistas y los paneles de discusión que acompañarán esta exposición contribuyan a ampliar la perspectiva de cada uno sobre la cultura del otro y el potencial creativo de los nuevos medios. Nuestros agradecimientos a todos aquellos que hicieron posible la realización de esta „transmediale\_extended“, en especial a su iniciador Hartmut Becher por la amable invitación, así como a todas las personas que brindaron su colaboración y apoyo, y que contribuyeron al éxito de esta „Extensión“.

Susanne Jaschko (Curadora de transmediale y tm\_ext\_1)  
Andreas Broeckmann (Director artístico de la transmediale)

*Mit Freude ist die transmediale, das internationale Medienkunstfestival Berlin, der Einladung des Goethe Instituts und der Bienal de Video y Nuevos Medios gefolgt, eine Auswahl von künstlerischen Arbeiten in Santiago vorzustellen. Uns reizte die Herausforderung, in Kooperation mit der Biennale und dem chilenischen Kulturministerium ein Konzept für Ausstellung und Programm zu entwickeln, das auf fruchtbare Weise in eine wechselseitige Beziehung mit den Werken der Biennale treten kann. Zudem ist das Projekt mit dem Titel „transmediale\_extended vol.1“ für uns ein wichtiger Schritt, über das jährliche Festival hinaus auch größere Veranstaltungen und Ausstellungen zu organisieren und einem internationalen Publikum die Künstler und Projekte der transmediale zu erschließen.*

*Die transmediale zeigt seit ihrer Gründung als „VideoFest“ in den späten 1980er Jahren künstlerische Arbeiten auch außerhalb Berlins und Deutschlands: Am bekanntesten ist sicherlich das jedes Jahr neu aufgelegte Videoprogramm, das die innovativsten Kreationen im Bereich des linearen Videos versammelt. Diese Programme werden international aufgeführt, stimulieren den interkulturellen Diskurs über künstlerische Praktiken und Inhalte und erreichen ein breites, kunst- und medieninteressiertes Publikum in einer Vielzahl von Ländern rund um den Globus.*

*Mit „transmediale\_extended vol.1“ ist nun zum ersten Mal eine in vielerlei Hinsicht „weitreichende“ Kooperation in Leben gerufen worden, die auch die Grenzen Europas hinter sich lässt und über die große Distanz zwischen Berlin und Santiago de Chile hinweg geplant und realisiert wurde.*

*Das Gastprogramm präsentiert in Formaten wie Installation,*

*Performance, Screening und Bildschirm-basierten Arbeiten die Vielfalt künstlerischen Schaffens mit digitalen Medien, wie es in den letzten drei Jahren bei der transmediale und im club transmediale ausgewählt und vorgestellt wurde. tm\_ext\_1 repräsentiert einen Querschnitt durch die wichtigsten medialen Ausdrucksformen, aktuellen Themen und Produktionsweisen und stellt die Schwerpunkte der kuratorischen und diskursiven Arbeit bei der transmediale vor.*

*Speziell für die Eingangshalle des Museo de Arte Contemporáneo wurde die interaktive Klanginstallation „Sub\_Trakt“ eingeladen, die als einzige Arbeit noch nicht im Kontext der transmediale zu sehen war. Anne Niemetz, diese Installation zusammen mit Holger Förterer realisiert hat, hatte 2001 bei der transmediale mit einer anderen interaktiven Klanginstallation, die im Wettbewerb eine lobende Erwähnung erhielt, auf sich aufmerksam gemacht. Wir hoffen, dass ebenso die Künstlerpräsentationen und Panels, die diese Ausstellung begleiten, bei allen Beteiligten die eigene Perspektive auf die Kultur des Anderen und das kreative Potential der neuen Medien erweitern.*

*Dank gilt allen, die diese „transmediale\_extended“ möglich gemacht haben, insbesondere dem Initiator Hartmut Becher für die freundliche Einladung, sowie allen Mitstreitern und Unterstützern, die zum Gelingen dieser „Extension“ beigetragen haben.*

Susanne Jaschko (Kuratorin transmediale und tm\_ext\_1)  
Andreas Broeckmann (Künstl. Leiter transmediale)

A lo largo de sus 16 años de existencia, Transmediale – Festival internacional de arte medial de Berlín – se ha constituido en uno de los eventos electrónicos más relevantes y significativos a nivel internacional, a lo que se suma el hecho de que la ciudad de Berlín, a su vez, es reconocida internacionalmente por el desarrollo y promoción de lo que ha venido en llamarse media culture (cultura medial).

Importantes artistas y propuestas, no sólo alemanas sino provenientes también de distintos países europeos y no europeos, se dan cita anualmente durante el mes de febrero, congregando a un amplio público y un importante debate y discusión sobre los temas más contemporáneos relacionados con las prácticas artísticas electrónicas y digitales.

Por lo señalado anteriormente, para el Goethe Institut ha constituido un interesante desafío el posibilitar la exhibición en Santiago de la actual selección de obras provenientes de Transmediale, en el marco de la Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago. Esta constituye la primera vez que el Festival se proyecta con una exhibición de sus obras en el exterior, lo que sin duda será una experiencia enriquecedora para la Bienal de Santiago, las instituciones locales involucradas en este proyecto, artistas, especialistas y público chileno, así como para la propia Transmediale.

Junto con invitar a los visitantes de la muestra a aproximarse, disfrutar e investigar en estas nuevas propuestas, a través de esta selección de obras -realizada con gran acierto por la Dra. Susanne Jaschko, curadora del Festival - esperamos contribuir al diálogo artístico y cultural entre Alemania y Chile, así como estimular el diálogo y trabajo conjunto a futuro entre eventos e instituciones de ambos países.

Hartmut Becher  
Director Goethe Institut

*Im Laufe ihres sechzehnjährigen Bestehens ist die Transmediale – Internationales Festival für Medienkunst Berlin – zu einem der international bedeutendsten Ereignisse im Bereich der elektronischen Kunst geworden. Dazu kommt die Tatsache, dass auch die Stadt Berlin internationale Anerkennung genießt hinsichtlich der Entwicklung und Förderung der sogenannten Media Culture.*

*Jedes Jahr im Februar treffen hier bedeutende Künstler mit ihren unterschiedlichen Konzepten zusammen, nicht nur aus Deutschland sondern ebenso aus verschiedenen europäischen und außereuropäischen Ländern. Das Festival zieht ein breites Publikum an und ist ein Forum für wichtige Debatten und Diskussionen über die aktuellsten Themen im Bereich der elektronischen und digitalen künstlerischen Praxis.*

*Aus den vorgenannten Gründen ist es für das Goethe-Institut eine interessante Herausforderung gewesen, in Santiago diese Ausstellung einer Auswahl von Werken der Transmediale im Rahmen der Biennale für Video und Neue Medien von Santiago zu ermöglichen. Mit dieser Ausstellung zeigt sich das Festival zum ersten Mal im Ausland, was sicher eine bereichernde Erfahrung für die Biennale von Santiago, die an diesem Projekt beteiligten lokalen Institutionen, die Künstler, Spezialisten, das chilenische Publikum sowie die Transmediale selbst sein wird.*

*Wir möchten die Besucher dieser Ausstellung dazu einladen, sich mit diesen neuen künstlerischen Konzepten, die die hervorragende, von Dr. Susanne Jaschko, der Kuratorin des Festivals, vorgenommene Werkauswahl bietet, auseinanderzusetzen. Gleichzeitig hoffen wir mit dieser Initiative zum künstlerischen und kulturellen Dialog zwischen Deutschland und Chile beizutragen sowie den künftigen Dialog und die Zusammenarbeit zwischen Veranstaltungen und Institutionen beider Länder zu fördern.*

*Dr. Hartmut Becher  
Leiter des Goethe-Instituts*

La presencia de Transmediale, Festival Internacional de Arte Medial de Berlín, en Chile es sin duda un gran aporte al país y específicamente a las artes visuales, ya que posibilita a artistas, teóricos y público en general presenciar una selección de trabajos mediales experimentales recientes, que utilizan tecnología de punta, lo que permite contar con nuevas referencias y potencia la comprensión de éste.

Un poco de historia, a mediados del año 2002, en una conversación con Hartmut Becher, director del Goethe Institut en Chile, se habló sobre la posibilidad de presentar una selección de Transmediale en Chile, ya que a nivel internacional es uno de los festivales mediales de más prestigio y con propuestas experimentales innovadoras. A principios de 2003, Hartmut sorpresivamente nos comunica que es posible traer una selección de trabajos de Transmediale a Santiago, que la Central del Goethe en Munich había apoyado el proyecto.

Así, comenzamos un trabajo en conjunto entre el Goethe Institut, el Festival Transmediale y el Area de Artes Visuales del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Había que decidir en qué espacio se realizaría la muestra y la curaduría de ésta. Lo primero que se despejo fue la necesidad de realizar la Transmediale en el marco de la Bienal de Vídeos y Nuevos Medios, ya que es la instancia que fomenta el arte medial en Chile y también como una forma de potenciarla en su IV versión. Instalarla en el Museo de Arte Contemporáneo, que es el museo en Santiago que está cumpliendo el rol específico de promoción del arte contemporáneo y el que ha acogido históricamente esta Bienal. De esta forma, el Museo de Arte Contemporáneo y la Bienal de Vídeos y Nuevos Medios se sumaron a la organización.

En mayo de 2003, Susanne Jaschko, curadora de Transmediale, vino a Santiago para conocer el contexto del arte medial en Chile y conversar acerca de la curaduría de la selección que se traería.

Finalmente, Transmediale optó por traer obras de diferentes formatos mediales y formas de presentación, por un lado trabajos interactivos y experimentales, que se basaran en la creación de software, como la instalación sonora Sub\_Trakt (2002), de los artistas Anne Niemetz y Holger Förterer, que trabaja el espacio de una forma interactiva con el público; L' invention des animaux (2001), de Jocelyn Roberts, que consiste en un video instalación que se reedita constantemente; y @c + lia, performance que conecta el arte sonoro y visual. Asimismo, se vio la necesidad de realizar un programa de Selección de Vídeos para ser presentados en un screening, en donde se mostraran videos recientes de diferentes artistas y un Media Lounge, que permitiera al público acceder a obras específicas desde la web o Cds.

Como Area de Artes Visuales del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, estamos muy complacidos de haber colaborado en este proyecto. Quiero dar las gracias al Goethe Institut y a Susanne Jaschko, ya que por su gestión por ha sido posible la Transmediale en Chile.

Claudia Zaldívar  
Coordinadora Area de Artes Visuales

*Die Präsenz von transmediale, des internationalen Festivals für Medienkunst Berlin, in Chile ist zweifelsohne eine Bereicherung für unser Land im Allgemeinen und die bildenden Künste im Besonderen. Dies bietet Künstlern, Theoretikern und dem allgemeinen Publikum die Möglichkeit, eine Auswahl der neuesten experimentellen Medienarbeiten zu sehen, die Spitzentechnologie verwenden. Dadurch werden neue Bezugspunkte geschaffen und das Verständnis der neuen Medien gefördert.*

*Kurz einige Worte zur Vorgeschichte: Mitte des Jahres 2002 wurde in einem Gespräch mit Hartmut Becher, dem Leiter des Goethe-Instituts in Chile, die Möglichkeit erörtert eine Auswahl der transmediale in Chile zu zeigen, da dieses Festival weltweit eines der anerkanntesten Medienfestivals ist, das innovative experimentelle Konzepte vorstellt. Anfang 2003 hat uns Hartmut dann überraschend mitgeteilt, dass nun tatsächlich eine Auswahl von Arbeiten der transmediale nach Santiago gebracht werden kann, dass die Zentrale des Goethe-Instituts in München dem Projekt die Unterstützung zugesagt hat.*

*So begann eine Zusammenarbeit zwischen dem Goethe-Institut, dem Festival transmediale und der Abteilung für Visual Arts des Nationalen Rats für Kultur und Kunst (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes). Es mussten sodann Entscheidungen getroffen werden über den Ausstellungsort und über das Kuratorium. Man war sich sehr bald einig, dass die transmediale im Rahmen der Biennale für Video und Neue Medien stattfinden sollte, da diese die Instanz ist, die die Medienkunst in Chile fördert und zum anderen dadurch in ihrer IV. Version einen besonderen Impuls bekommen würde. Ebenso war man sich einig, das Museum für Zeitgenössische Kunst (MAC) als Ausstellungsort zu wählen, da dieses Museum in Santiago ja die spezifische Rolle hat, die zeitgenössische Kunst zu fördern und auch von Anfang an der Veranstaltungsort der Biennale gewesen ist. So kamen das Museum für Zeitgenössische Kunst und die Biennale für Video und Neue Medien zur Organisation dazu.*

*Im Mai 2003 besuchte Susanne Jaschko, die Kuratorin der transmediale, Santiago, um sich einen Überblick über den Kontext der Medienkunst in Chile zu verschaffen und über die Auswahl, die nach Chile gebracht werden sollte, zu sprechen.*

*Von seiten der transmediale wurde schließlich entschieden, Arbeiten unterschiedlicher Medienformate und Präsentationsformen vorzustellen. Auf der einen Seite interaktive und experimentelle Arbeiten, die auf der Schaffung von Software basieren, wie die Klanginstallation Sub\_Trakt (2002) der Künstler Anne Niemetz und Holger Förterer, die den Raum interaktiv, die Besucher integrierend, gestalten; L' invention des animaux (2001) von Jocelyn Roberts, eine Videoinstallation, die sich selbst permanent neu editiert, und @c + Lia, eine Performance, die das Verhältnis von Bild und Ton künstlerisch bearbeitet. Auf der anderen Seite hielt man es ebenso für wichtig, ein Programm für eine in einem Screening rezipierbare Videoauswahl zusammenzustellen, das die neuesten Videos unterschiedlicher Künstler zeigt, sowie eine Media Lounge, in der die Besucher spezifische Arbeiten im Netz oder auf Cds abrufen können.*

*Als Abteilung für Visual Arts des Nationalen Rats für Kultur und Kunst, können wir uns nur beglückwünschen an diesem Projekt mitgearbeitet zu haben. Ich möchte dem Goethe-Institut und Susanne Jaschko danken, denn ihren Bemühungen ist es zu verdanken, dass diese Auswahl der transmediale nach Chile gebracht werden konnte.*

Claudia Zaldívar  
Coordinadora Área Artes Visuales

El Trans de Transmediale en el MAC

Afortunadamente el prefijo Trans, transita la producción de arte actual como reversión del discurso historicista que, amparado en la necesidad de memoria, se impusiera, en buena parte de la producción de arte y arquitectura, en la década de los 80. Nos referimos en este caso al historicismo como la opción acrítica que implementó muchas producciones de arte del momento, dejándonos una acumulación de pastiches como herencia. En oposición a esto, el transitar ahora se referiría principalmente al quiebre de fronteras entre los géneros, mirando sí con atención experiencias que sirven de valiosos antecedentes como lo fueron y son las obras Fluxus.

Se trataría así de la generación de nuevos complejos que se distancian de esa compatibilidad, buscada por el concepto de integración que también debemos considerar como antecendencia, y donde los géneros colaboran desde sus particularidades propias en la constitución de obras. Así, en la nueva actitud, celebramos el reconocimiento de una mirada compleja, determinada por un imaginario de inédita heterogeneidad y sobre estimulado, e incrementado velozmente por infinitas llamadas de atención. Una mirada que ya sólo ocasionalmente puede encontrar el reposo para su reconocimiento al interior de las imágenes que definen a los reconocidos géneros clásicos.

Experiencias de relaciones espacio-sonoras, que perforan la arquitectura y tensionan dimensionalmente el sonido, resultan inimaginables desde la obsesión de particularizar las características propias de las artes del espacio y las artes del tiempo. Estas y otras opciones se realizan hoy en día gracias a la gran disponibilidad ofrecida por los soportes inscritos en las conocidas como nuevas tecnologías de la imagen, en cuyo empeño de manipulación se reconoce, en forma relevante, el aporte de artistas alemanes y austriacos, en la urgencia de constituir el significativo logro de su propiedad de lenguaje, más allá de su reconocida función mediática.

Nuestro propio país habita ya, desde hace años, un horizonte cuya abundancia tecnológica, en cuanto implementación de la imagen (fotografía, video, tv.), no ha dejado de llamar la atención, lo que en el último tiempo también se reitera en cuanto el soporte informático.

Sin embargo recién estamos en el inicio, y muy duramente, de apertura de nuestro imaginario a los quiebres de las imágenes embarazadas, cuya solidez puesta en riesgo fragiliza nuestra relación de mundo generando contradicciones difíciles que parecemos tener.

El MAC, desde el inicio del proyecto de mostrar una selección de Transmediale, en conjunto con el Área de Artes Visuales del Consejo Nacional de Cultura y las Artes, y el una vez más muy valioso aporte del Instituto Goethe, ha manifestado su más irrestricto entusiasmo por esta oportunidad, y esto no sólo por el significado directo de su compromiso fundacional con el arte actual en sus diversas manifestaciones, sino también, y esto muy especialmente, por las fisuras que esta muestra ofrece a los bordes convencionalizados que limitan la expresión del ejercicio del arte.

Francisco Brugnoli  
Director Museo de Arte Contemporáneo

*Das trans der transmediale im MAC*

*Zum Glück ist mit dem Präfix Trans der Transit der aktuellen Kunstproduktion zu einer Umkehrung des historizistischen Diskurses verbunden, der sich - gestützt auf das Bedürfnis nach Erinnerung - in einem Großteil der künstlerischen und architektonischen Produktion der 80iger Jahre durchgesetzt hatte. Wir meinen in diesem Fall den Historizismus als jene akritische Option, die viele Kunstproduktionen der damaligen Zeit beherrschte und uns einen Kumulus von Pastiche hinterlassen hat. Im Gegensatz dazu scheint sich der Transit bzw. die Bewegung jetzt im Wesentlichen im Aufbrechen der Grenzen zwischen den einzelnen Genres zu vollziehen, ohne allerdings wertvolle, wegbereitende Erfahrungen aus den Augen zu verlieren wie dies die Fluxus-Arbeiten waren und sind.*

*Demzufolge geht es um das Entstehen neuer Komplexe, die sich von jener Kompatibilität distanzieren, die noch der Integrationsansatz verfolgte, den wir ebenfalls als Vorläufer mitberücksichtigen sollten, und bei dem die verschiedenen Genres mit ihren jeweiligen Spezifika an der Entstehung eines Kunstwerks beteiligt sind. In dieser neuen Einstellung wird nun ein komplexer, durch eine Vorstellungswelt von nie dagewesener Heterogenität geprägter, überreizter und durch unendlich viele Anregungen beschleunigter Blick deutlich. Ein Blick, der nur noch gelegentlich die Ruhe findet, um sich in den Bildern wiederzuerkennen, die die anerkannten klassischen Genres definieren.*

*Erfahrungen klanglich-räumlicher Beziehungen, die die Architektur durchdringen und den Klang dimensional spannen, sind vor dem Hintergrund der Obsession, raum- und zeitdefinierte Kunst sauber zu trennen, nicht vorstellbar. Diese und andere Optionen werden heute getroffen dank der vielfältigen Möglichkeiten, die uns sowohl die bekannten wie die neuen Bildtechnologien bieten. Im künstlerischen Schaffen mit diesen Technologien, in der Herausarbeitung ihrer Eigenschaft als Sprache über ihre anerkannte mediale Funktion hinaus liegt der relevante Beitrag deutscher und österreichischer Künstler.*

*Unser eigenes Land erlebt seit Jahren eine massive Erweiterung seines technischen Horizonts, wobei die Fülle der Bildbearbeitungstechnologien (Fotografie, Video, Fernsehen) immer wieder auffällt, was sich in letzter Zeit auch auf der Ebene der Informationstechnologie widerspiegelt.*

*Allerdings stehen wir erst am Anfang –und dieser fällt uns noch schwer- unsere Vorstellungswelt den Brüchen der sinntragenden Bilder zu öffnen, deren in Frage gestellte Beständigkeit wiederum unser Verhältnis zur Welt brüchig werden lässt und zu den komplexen Widersprüchen, die wir offenbar haben, führt.*

*Das Museum für Zeitgenössische Kunst (MAC) hat von Anfang an die Idee dieses Projekts, eine Auswahl der transmediale zu zeigen, zusammen mit der Abteilung für Visual Arts des Kulturministeriums (Consejo Nacional de Cultura y las Artes), und der wieder einmal so wertvollen Unterstützung des Goethe-Instituts, mit uneingeschränkter Begeisterung mitgetragen, und zwar nicht nur auf Grund der unmittelbaren Bedeutung seines grundlegenden Engagements für die zeitgenössische Kunst in ihren unterschiedlichen Manifestationen, sondern auch und dies ganz besonders, auf Grund der Fissuren, die sich mit dieser Ausstellung an den konventionsbedingten Grenzen der Ausdrucksmöglichkeiten des künstlerischen Schaffens öffnen.*

## EL MEDIA-ART, POR UNA ESTÉTICA DE LA INMERSIÓN VIVENCIAL.

La visita de la Transmediale de Berlín a la VIª Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago, es táctica y estratégicamente oportuna, pues llega a nuestro país en un momento en que la resistencia a las manifestaciones del arte mediático -el arte con y en los medios tecnológicos actuales-, los media-art, se divide, incluso entre el público especializado, entre la idea de refugio securizante de las artes tradicionales, y la dubitación.

El arte mediático no es más que la manifestación y expresión de la conciencia lúcida del rol que juega hoy la relación tecnología y arte, y su capacidad de interactuar con ellas.

Creo que se trata de un arte de la experiencia, en el sentido de vivencia, que moviliza una estrategia de la solicitud. Sentirse interpelado, actante, protagonista de un espacio dialogante como el que propone “Sub Trakt” de Anne Niemetz y Holger Förterer. Me encuentro ante un arte que me acoge, en una propuesta de materiales simbólicos dentro de una pluralidad estereográfica, que me invita a sumergirme en un tejido que debo ir urdiendo, como la lógica del ritual de los juegos.

Cuando habitamos un mundo tan diverso como el nuestro, no podemos depender de una sola hermenéutica para interpretarlo, salvo si lo que buscamos es simplificarlo. Cuando la cantidad de textos que nos acompañan cotidianamente en nuestro entorno, cuando el nivel de materiales simbólicos que se trafican sobrepasa el control de un solo propietario o autor, cuando no existe, y no porque no te la han enseñado sino más bien por la irreductibilidad a paradigmas precisos, una gramática para descifrar todo esto. En ese caso nos vemos obligados a tejer nuestras propias redes discursivas y a respetar la estereofonía significativa de la pluralidad, no nos queda más que asumir la autogestión co-autoral de este tejido.

De esta manera me parece imposible quedarse en la actitud del consumismo, en su inercia paralizante que nos propone solamente un vínculo unívoco y simplificador, el de un simple espectador pasivo. Pero, ahí están las nuevas tecnologías, nos tienden las herramientas para practicar la interacción, para implicarme en tanto protagonista activo, y poder concebir mi relación con el entorno, como una relación que se va construyendo, procesando, un eterno work in process. Este arte no puede ser más que obligatoriamente multimediático, multidisciplinario, interactivo, no puede pertenecer al museo o la galería, sino a la cotidianidad, a un espacio global, dinámico, mutante y colectivo. No podemos concebir un arte así sin los soportes digitales, sin la interactividad de las interfaces, sin la net.

Gracias Susanne Jaschko- directora de la Transmediale- por vuestro aporte.

Néstor Olhagaray  
Director  
VIª Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago

## MEDIA-ART, FÜR EINE ÄSTHETIK AKTIVEN ERLEBENS

*Die Beteiligung der Transmediale Berlin an der VI Biennale für Video und Neue Medien von Santiago ist taktisch und strategisch .opportun, denn sie kommt in einem Moment in unser Land, in dem der Widerstand gegen die Manifestationen der Medienkunst – die Kunst mit und in den aktuellen technischen Medien -, die Media-Art, sogar unter dem Fachpublikum zwischen der Idee eines sicheren Zufluchtsorts für die traditionellen Künste und der Dubitation schwankt.*

*Die Medienkunst ist letztlich nur Manifestation und Ausdruck eines klaren Bewusstseins von der Rolle, die heute die Beziehung zwischen Technologie und Kunst spielt sowie der Kapazität, mit beiden zu interagieren.*

*Meines Erachtens geht es hier um eine Kunst der Erfahrung, im Sinne von Erleben, die eine Strategie der Interpellation verfolgt. Sich aufgerufen fühlen, als handelndes Subjekt, Protagonist eines dialogierenden Raums wie der von “Sub Trakt” von Anne Niemetz und Holger Förterer vorgeschlagene. Ich sehe mich hier vor einer Kunst, die mich aufnimmt, in einem Konzept symbolischer Materialien innerhalb einer stereographischen Pluralität, die mich einlädt, in ein Gewebe einzutauchen, das ich selbst weiterspinnen muss wie die Logik des Rituals der Spiele.*

*Wenn man in einer so diversen Welt wie der unseren lebt, kann man nicht von einer einzigen Hermeneutik für ihre Interpretation abhängen, es sei denn man wollte sie vereinfachen. Wenn die Anzahl der Texte, die uns Tag für Tag in unserem Umfeld begleiten, wenn die Menge der symbolischen Materialien, die gehandelt werden, die Kontrolle eines einzigen Besitzers oder Autors übersteigen, wenn es keine Grammatik gibt, um all dies zu entziffern – nicht weil man sie dir nicht beigebracht hätte, sondern auf Grund der Nicht-Reduzierbarkeit auf genaue Paradigmen, dann sind wir gezwungen unsere eigenen diskursiven Netze zu spinnen und die signifikante Stereophonie der Pluralität zu respektieren, dann bleibt uns nichts anderes übrig als die mitgestaltete Selbstbestimmung dieses Gewebes zu akzeptieren.*

*Dieser Art scheint es mir unmöglich in der Haltung des Konsumismus zu verharren, in seiner lähmenden Trägheit, die uns nur eine eindeutige und vereinfachende Rolle nahelegt, nämlich die eines einfachen passiven Zuschauers. An dieser Stelle kommen die neuen Technologien ins Spiel, die uns die Werkzeuge an die Hand geben für die Interaktion, um mich als aktiven Protagonisten einzubeziehen und meine Beziehung zur Umwelt zu begreifen als eine Beziehung im Aufbau, in der Bearbeitung, als ein nie endendes Work in Progress. Diese Kunst kann zwangsläufig nur multimedial, multidisziplinär, interaktiv sein, sie kann nicht dem Museum oder der Galerie gehören, sondern dem Alltag, einem globalen, dynamischen, sich stets verändernden und kollektiven Raum. Eine solche Kunst kann man sich nicht ohne die digitalen Träger, ohne die Interaktivität der Schnittstellen, ohne das Netz vorstellen.*

*Danke, Susanne Jaschko – Leiterin der Transmediale – für Ihren Beitrag.*

Nestor Olhagaray  
Leiter der  
VI Biennale für Video und neue Medien von Santiago

## CUAN GLOBAL ES EL ARTE MEDIAL?

La versión 2003 de la exposición Transmediale (Transmediale.03) tenía por lema ¡play global! – un lema que debía entenderse como un llamado a los artistas a asumir la globalización y sus desafíos. Asimismo, otro gran festival de arte medial en Europa, la Ars Electronica de Austria del año 2002, estuvo dedicado al tema de la profundidad de la brecha digital y a explorar las posibilidades de superarla.

*Die transmediale.03 stand unter dem Motto „play global!“, das als Aufforderung an Künstler zu verstehen war, sich der Globalisierung und ihren Herausforderungen zu stellen. Auch ein anderes großes Festival für Medienkunst in Europa, die „Ars Electronica“ in Österreich, widmete sich 2002 der Frage nach der Tiefe des „digital divide“ und untersuchte die Möglichkeiten dessen Überwindung.*

## WIE GLOBAL IST MEDIENKUNST?

Ambos eventos documentaron de manera elocuente que los artistas sí están conscientes de la globalización y sus múltiples consecuencias económicas, sociales y culturales, y que toman posición por medio de su trabajo artístico. Un buen ejemplo de ello es la artista británica Beatrice Gibson, que actualmente vive en Mumbai, India, y que con su proyecto online nungu (<http://humancapitalsoftwaresolution.com>) muestra lo absurdo del teletrabajo practicado en la India: operadores de teléfono indios son entrenados para hablar inglés con acentos europeos o norteamericanos para disimular su procedencia y hacerle creer al cliente que está hablando con una agencia en su propio país. El proyecto nungu revela el dilema en el que se encuentran las sociedades crecientemente globalizadas: es cierto que el desarrollo de los vehículos de la globalización, como el computador e Internet, ha avanzado al punto de posibilitar la prestación de servicios con una relativa independencia del lugar físico, pero el hombre en su construcción psicológica tiene la necesidad de arraigo cultural.

Por lo mismo, el mencionado proyecto artístico no es tanto expresión e indicio de una cultura global sino de una economía global – una economía en la que las empresas actúan en forma global y producen en países con bajo nivel salarial, en la que las mercancías ya no son llevadas del interior a las ciudades, sino que provienen de otros continentes.

¿Pero acaso ya existe algo así como una cultura

*Beide Veranstaltungen dokumentierten eindrücklich, dass Künstler sich durchaus der Globalisierung und ihrer zahlreichen ökonomischen, sozialen und kulturellen Folgen bewusst sind und mit künstlerischer Arbeit dazu Stellung nehmen. Ein gutes Beispiel hierfür liefert die Britin Beatrice Gibson, derzeit wohnhaft in Mumbai, Indien, die mit ihrem Online-Projekt „nungu“ (<http://humancapitalsoftwaresolution.com>) die Absurdität von in Indien praktizierter Telearbeit vorführt: Indische Telefon-Operator werden trainiert, mit europäischen oder amerikanischen Akzenten Englisch zu sprechen, um ihre Herkunft zu verschleiern und dem Anrufer vorzutäuschen, er telefoniere mit einer Agentur in seinem eigenen Land. Das Projekt „nungu“ offenbart das Dilemma, in dem sich die zunehmend globalisierten Gesellschaften befinden: Zwar haben sich die Vehikel der Globalisierung, wie Computer und Internet, so weit entwickelt, dass sie Dienstleistungen in relativer Unabhängigkeit vom Ort möglich machen, doch der Mensch in seiner psychologischen Konstruiertheit hat das Bedürfnis nach kultureller Heimat.*

*So ist denn auch das genannte künstlerische Projekt mehr Ausdruck und Indiz einer globalen Ökonomie denn einer globalen Kultur – einer Ökonomie, in der Unternehmen global agieren und in Ländern mit geringem Lohn produzieren lassen, in der Waren nicht mehr aus dem Hinterland in die Städte transportiert werden, sondern von anderen Kontinenten stammen.*

*Doch existiert schon so etwas wie eine globale*



global, es decir una cultura transformada, conformizada, que se manifieste en la estandarización de importantes ámbitos de la vida y de las respectivas técnicas para manejarlos? ¿Será la consecuencia ineludible de una creciente mezcla de las más diversas culturas o más bien del predominio de una cultura sobre otra? ¿Estamos en vías de una negación de la individualidad cultural en beneficio de una mezcla cultural global? Hay muchos indicios que parecen señalar que la interconexión medial, la concentración del poder mediático en pocos consorcios y la reducción de las distancias físicas con medios de transporte cada vez más rápidos conduce a la mayor mezcla de culturas que jamás ha existido. Los movimientos contrarios, como el fundamentalismo religioso, son, asimismo, indicios del proceso de globalización cultural.

¿Pero hasta dónde llega realmente la estandarización cultural? ¿Y cuánta atención dispensamos efectivamente a las diferencias culturales? Quedémonos en el ámbito de la cultura medial y la práctica del arte medial: internet, un medio que en el momento de su nacimiento fue considerado el medio democrático del futuro, hasta ahora sigue reservado a una minoría de la población mundial. La producción de arte digital es dificultosa, si no imposible, en gran parte del mundo. Los centros geográficos de la producción del arte medial coinciden con la distribución de los ingresos, el acceso a la educación y la salud.

El ejemplo del arte generativo, que aún está en discusión en tanto género artístico, revela la

*Kultur, also eine veränderte, konformisierte Kultur, die in der Vereinheitlichung wichtiger Lebensbereiche und der Techniken ihrer Bewältigung erkennbar ist? Ist sie die zwangsläufige Folge einer zunehmenden Mischung unterschiedlichster Kulturen bzw. der Dominanz von einer Kultur über eine andere? Sind wir auf dem Weg zu einer Nihilierung kultureller Individualität zugunsten eines globalen Kulturgemenges? Vieles scheint darauf hinzudeuten, dass die mediale Vernetzung, die Ballung von Medienmacht auf wenige Konzerne und das Schrumpfen räumlicher Distanzen durch schnellere Transportmittel zu einer stärkeren Vermischung von Kulturen führt als es sie jemals gab. Gegenbewegungen wie der religiöse Fundamentalismus indizieren ebenso den Prozess der kulturellen Globalisierung.*

*Doch wie weit geht die kulturelle Vereinheitlichung wirklich, und wie sorgfältig gehen wir mit den kulturellen Unterschieden tatsächlich um? Bleiben wir bei Medienkultur und medienkünstlerischer Praxis: Das Internet, bei seiner Geburt als demokratisches Zukunftsmedium gehandelt, bleibt bisher einer Minderheit der Weltbevölkerung vorbehalten. Die Produktion von digitaler Kunst ist mühevoll bis unmöglich in den meisten Teilen der Welt. Die geografischen Zentren medialer Kunstproduktion decken sich mit der Verteilung der Einkommen, des Zugangs zu Bildung und Gesundheitsleistungen.*

*Das Beispiel generative Kunst, die als künstlerisches Genre noch diskutiert wird, macht die Abhängigkeit vom kulturellen Kontext, in*

dependencia del contexto cultural en el que nace. En el arte generativo, el código se entiende como base de la expresión artística. En él se manifiesta el reconocimiento del potencial creativo del código. Sin embargo, la India, uno de los principales productores de software a nivel mundial, hasta ahora sigue siendo una mancha blanca en el mapa del arte generativo, y ello, al parecer, por varias razones: por una parte, prima una concepción del software como mera herramienta, y por la otra, existe una tradición artística muy ligada a lo narrativo.

A estas diferenciaciones geográficas en el desarrollo del arte medial, generadas y marcadas por la respectiva cultura local y el grado de avance económico-tecnológico, se contraponen por otra parte un arte digital bastante uniforme, el que – con relativa independencia de su origen geográfico – se caracteriza fuertemente por especificidades mediales y tecnológicas – muy probablemente una consecuencia de la orientación en trabajos presentados a nivel internacional o basado en el fenómeno de que muchos creativos a partir de sí mismos y de las posibilidades específicas de la tecnología, llegan a soluciones artísticas iguales o, al menos, parecidas.

Estas analogías, que a menudo se describen eufemísticamente como el lenguaje global del arte medial, deberían, al fin y al cabo, desafiar a los artistas a darle mayor importancia a su cultura local y no dejarse dominar tanto por las tecnologías y las prácticas artísticas de otros, o sea ¡play local! en el mejor sentido de la palabra.

Dr. Susanne Jaschko

*dem sie entsteht, deutlich. In der generativen Kunst wird Code als Basis künstlerischen Ausdrucks verstanden. In ihr manifestiert sich die Anerkennung des schöpferischen Potentials von Code. Doch Indien, ein Hauptproduzent von Software weltweit, ist bislang noch ein weißer Fleck auf der Landkarte der generativen Kunst, und dies wohl aus mehreren Gründen: Zum einen aufgrund der dortigen Dominanz des Verständnisses von Software als reinem Werkzeug sowie aufgrund einer künstlerischen Tradition, die sehr dem Narrativen verbunden ist. Diesen geografischen Differenzierungen in der Entwicklung von Medienkunst, die sich aufgrund von lokaler Kultur und des Grads des technologisch-ökonomischen Fortschritts ausprägen, steht andererseits eine recht einheitliche digitale Kunst gegenüber, die relativ unabhängig von ihrer geografischen Herkunft stark von medialen und technologischen Spezifika geprägt ist - höchwahrscheinlich eine Folge der Orientierung an international präsentierten Arbeiten oder in dem Phänomen begründet, dass viele Kreative aus sich selbst und den spezifischen Möglichkeiten der Technik heraus, zu gleichen oder zumindest ähnlichen künstlerischen Lösungen kommen.*

*Diese Analogien, die auch gern euphemistisch als die globale Sprache der Medienkunst beschrieben werden, sollten letztlich eine Herausforderung für Künstler darstellen, mit mehr Selbstbewußtsein ihre lokale Kultur in den Vordergrund zu stellen und sich weniger von den Technologien und künstlerischen Praktiken anderer dominieren zu lassen: also „play local!“ im besten Sinne!*

Dr. Susanne Jaschko

# Sub\_Trakt



Anne Niemetz / Holger Förterer (Alemania)  
Sub\_Trakt  
2002  
Instalación sonora y espacial interactiva

En las discusiones sobre la dinámica en constante aceleración de los procesos actuales, la implosión del espacio y del tiempo en un mundo altamente mediatizado, o también los fenómenos de la paralización vertiginosa (Virilio), paradójicamente perdemos de vista las formas más básicas del movimiento corporal, caminar o correr. ¿Hasta qué punto somos conscientes de este hecho en la vida cotidiana? ¿Qué efectos tienen las actividades humanas automatizadas sobre nosotros y nuestro entorno? En su instalación sonora y espacial interactiva Anne Niemetz y Holger Förterer ponen el dedo en la llaga de este descuido de los sentidos frente a nuestra ubicación corporal en el espacio.

La instalación está dividida en dos situaciones espaciales separadas. En la primera, Niemetz y Förterer integran a los visitantes en la instalación: la generación concreta de ruidos motiva a los visitantes a recorrer el lugar, con lo cual se modifican los parámetros del sonido. En una segunda área, los visitantes se convierten en espectadores, quienes, al observar los movimientos de otras personas u objetos, pueden ser motivados a reflexiones de carácter más fundamental: por ejemplo, sobre el curso de las cosas (reglamentadas) o la interacción del espacio y el tiempo en acontecimientos de la actualidad.  
Tabea Lurk

Anne Niemetz (\*1974) estudió arte medial en la Escuela Superior de Diseño en Karlsruhe. Sub\_Trakt es su trabajo de tesis. Actualmente participa en el programa Master of Fine Art de la Facultad de Diseño y Arte Medial de la University of California en Los Angeles. Holger Förterer (\*1972) estudió informática en la Universidad de Karlsruhe. Desde el año 2002 es estudiante de la Facultad de Arte Medial en la Escuela Superior de Diseño de Karlsruhe.

[www.adime.de](http://www.adime.de), [www.subtrakt.de](http://www.subtrakt.de), [www.foerterer.com](http://www.foerterer.com)

Anne Niemetz / Holger Förterer (de)  
Sub\_Trakt  
2002  
interaktive Raum- und Klanginstallation

In Diskussionen um die stetige Dynamisierung gegenwärtiger Prozesse, das Implodieren von Raum und Zeit in einer hoch mediatisierten (Um-)Welt, oder auch um Phänomene des rasenden Stillstands (Virilio), geraten paradoxerweise die grundlegendsten Formen körperlicher Bewegung, Gehen oder Laufen, aus dem Blickfeld. Wie bewusst ist uns diese Tatsache im Alltag? Welche Auswirkungen haben automatisierte menschliche Aktivitäten auf uns und unsere Umwelt? Anne Niemetz und Holger Förterer irritieren in ihrer interaktiven Raum- und Klanginstallation diese sinnliche Unachtsamkeit gegenüber unserer körperlichen Verortung im Raum.

Auf zwei getrennte räumliche Situationen verteilt, integrieren Niemetz/Förterer zunächst die Besucher in die Installation: das konkrete Auslösen von Geräuschen motiviert die Benutzer zum Umhergehen, wodurch die Klangparameter modifiziert werden. In einem zweiten Bereich werden die Besucher zu Betrachtern, die über das Beobachten der Bewegungen anderer Menschen oder Objekte zu prinzipielleren Reflexionen angeregt werden können: etwa über den Lauf der (geordneten) Dinge oder das Zusammenwirken von Raum und Zeit in aktuellen Ereignissen.  
Tabea Lurk

Anne Niemetz (\*1974) hat Medienkunst an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe studiert. Sub\_Trakt ist ihre Diplomarbeit. Zur Zeit absolviert sie das Master of Fine Art Program an der Fakultät für Design und Medienkunst an der University of California in Los Angeles.

Holger Förterer (\*1972) hat Informatik an der Universität Karlsruhe studiert. Seit 2002 ist er Student an der Fakultät für Medienkunst an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe.

[www.adime.de](http://www.adime.de), [www.subtrakt.de](http://www.subtrakt.de), [www.foerterer.com](http://www.foerterer.com)

## L'Invention des animaux



Jocelyn Robert (ca)  
L'Invention des animaux  
2001  
Instalación de video

„Historia Natural“ – así llamó Max Ernst la serie que elaboró y publicó entre 1923-26. Con esta obra descubrió un proceso de la producción artística que se remonta incluso hasta Leonardo da Vinci, y que significa traspasar una estructura, al cubrirla con un papel y frotar con un lápiz. Siguiendo este método, Ernst realizó cuadros que mostraban un lado distinto de la naturaleza conocida. Un juego con formas naturales y la manipulación de los diferentes significados de una misma forma. Es esta pregunta por lo inequívoco de las formas y las percepciones que el trabajo de Roberts retoma. Un avión se convierte en pájaro sin dejar de lado su significado verdadero de „avión“. El sonido se convierte en canto de pájaros, sin que realmente lo pareciera. Robert cuestiona el sentido de las clasificaciones cotidianas tal como le son transmitidas al ser humano desde que nace. Estos constructos son útiles, pero obstruyen la mirada para ver horizontes mentales de mucho mayor alcance. Por lo mismo, no existe ningún loop del trabajo editado de manera definitiva; en vez de ello, este corto video se reedita constantemente con ayuda de un software.

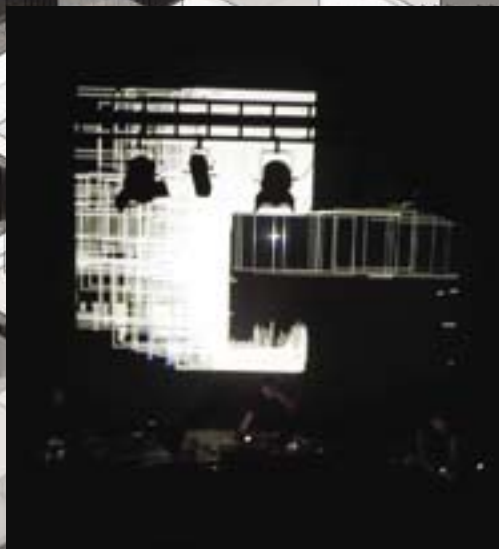
Jocelyn Robert (\*1959) estudió primero ciencias farmacéuticas y luego arquitectura. Desde hace más de quince años trabaja con el sonido, software interactivos y nuevos medios. En 1999 fundó el Audiocenter Avatar. Vive en Québec, Canadá y en Oakland, California, donde enseña en el Mills College. En la transmediale 2002 su obra L'Invention des animaux recibió un premio en la categoría Image (ex aequo).

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

Jocelyn Robert (ca)  
L'Invention des animaux  
2001  
Videoinstallation

„Naturgeschichte“ nannte Max Ernst seine Frottageserie, die er 1923-26 entwickelte und publizierte. Er erfand damit ein Verfahren der künstlerischen Produktion, das schon auf Leonardo da Vinci zurückgeht: Das Abnehmen einer Struktur durch das Auflegen eines Papiers und das Darüberreiben eines Stiftes. Ernst fertigte nach dieser Methode Bilder an, die eine andere Seite der vertrauten Natur zeigten. Ein Spiel mit Naturformen und dem Vexieren der verschiedenen Bedeutungen einer einzelnen Form. An diese Frage nach der Eindeutigkeit von Formen und Eindrücken knüpft die Arbeit Roberts an. Ein Flugzeug wird zum Vogel, ohne seine eigentliche Bedeutung „Flugzeug“ aufzugeben. Der Ton wird zum Vogelgesang, ohne sich wirklich danach anzuhören. Robert hinterfragt den Sinn von Klassifizierungen im Alltag wie sie dem Menschen von Geburt an vermittelt werden. Diese Konstrukte sind nützlich, versperren aber den Blick auf viel weiter reichende Denkkonzepte. So gibt es auch keinen endgültig editierten Loop der Arbeit, stattdessen editiert sich das kurze Video mit Hilfe einer Software ständig neu.

Jocelyn Robert (\*1959) hat Pharmazie studiert, danach Architektur. Seit über fünfzehn Jahren beschäftigt er sich mit Klang, interaktiver Software und neuen Medien. 1999 gründete er das Audiocenter Avatar. Er lebt in Québec, Kanada, und Oakland, Kalifornien, wo er am Mills College lehrt. L'Invention des animaux bekam auf der transmediale 2002 einen Award in der Kategorie Image (ex aequo).  
[www.meduse.org/avatar](http://www.meduse.org/avatar)



@c + lia (pt/at)  
Performance audiovisual

El concierto audiovisual producido en tiempo real y caracterizado ante todo por el minimalismo y la claridad de @c + lia, es un buen ejemplo de los experimentos artísticos en la frontera entre la entretención audiovisual y el arte que el club transmedial y la transmedial presentan en el ámbito del performance. En el diálogo con @c (léase: Miguel Carvalhais y Pedro Tudela), quienes están a cargo de diseñar el plano musical del performance, lia crea los „visuals“ que se inscriben en un lenguaje de formas abstracto. Por medio de un software, en gran parte programado por ella misma y que produce una unidad entre sonido e imagen, @c + lia logran improvisar en vivo en el escenario en el marco de estructuras previamente definidas. Los performances son viajes audiovisuales hacia una experiencia minimalista, abstract y rítmica. Desde el año 2000 @c + lia se han estado presentando en diferentes lugares, entre otros en la transmedial y el club transmedial, Sonic Light (Amsterdam), Offf (Barcelona), t0 y k/haus (Viena), Lovebytes (Sheffield) e IFI (Pontevedra / Portugal). Los videos producidos por ellos para „+“ y „Hard Disk“ se presentaron en diversos festivales a nivel internacional.

Detrás de @c se encuentran Pedro Tudela, docente en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Porto (FBAUP); Pedro Almeida, diseñador y Miguel Carvalhais, que también enseña en la FBAUP y trabaja para Revdesign.pt. Lia trabaja como programadora gráfica y artista digital en Viena y Porto, desarrolló proyectos online para Turux y además trabaja para Re-Move. [www.at-c.org](http://www.at-c.org), [www.re-move.org](http://www.re-move.org), [www.cronicaelectro nica.org](http://www.cronicaelectro nica.org)

@c + lia (pt/at)  
Audiovisuelle Performance

*Das vor allem durch Minimalismus und Klarheit bestimmte, in Echtzeit produzierte audiovisuelle Konzert von @c + lia steht exemplarisch für künstlerische Experimente im Grenzgebiet zwischen audiovisuellem Entertainment und Kunst hin, die der club transmedial und die transmedial im Bereich der Performance präsentieren. Im Dialog mit @c (hier: Miguel Carvalhais und Pedro Tudela), die die musikalische Ebene der Performance gestalten, erschafft lia die Visuals, die einer abstrakten Formensprache verschrieben sind. Mit größtenteils selbst programmierter Software, die Klang und Bild zu einer Einheit führt, ist es für @c + lia möglich, innerhalb vorher festgelegter Strukturen auf der Bühne live zu improvisieren. Die Performances sind audiovisuelle Reisen in Richtung einer minimalistischen, abstrakten und rhythmischen Erfahrung. Seit dem Jahre 2000 sind @c + lia an verschiedenen Orten aufgetreten, unter anderem bei der transmedial und dem club transmedial, Sonic Light (Amsterdam), Offf (Barcelona), t0 und k/haus (Wien), Lovebytes (Sheffield) und IFI (Pontevedra / Portugal). Die von ihnen produzierten Videos für „+“ und „Hard Disk“ wurden weltweit auf verschiedenen Festivals präsentiert.*

*Hinter @c stehen Pedro Tudela, Dozent an der Faculty of Fine Arts an der Universität Porto (FBAUP), Pedro Almeida, Designer und Miguel Carvalhais, der ebenfalls an der FBAUP unterrichtet und für Revdesign.pt arbeitet. Lia arbeitet als Grafikprogrammiererin und Digitalkünstlerin in Wien und Porto, entwickelte Online Projekte für Turux und arbeitet für Re-Move. [www.at-c.org](http://www.at-c.org), [www.re-move.org](http://www.re-move.org), [www.cronicaelectro nica.org](http://www.cronicaelectro nica.org)*



CD ROMs / DVDs / Internet



Adrian Ward (gb)  
Signwave Auto-Illustrator 1.2.038  
2001, www.auto-illustrator.com, CD ROM para PC y Mac  
Software de gráfica generativo

Signwave Auto-Illustrator es un programa semi-autónomo, de base vectorial que parodia los software gráficos tradicionales. La pregunta crítica que plantea es cómo se puede interactuar con una obra de arte, cuyo medio es un software. Está programado de manera tal que se inmiscuye en las decisiones estéticas del usuario, decidiendo por sí solo cómo debería verse un determinado diseño. De este modo el diseño ya no depende totalmente del diseñador gráfico, sino igualmente del autor del software quien ejerce su influencia a la hora de aplicar el programa. Aquí los temas de la autoría y la autenticidad se plantean de una manera nueva en un ambiente conocido – el del tradicional Desktop Software. Signwave Auto-Illustrator se vende como shareware comercial, pero también como obra de arte.

Adrian Ward (\* 1976) es un artista de software; bajo el seudónimo Slub trabaja además como músico con Alex McLean. Se tituló en la School of Computing de la University of Plymouth (Gran Bretaña). Por su programa Auto-Illustrator recibió el premio Artistic Software Award en la transmediale 2001. Vive y trabaja en Londres.

Adrian Ward (gb)  
Signwave Auto-Illustrator 1.2.038  
2001, www.auto-illustrator.com, CD ROM für PC und Mac  
generative Grafik-Software

Signwave Auto-Illustrator ist ein semi-autonomes vektorbasiertes Programm, das herkömmliche Grafiksoftware parodiert. Es stellt die kritische Frage, wie man mit einem Kunstwerk interagieren kann, dessen Medium Software ist. Es ist so programmiert, dass es sich in die ästhetischen Entscheidungen des Users einmischt und selbst entscheidet, wie ein bestimmtes Design aussehen sollte. Somit liegt das Design nicht mehr gänzlich in den Händen des Grafikers, sondern ebenso in denen des Software-Autors, der bei der Anwendung des Programms zum Vorschein tritt. Fragen nach Autorenschaft und Authentizität werden in einem bekannten Umfeld - dem der traditionellen Desktop Software - neu gestellt. Signwave Auto-Illustrator wird als kommerzielle Shareware, aber auch als Kunstwerk verkauft.

Adrian Ward (\* 1976) ist Softwarekünstler und arbeitet darüber hinaus unter dem Namen Slub zusammen mit Alex McLean als Musiker. Er ist Absolvent der School of Computing der University of Plymouth (UK). Für Auto-Illustrator erhielt er auf der transmediale 2001 den Artistic Software Award. Er lebt und arbeitet in London.



Simon Schießl (Suiza)

## ROTER TROPFEN (GOTA ROJA)

2001, CD ROM para PC / CD ROM für PC

Imagen generativa, en movimiento / generatives, bewegtes Bild



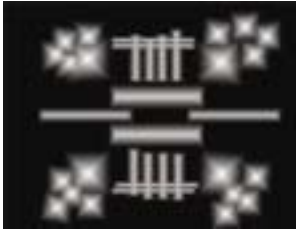
El código de este Java-Applet describe el movimiento de un polígono rojo. Hay dos modalidades: cuando el usuario hace clic sobre la pantalla, el polígono es atraído por el cursor del mouse y forma una gota redonda circular que puede ser movida a través de la pantalla. Al volver a soltar el botón del mouse, la gota ya no es contenida por la gravitación del cursor y libera fuerzas que forman el objeto gráfico. Este comienza a expandirse y contraerse, puede crecer con puntas agudas que se disparan en diferentes direcciones o volver a compactarse en una forma blanda. A pesar de lo caótico que puede parecer el movimiento global del objeto representado, el movimiento siempre recuerda su origen como gota.

Para Simon Schießl (\*1972) la tecnología es su materia prima artística, que analiza con miras a nuevas formas de la experiencia estética. Actualmente Schießl está trabajando en su tesis de diploma en el MIT Media Lab. Schießl vive en Boston y Berlín.



*Der Code für dieses Java-Applet beschreibt die Bewegung eines roten Polygons. Es gibt zwei Modi: Klickt der User auf den Bildschirm, wird das Polygon vom Mauszeiger angezogen und formiert sich zu einem kreisrunden Tropfen, der über den Schirm bewegt werden kann. Wird die Maustaste wieder losgelassen, wird der Tropfen von der Gravitation des Zeigers nicht mehr zusammengehalten und setzt Kräfte frei, die das grafische Objekt formen. Es beginnt sich auseinander- und wieder zusammenzuziehen, es kann groß werden mit scharfen Spitzen, die in verschiedene Richtungen zeigen oder sich wieder in einer weichen Form verdichten. Obwohl die Gesamtbewegung des dargestellten Objekts als chaotisch erscheint, erinnert die Bewegung immer an seinen Ursprung als Tropfen.*

*Für Simon Schießl (\*1972) ist Technologie künstlerisches Ausgangsmaterial, das er im Hinblick auf neue Formen der ästhetischen Erfahrung untersucht. Zur Zeit macht Schießl am MIT Media Lab sein Diplom. Schießl lebt in Boston und Berlin.*



Un nanoensemble es un conjunto de objetos minimales, autónomos, cada uno con su forma y sonido propios. Cada nano influye en su más cercano nano-vecino, de modo que esta influencia mutua convierte al nanoensemble en una máquina rítmica semi-autónoma y compleja. La audiosignatura que surge a partir de allí, un sample-loop ambivalente y rítmico, es una especie de generalización extrema de la música de péndulo de (Pende!-Musik) Steve Reich. El plano visual se queda en un nivel muy abstracto.

Antoine Schmitt (\* 1965) trabajó primero como diseñador de software. Desde 1995 se dedica a trabajar con algoritmos para generar objetos audiovisuales, obras de arte online y performances. Vive y trabaja en París.



*Ein Nanoensemble ist ein Ensemble von minimalen, autonomen Objekten, jedes mit eigener Form und eigenem Klang. Ein jedes Nano beeinflusst seinen nächsten Nano-Nachbarn, so dass diese gegenseitige Beeinflussung das Nanoensemble zu einer semi-autonomen und komplizierten Rhythmusmaschine werden lässt. Die Audiosignatur, die daraus entsteht, ein ambivalentes, rhythmisches Sample-Loop, ist eine Art extreme Verallgemeinerung der Pendel-Musik von Steve Reich. Die visuelle Ebene bleibt dabei sehr abstrakt.*

*Antoine Schmitt (\* 1965) arbeitete zunächst als Software Designer. Seit 1995 beschäftigt er sich mit Algorithmen zur Erstellung audiovisueller Objekte, Online-Kunstwerken und Performances. Er lebt und arbeitet in Paris.*

Antoine Schmitt (fr)

## THE NANOENSEMBLES

2002, www.gratin.org/as

Máquina rítmica generativa / generative Rhythmusmaschine

Joan Leandre (es)

## RETROYOU R/C

Versión 2003, [www.retroyou.org](http://www.retroyou.org), CD ROM para PC / CD ROM für PC

künstlerische Software

Ralph Ammer / Console (de)

## PLAY PARTS

2002, [www.playparts.de](http://www.playparts.de), CD-ROM para PC y Mac / CD-ROM für PC und Mac

Interfase de sonido interactiva / interaktives Klang-Interface

RetroYou r/c es un proyecto de software-arte interactivo basado en un tradicional juego de computador. Leandre reprogramó el software de un juego de carreras en diferentes niveles, manipulando las reglas que permiten simular el espacio, el movimiento, la gravedad, etc.. Aún se reconoce el juego como tal, pero ya no es posible navegar por él en el sentido acostumbrado. A modo de un protector de pantalla, la aplicación transcurre en forma automática y sólo reacciona en forma marginal frente a las acciones del usuario.

Desde 1992 a 1996 Joan Leandre organizó el OVNI Scanner colaborando después en el proyecto universitario Oigo Rom Projekt. En la actualidad es miembro del Unknown Frame Observatory y del OVNI Archive. Por RetroYou r/c recibió en la transmedial 2002 una mención honrosa en la categoría Software.

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

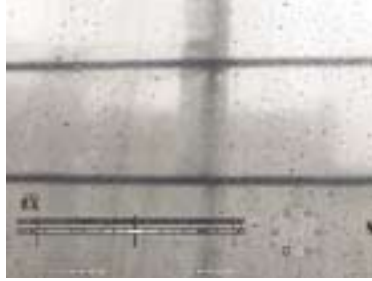
*Joan Leandre organisierte von 1992 bis 1996 das OVNI Scanner in Barcelona und arbeitete danach an dem universitären Oigo Rom Projekt mit. Heute ist er Mitglied des Unknown Frame Observatory und der OVNI Archive. Für Retro You r/c erhielt er 2002 bei der transmediale eine lobende Erwähnung in der Kategorie Software.*

Este proyecto experimental explora la interacción entre la música y el computador. Para ello el computador se usa en primer lugar como un medio y menos como una herramienta. La interacción en tanto característica destacada del ordenador juega un rol de especial importancia. La interacción no sólo le concede un rol más favorable al público que el de mero receptor pasivo, sino que facilita además la comprensión de las interrelaciones. La aplicación computacional Play Parts le permite al usuario producir música en forma intuitiva y de resolver en forma lúdica los aspectos musicales. Y a pesar de que Play Parts no representa tanto una herramienta musical profesional sino más bien una aplicación lúdica, tiene el potencial de generar resultados musicales interesantes.

Play Parts es el resultado de una cooperación entre el diseñador y creador Ralph Ammer y el músico Martin Gretschmann (Console). Ralph Ammer vive en Berlín, donde trabaja como diseñador/creador free-lance y desde el año 2002 como docente en la Universidad de las Artes. Martin Gretschmann vive en Weilheim, entre otras actividades participa en la banda The Notwist.

*Dieses experimentelle Projekt untersucht das Zusammenspiel von Musik und Computer, wobei der Rechner primär als Medium, weniger als Werkzeug verwendet wird. Der Interaktion als hervorstechende Eigenschaft des Rechners kommt eine besondere Stellung zu. Interaktion gesteht dem Publikum nicht nur eine vorteilhaftere Rolle zu als die des passiven Rezipienten, sondern erleichtert auch das Verständnis von Zusammenhängen. Die Computeranwendung Play Parts ermöglicht dem Benutzer, intuitiv Musik zu erzeugen und sich spielerisch mit musikalischen Aspekten auseinanderzusetzen. Und obwohl Play Parts weniger ein professionelles Musikwerkzeug als vielmehr eine spielerische Anwendung darstellt, birgt es dennoch das Potential, reizvolle musikalische Ergebnisse zu erzeugen.*

*Play Parts ist das Ergebnis einer Kooperation des Gestalters Ralph Ammer und des Musikers Martin Gretschmann (Console). Ralph Ammer lebt in Berlin, wo er freiberuflich als Gestalter/Konzepter und seit 2002 als Dozent an der Universität der Künste tätig ist. Martin Gretschmann lebt in Weilheim und ist u.a. Mitglied der Band The Notwist.*

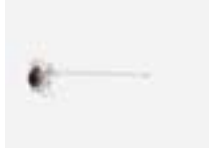
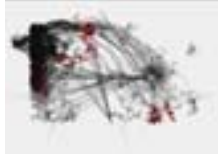
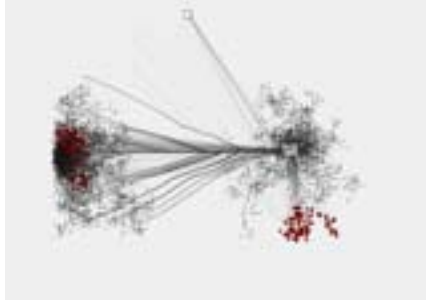


Lia (at)

# RE-MOVE

2001, [www.re-move.org](http://www.re-move.org), Offline\_Version\_01

Diseño sonoro y gráfico interactivo / interaktives Klang- und Grafikdesign



Los elementos en [www.re-move.org](http://www.re-move.org) son el intento de poner en escena en forma entretenida y lúdica principios matemáticos y naturales debajo de una superficie visual. La opción de la autora de no incluir instrucciones de uso responde al propósito de permitir al usuario aproximarse sin prejuicio a los elementos del programa y dejar jugar libremente sus propias asociaciones. Las imágenes y los sonidos que se van generando conducen a los más variados resultados según la fórmula que se active. De este modo el hombre se convierte en un factor del azar que influye en el resultado.

Lia estudió en la Universidad de Música y Artes de la Representación (Universität für Musik und darstellende Kunst) de Graz y la Escuela Superior de Diseño de Moda de Viena. Desde 1996 trabaja como programadora, diseñadora gráfica y artista digital en el ámbito de los medios audiovisuales. Lia reside en Viena y en Porto.

*Die Elemente in [www.re-move.org](http://www.re-move.org) sind ein Versuch, unter einer visuellen Oberfläche mathematische und naturgemäße Prinzipien auf eine unterhaltsame und spielerische Weise zu inszenieren. Auf eine Gebrauchsanleitung wird bewusst verzichtet. So soll der User in der Lage sein, ohne Voreingenommenheit auf die Programmelemente zuzugehen und seine eigenen Assoziationen spielen zu lassen. Die erzeugten Bilder und Klänge führen je nach aktivierten Formeln immer zu anderen Ergebnissen. Auf diese Weise wird der Mensch zu einem Faktor des Zufalls, der das Resultat mit beeinflusst.*

*Lia besuchte in Graz die Universität für Musik und darstellende Kunst und die Hochschule für Modedesign in Wien. Seit 1996 arbeitet sie als Programmiererin, Grafikdesignerin und Netzkünstlerin im Bereich audiovisuelle Medien. Lia lebt in Wien und Porto.*



Michael Janoschek / Rüdiger Schlömer (de)

# ACTIONIST RESPOKE

2002, [www.stromgasse.de/actionist](http://www.stromgasse.de/actionist)

Interfase de sonido interactiva / interaktives Klang-Interface

Michael Janoschek y Rüdiger Schlömer deconstruyeron la pieza musical Actionist Respoke de los electrónicos de sonido Mouse on Mars, separándola en sus diferentes grupos de sonido basales. A partir de ello el usuario puede componer su propia versión con ayuda de un generador de sonidos animado en Director. En la aplicación, Actionist Respoke se comporta como una mezcla entre secuenciador y sound-tamagotchi. Al contrario de las posibles expectativas del usuario se muestra terco, desafiándolo a una permanente interacción. La dificultad para mantener el equilibrio del biotopo sonoro convierte a Actionist Respoke en una mezcla de juego e interfase sonora.

Michael Janoschek (\*1976) y Rüdiger Schlömer (\*1978) estudian en la Universidad de Ciencias Aplicadas de Aachen en la Facultad de Diseño. Con Actionist Respoke ganaron el premio digital sparks award 2002.

*Michael Janoschek und Rüdiger Schlömer haben das Musikstück Actionist Respoke der Klangelektroniker Mouse on Mars in seine basalen Soundgruppen dekonstruiert. Der User kann sich mit einem in Director animierten Klanggenerator daraus eine eigene Version komponieren. In der Anwendung verhält sich Actionist Respoke wie eine Mischung zwischen Sequencer und Sound-Tamagotchi. Es verhält sich entgegen den möglichen Erwartungen des Users störrisch, und fordert ihn zur dauerhaften Interaktion heraus. Die Schwierigkeit, das Klangbiotop in der Balance zu halten, macht Actionist Respoke zu einer Mischung aus Spiel und Klang-Interface.*

*Michael Janoschek (\*1976) und Rüdiger Schlömer (\*1978) studieren an der Fachhochschule Aachen in der Fakultät Design. Mit Actionist Respoke gewannen sie 2002 den digital sparks award.*

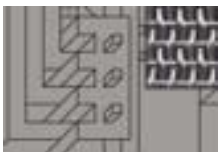
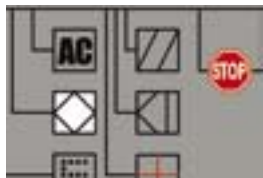


akuvido (de)

# STADTSOUNDSTATION

2002, www.akuvido.de/sss

Espacio interactivo, audiovisual / interaktiver, audiovisueller Raum



StadtSoundStation es un programa interactivo que se basa en estudios en el espacio urbano de Berlín y su superficie audiovisual. El programa contiene una serie de objetos gráficos que es posible mover tanto en un eje temporal como en forma complementaria a un sonido. Con ayuda de los sonidos que se ofrecen, cada usuario puede componer su propia sinfonía de la ciudad y producir su propio clip con la representación gráfica.

akuvido está compuesto por Viktor Dovhalyuk (\*1967) y Hanna Kuts (\*1971). Estudiaron en Ucrania en la Lviv Academy of Art. Desde 2001 estudian en el Instituto L4 de nuevos Medios de Berlín. En el 2003 StadtSoundStation fue presentado tanto en el Media Lounge de la transmediale como en el marco de un performance en el club transmediale. Por su nuevo proyecto online webwürfelwerkstatt recibieron el año 2002 el primer premio del festival Villette Numérique de Paris en la categoría NetArt.

StadtSoundStation ist ein interaktives Programm, das auf Forschungen im urbanen Raum Berlins und seiner audiovisuellen Oberfläche basiert. Das Programm beinhaltet eine Anzahl grafischer Objekte, die sich sowohl auf einem Zeitplan, als auch komplementär zu einem Sound bewegen lassen. Jeder Benutzer kann mit Hilfe der angebotenen Töne seine eigene Symphonie der Stadt komponieren und mit der grafischen Darstellung einen eigenen Clip produzieren

Hinter akuvido stehen Viktor Dovhalyuk (\*1967) und Hanna Kuts (\*1971). Sie haben in der Ukraine an der Lviv Academy of Art studiert. Seit 2001 studieren sie am L4 Institut für neue Medien in Berlin. StadtSoundStation wurde 2003 sowohl in der Media Lounge der transmediale als auch im Rahmen einer Performance im club transmediale präsentiert. Für ihr neues Online-Projekt webwürfelwerkstatt erhielten sie im Jahr 2002 in der Kategorie Netzkunst den ersten Preis des Villette Numérique Festivals in Paris.

Tatiana Doroshenko (au)

# SHOT

2000, www.detrytus.com

Narración no-lineal / nicht-lineare Erzählung



Donna, eine heroinsüchtige Frau, verbringt im Austausch gegen ihre tägliche Ration eine Nacht vor der Kamera. Am nächsten Tag hat sie jeglichen Respekt vor sich selbst verloren und gibt sich eine Überdosis in einer öffentlichen Toilette. Strukturell einer Website ähnelnd, forciert Shot durch die Mischung von filmischer Erzählung und der aggressiven Entblößung im Stile von Internet-Werbung die Hinwendung zum eigentlich „Unsehbaren“. Das immer wiederkehrende, abrupte Abbrechen des Erzählstranges zwingt den Rezipienten dazu, sich vor dem Hintergrund herrschender Diskurse über Sexualität und Kommerz, auch in Verbindung mit dem Internet, in die Geschichte zu vertiefen.

Tatiana Doroshenko (\*1968) ist bildende Künstlerin, Schauspielerin und Regisseurin mit Fokus auf Filmproduktionen mit neuen Medien. Mit Shot erwarb sie 2000 das Postgraduiertendiplom im Fach Film and Television (Interactive Media). Zuvor hat sie 1990 den Bachelor of Art in Visual Arts und Psychologie erhalten. Doroshenko lebt und arbeitet in Melbourne, Australien.

Donna, una mujer adicta a la heroína, pasa una noche ante las cámaras a cambio de su ración diaria. Al día siguiente, habiendo perdido todo el respeto a sí misma se coloca una sobredosis en un baño público. Parecido en términos de estructura a un sitio web y recurriendo a la mezcla entre narración fílmica y agresiva exhibición al estilo de la publicidad de Internet, Shot obliga a fijarse en lo propiamente „invisible“. La interrupción recurrente y abrupta del hilo narrativo obliga al receptor a sumergirse en la historia ante el trasfondo de los discursos dominantes sobre sexualidad y comercio, también en relación con Internet.

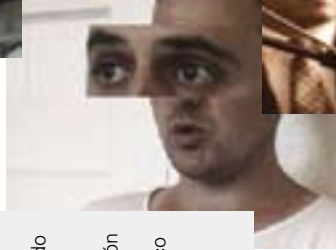
Tatiana Doroshenko (\*1968) es artista visual, actriz y directora con énfasis en producciones fílmicas con los nuevos medios. Con Shot obtuvo el año 2000 su diploma de postgrado en la disciplina Cine y Televisión (Medios Interactivos). Anteriormente, en 1990 había obtenido el grado de Bachelor of Art en Artes Visuales y Psicología. Doroshenko vive y trabaja en Melbourne, Australia.

Florian Thalhofer (de)

# KORSAKOW SYNDROM

2000, DVD de datos / Daten-DVD

Documentación generativa, interactiva / interaktive, generative Dokumentation



El „síndrome korsakov“ visualiza el tema del alcohol: historias recopiladas, entrevistas y Found Footage. La interfase está configurada de manera que el contenido es transmitido en forma simultánea en varias ventanas. El trabajo consiste en unas 150 películas individuales de corta duración. Con ayuda de un banco de datos éstas pueden ser combinadas de las más diversas maneras sin perder sentido.

Mientras transcurre un clip, desde el banco de datos se generan links a otros clips relacionados con la misma temática. El espectador puede elegir un link, navegando así a través del pool de películas. De esta forma se va generando una pequeña historia cultural, combinada en forma asociativa, del consumo de alcohol.

Florian Thalhofer (\* 1972) estudió Comunicación Visual en la Universidad de las Artes de Berlín y se tituló en diciembre de 2000. Desde el segundo trimestre de 2001 es docente en el Instituto de Diseño Mediático Experimental en el Curso de Narración Interactiva de la misma universidad. Además trabaja como redactor gráfico en el canal Deutsche Welle TV. Con korsakow syndrom recibió el premio digital sparks award 2002.

Das korsakow syndrom visualisiert das Thema Alkohol: gesuchte und gefundene Geschichten, Interviews und Found Footage. Das Interface ist so gestaltet, dass sich der Inhalt in mehreren Fenstern gleichzeitig vermittelt. Die Arbeit besteht aus etwa 150 kurzen Einzelfilmen, die über eine Datenbank sinnvoll und immer wieder neu in Beziehung gesetzt werden können.

Während ein Clip läuft, werden aus der Datenbank Links zu thematisch passenden Clips generiert. Der Betrachter kann sich einen Link aussuchen und navigiert so durch den Pool von Filmen. So generiert sich eine kleine, assoziativ verlinkte Kulturgeschichte des Alkoholkonsums.

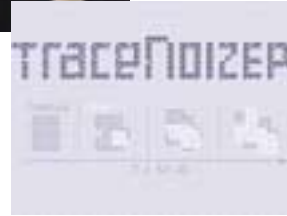
Florian Thalhofer (\* 1972) studierte Visuelle Kommunikation an der Universität der Künste in Berlin und erhielt sein Diplom im Dezember 2000. Seit Frühjahr 2001 ist er Dozent am dortigen Institut für Experimentelle Mediengestaltung in der Klasse Interaktive Narration. Außerdem arbeitet er als Bildredakteur bei Deutsche Welle TV. Mit korsakow syndrom erhielt er den digital sparks award 2002.

Local Area Network (ch)

# TRACENOIZER - DISINFORMATION ON DEMAND

2001, www.tracenoizer.org

Proyecto online generativo / generatives Online-Projekt



El Tracenoizer es un tool, un instrumento de trabajo con su propia página web, que obtiene de un cuerpo de datos una multiplicidad de clones de datos. Luego, estos son ingresados nuevamente a la red. En el homepage del Tracenoizer concebido al estilo de una aplicación de software low-tech encontramos junto con el lema - Disinformation on Demand - la invitación a clonar cuerpos de datos. Con ayuda de los clones de datos aparentemente personales se puede esparcir informaciones „irregulares“ en la red y enmascarar la propia identidad. Detrás de este proyecto está la convicción de que es posible efectuar una crítica contundente a Internet a través de la revelación sistemática y el uso parasitario de sus estructuras tan fácilmente manipulables.

Local Area Network (LAN) es un grupo suizo de jóvenes diseñadores, artistas y técnicos mediales de composición variable que trabajan y viven en Zürich desde el año 2000. En 2002 LAN recibió por su trabajo Tracenoizer el premio transmediale award en la categoría Software Art y una mención honrosa en la categoría Interaction.

Der Tracenoizer ist ein Tool, ein Arbeitsinstrument mit einer eigenen Website, das aus einem Datenkörper eine Vielzahl von Datenklonen gewinnt. Diese werden dann wieder ins Netz eingespeist. Auf der im Stile einer low-tech Software-Applikation gestalteten Homepage des Tracenoizer findet sich neben dem Motto - Disinformation on Demand - die Einladung, Datenkörper zu klonen. Mit Hilfe der scheinbar persönlichen Datenklone kann man «wilde» Information im Netz streuen und die eigene Identität vernebeln. Hinter dem Projekt steht die Überzeugung, dass das Internet durch das systematische Offenlegen und die parasitäre Nutzung seiner erschreckend leicht manipulierbaren Strukturen wirkungsvoll kritisiert werden kann.

Local Area Network (LAN) ist eine schweizer Gruppe von jungen Gestaltern, Künstlern und Medienarbeitern in wechselnder Zusammensetzung, die seit dem Jahr 2000 in Zürich arbeiten und leben. LAN erhielt 2002 für Tracenoizer den transmediale award in der Kategorie Software Art und eine lobende Erwähnung in der Kategorie Interaction.

Desperate Optimists (gb)

## MAP 50

2001, www.map50.com

Online-soap opera no lineal / Nicht-lineare Online-Seifenoper



*Die Desperate Optimists brachten verschiedene Künstler zur Zusammenarbeit an einer aus 63 Episoden bestehenden Web-Soap. Map 50 umfasst insgesamt neun Folgen. Die einzelnen Folgen wurden jeweils von sieben Künstlern Versionen der Handlungen entwickelt wurden. Somit entstanden im Laufe der Produktion von Map 50 sieben verschiedene Handlungsstränge. Die komplette Geschichte spielt sich in einer Zeitspanne von 24 Stunden im Nord-Osten Londons innerhalb eines Koordinatennetzes der Map 50, Teil der Greater London-Straßenkarte, ab.*

*Hinter dem Namen Desperate Optimists stehen Christine Molloy und Joe Lawlor. Beide arbeiten im Bereich der neuen Medien, für Galerien, Performances, Kinos und Publikationen und leben in London. Für Map 50 erhielten Desperate Optimists bei der transmediale 2002 eine lobende Erwähnung in der Kategorie Image.*

Los Desperate Optimists llevaron a diversos artistas a cooperar en la creación de una web-soap consistente en 63 episodios. Map 50 comprende un total de nueve capítulos. Los diferentes capítulos fueron trabajados por respectivamente siete artistas, de modo que se desarrollaron versiones diferentes de las acciones. Es así como a lo largo de la producción de Map 50 surgieron siete tramas diferentes. La historia completa transcurre en un lapso de tiempo de 24 horas en el noreste de Londres al interior de una red de coordenadas del Mapa 50 – una parte del mapa vial de la región metropolitana de Londres.

El nombre Desperate Optimists reúne a Christine Molloy y Joe Lawlor. Ambos trabajan en el campo de los nuevos medios de comunicación, para galerías, performances, cines y publicaciones y viven en Londres. Por su trabajo Map 50 los Desperate Optimists recibieron una mención honorosa en la categoría Image en la transmediale 2002.

Heath Bunting (gb)

## BORDERXING GUIDE

2002 – hoy, irrational.org/borderxing

Documentación Online / Online-Dokumentation



BorderXing Guide documenta el cruce ilegal de las fronteras nacionales „verdes“ europeas – fronteras sin aduana, sin policía de inmigración o policía de fronteras. El trabajo es un comentario sobre la limitación de la libre circulación entre los Estados impulsada por los gobiernos y las autoridades. Tampoco el acceso a este sitio Web está abierto a cualquier usuario, hay que desplazarse físicamente a uno de los lugares de exposición del proyecto o postular a un acceso autorizado.

Heath Bunting comenzó en los años 80 a construir sistemas de comunicación abiertos sobre la base de graffiti, performance, emisoras pirata y aparatos de fax. A menudo sus trabajos adquirieron la forma de proyectos de Internet, lo cual ha influido en forma determinante en la práctica del Internet Art. Bunting vive y trabaja en Londres.

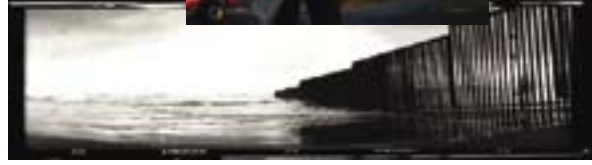
*BorderXing Guide dokumentiert das illegale Überschreiten europäischer „grüner“ Nationalgrenzen - ohne Zoll, Einwanderungsbehörde oder Grenzpolizei. Die Arbeit ist ein Kommentar auf die von Regierungen und Behördenseite betriebene Beschränkung zwischenstaatlicher Bewegungsfreiheit. Auch der Zugang zu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

*Heath Bunting begann in den 80er Jahren, offene Kommunikationssysteme auf der Basis von Graffiti, Performance, Piratensendern und Faxgeräten aufzubauen. Seine Arbeit nahm oft die Form von Internet-Projekten an, welche die Praxis der Internetkunst maßgeblich beeinflusst. Bunting lebt und arbeitet in London.*

Fran Ilich (mx)

# BORDERHACK / ATTACHMENT

2001, [www.delete.tv/borderhack/attachment](http://www.delete.tv/borderhack/attachment)  
Galería Online / Online-Galerie



En el año 2001 se reunieron por segunda vez sobre la línea fronteriza entre México y los EEUU hackers, activistas de derechos humanos y artistas cibernéticos en el marco del festival „Borderhack 2001“. Esta actividad surgió a partir del movimiento antifronteras alemán que se opone a la política de inmigración europea. Fran Ilich, editor del net magazine cultural Sputnik en español, presenta en la galería virtual Attachment una gran cantidad de documentos gráficos, de texto y sonido sobre el festival así como (net-)art referido a este contexto.

Fran Ilich (\* 1975) fue Director de CinemátiK 1.0 (primer festival de cultura cibernética en Latinoamérica) y trabajó como coordinador de varios festivales de cine en Latinoamérica. Es autor de la novela Metro-Pop (Ediciones SM). Además se dedica al tema de la cultura cibernética en su calidad de cineasta y programador. Impulsa el uso crítico y fundamentado del software y de Internet en la sociedad y la educación. Ilich vive en Ciudad de México, donde trabaja en el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

Zum zweiten Male versammelten sich im Jahre 2001 auf der mexikanischen-amerikanischen Grenzlinie Hacker, Menschenrechtler und Netzkünstler zum Festival „Borderhack 2001“. Hervorgegangen ist das Camp aus der deutschen No-Border-Bewegung, die sich gegen die europäische Einwanderungspolitik richtet. Fran Ilich, Herausgeber des spanischsprachigen Netzkulturmagazins Sputnik, präsentiert in der Netzgalerie Attachment eine Vielzahl von Bild-, Text- und Tondokumenten zum Festival sowie kontextbezogene (Netz-)Kunst.

Fran Ilich (\* 1975) war Direktor von CinemátiK 1.0 (erstes Cyber-Kultur Festival in Lateinamerika) und arbeitete als Koordinator für verschiedene Filmfestivals in Lateinamerika. Er ist Autor des Romans Metro-Pop (Ediciones SM) und beschäftigt sich zudem als Filmemacher und Programmierer mit Cyber-Kultur. Er setzt sich für eine sinnvolle und kritische Nutzung von Software und Internet in Gesellschaft und Bildung ein. Ilich lebt in Mexiko City und arbeitet dort im Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

La expresión más compleja de la clubculture es la del live-videomix. Al ritmo de la música de los DJs/músicos diversas fuentes de imágenes son entrelazadas para tejer una alfombra visual; la actividad de los VJs hace que las imágenes reaccionen a la música y se conviertan en el eslabón que une la música y el espacio. Los videomix no se entienden como videoclip en el sentido tradicional, sino como traducción estética de la música. Las nuevas generaciones de los computadores personales posibilitan a los VJs trabajar en forma libre y con gran virtuosismo con su material; software a menudo creada por ellos mismos y un pool cada vez mayor de programas apoyan este desarrollo.

visomat inc. / Jan Jelinek  
Modelo en lugar de Berlin

Rechenzentrum / Rechenzentrum  
Proyector/IBM

Jutojo / Christian Kleine  
Pegar los títulos de las películas

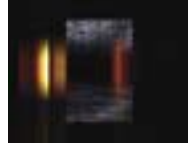
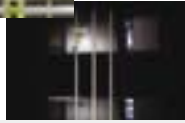
u-matic / Safety Scissors  
Mix 2769

Pfadfinderei / Moderat  
6-Minuten-Terrine

Jörg Franzmann / Dimbimann  
Squirrel Attack

Bonustrack:  
visomat inc. / Pole  
live in la María, Berlin

Entrevistas: Pit Schultz (subtítulos en inglés)  
Concepto + Producción: DIN AV,  
[www.visomat.com](http://www.visomat.com)  
Label: [www.scape-music.de](http://www.scape-music.de)  
Fecha de publicación: Enero 2004



Komplexester Ausdruck der Clubkultur ist der des Live-Videomixes. Dabei werden zur Musik der DJs/Musiker verschiedene Bildquellen zu einem Bildteppich verwoben, durch die Aktivität der VJs reagieren die Bilder auf die Musik und werden zum Bindeglied zwischen Musik und Raum. Die Video-Mixe verstehen sich nicht als Videoclip im herkömmlichen Sinne, sondern als ästhetische Umsetzung der Musik.

Die neuen Generationen der Heimcomputer ermöglichen es den VJs, virtuos und frei mit ihrem Material zu arbeiten, oftmals selbstgeschriebene Software und ein immer größer werdender Pool an Programmen unterstützen diese Entwicklung.

visomat inc. / Jan Jelinek  
Modell statt Berlin

Rechenzentrum / Rechenzentrum  
Projektor/IBM

Jutojo / Christian Kleine  
Filmtitel einkleben

u-matic / Safety Scissors  
Mix 2769

Pfadfinderei / Moderat  
6-Minuten-Terrine

Jörg Franzmann / Dimbimann  
Squirrel Attack

Bonustrack:  
visomat inc. / Pole  
live in der Maria, Berlin

Interviews: Pit Schultz (engl. Untertitel)  
Konzept + Produktion: DIN AV,  
[www.visomat.com](http://www.visomat.com)  
Erscheinungsdatum: Januar 2004

# Proyecciones / Screenings



A pesar de que la Transmediale está orientándose con fuerza hacia otras formas de arte digital, el área del video, particularmente el del video lineal proyectado en pantalla, sigue ocupando un importante lugar en el festival. Al interior de este campo artístico es posible constatar importantes cambios: en sus comienzos, el manejo del video como medio artístico estaba marcado por la búsqueda de una estética visual propia y de una modalidad de trabajo específica del video, que podría describirse ante todo como una delimitación frente al medio cine. Sin embargo, los años noventa – con la creciente difusión de las tecnologías digitales – abrieron posibilidades de producción impensables hasta ese momento, posibilidades que en su última consecuencia podían incluso sustituir los tradicionales y hasta ahora imprescindibles medios de producción, como las cámaras, por planos de imágenes y sonido generados exclusivamente en el computador.

A diferencia de los numerosos experimentos tendientes a presentar los planos de la narración y la documentación en forma interactiva, – algunos de los cuales se presentarán en esta exposición, – el clásico video proyectado en pantalla necesita un receptor relativamente pasivo; relativamente pasivo en el sentido de que programas de screening como YUV o Architectures of the Ambient ciertamente funcionan también en el contexto de un club, donde el observador no permanece focalizado en la pantalla, y donde los trabajos de video actúan en el contexto del entorno espacial y social.

*Der Bereich Video, insbesondere der des linearen Single-Screen-Videos, nimmt trotz einer weitreichenden Hinwendung der transmediale zu anderen Formen digitaler Kunst noch immer einen wichtigen Stellenwert im Festival ein. Innerhalb dieses künstlerischen Feldes lassen sich wichtige Veränderungen konstatieren: War der Umgang mit Video als künstlerischem Medium in den Anfangsjahren geprägt durch die Suche nach einer eigenen Bildästhetik und einer videospezifischen Arbeitsweise, die sich insbesondere durch eine Abgrenzung zum Medium Film beschreiben lässt, so führten die neunziger Jahre durch die zunehmende Verbreitung digitaler Technologien zu bis dato ungeahnten Produktionsmöglichkeiten, die in ihrer letzten Konsequenz sogar die bisher notwendigen Produktionsmittel wie Kameras ersetzen konnten durch rein am Computer erstellte Bild- und Tonebenen. Anders als die zahlreichen Experimente, Narration und Dokumentation interaktiv zu gestalten, von denen auch einige in dieser Ausstellung präsentiert werden, verlangt das klassische Single-Screen-Video nach einem relativ passiven Rezipienten; relativ passiv insofern, als Screening-Programme wie „YUV“ oder „Architectures of the Ambient“ durchaus auch im Kontext eines Clubs funktionieren, in dem der Betrachter nicht auf den Screen fokussiert bleibt, und die Videoarbeiten im Kontext der räumlichen und sozialen Umgebung wirken.*

# VIDEOARTE DE ALEMANIA – UNA RETROSPECTIVA DEL FESTIVAL VIDEOFEST/TRANSMEDIALE

Curaduría de Susanne Jaschko, Thomas Munz e Ingo Hager

Esta selección de videos se compone exclusivamente de trabajos provenientes de la competencia realizada en el contexto de la transmediale, llamada anteriormente “VideoFest”, y que fueron producidos en Alemania. El festival “VideoFest”, que se realizó por primera vez en 1988 en Berlín, creció rápidamente para convertirse en un foro del trabajo artístico con el video a nivel internacional, no obstante precisamente en los primeros años el porcentaje de las producciones alemanas que se mostraban en los programas de la competencia fue predominante. En los últimos años, esta proporción se ha ido modificando a favor de trabajos del extranjero, seleccionados del material que se envía para ser mostrados en los screenings de la transmediale. El programa „VideoArte de Alemania “ representa una selección de trabajos de video, que por una parte se caracteriza por la diversidad, pues en ella quedan documentadas las técnicas de video y formas del trabajo artístico más diversas e inmanentes en el tiempo. Por otra parte, modalidades de expresión formales recurrentes como el ritmo, la unidad de imagen y sonido y la repetición dan testimonio de un lenguaje artístico y constituyente de estilo, que hasta el día de hoy no ha perdido nada de su fuerza.

## ***Videokunst aus Deutschland - eine VideoFest / transmediale Retrospektive kuratiert von Susanne Jaschko, Thomas Munz und Ingo Hager***

*Die Videoauswahl enthält ausschließlich Arbeiten, die aus dem Wettbewerb der transmediale, früher VideoFest, stammen und in Deutschland produziert wurden. Das VideoFest, das 1988 zum ersten Mal in Berlin stattfand, wuchs schnell zu einem Forum für internationale künstlerische Arbeit mit Video, jedoch war gerade in den Anfangsjahren der Anteil der deutschen Produktionen, die in Wettbewerbsprogrammen gezeigt wurden, dominierend. Dieses Verhältnis hat sich in den letzten Jahren zugunsten ausländischer Arbeiten, die für die Screenings der transmediale aus den Einreichungen selektiert werden, verändert. Das Programm „Videokunst aus Deutschland“ stellt eine Auswahl von Videoarbeiten dar, die einerseits von Vielfalt geprägt ist: In ihr dokumentieren sich unterschiedlichste und zeitimmanente Videotechniken und künstlerische Arbeitsweisen. Andererseits zeugen wiederkehrende formale Ausdrucksweisen wie Rhythmisierung, Einheit von Bild und Ton und Repetition von einer stilbildenden künstlerischen Sprache, die bis heute nichts von ihrer Kraft verloren hat.*



Claus Blume  
***Kniespiel III***  
1988, 3:00



Franziska Megert  
***Off***  
1989, 3:00



Angela Melitopoulos  
***Aqua Sua***  
1989, 12:00



Volker Schreiner  
***Open Up***  
1992, 3:00

Christoph Girardet  
***Fieberrot***  
1993, 4:00

Dorotea Etzler

***To go strange - Fremd gehen***

1993, 6:00



Björn Melhus

***No Sunshine***

1997, 6:00

Anna Henckel-Donnersmarck

***Busby***

1997, 4:00



Gunter Krüger

***Drama, Strings and Horns***

1998, 8:00

Frank Westermeyer / Sylvie Boisseau

***moi vu par ...***

1999, 18:00

Jean-Francois Guiton

***Tramage***

1999, 12:00

# TRANSMEDIALE.03 SELECCION DE VIDEOS

Un programa con trabajos de video de la competencia internacional

Desde el festival Transmediale 2001 la categoría Image de la competencia internacional fue ampliada para incluir trabajos de imágenes en movimiento no lineales. Desde entonces la categoría Image de la transmediale ya no abarca solamente cine y video experimental, sino por ejemplo, además, trabajos no lineales basados en la red, en los cuales la imagen en movimiento está conceptualmente en el primer plano. Para el programa Selección de videos de la Transmediale.03 se reunieron, ante todo, trabajos que sean lineales y que se puedan presentar en el marco de un screening. El programa está conformado por una serie de trabajos internacionales, dos de los cuales fueron nominados para el Transmediale Award 2003, y una selección de una performance de video de 242.pilots, los que con una performance similar habían ganado el Transmediale Award 2003 en la categoría Image.

Para conformar el programa se tuvo especial cuidado en incluir la mayor variedad de formas de trabajo artístico posible y una gran gama de medios de expresión formales y de contenidos, de modo tal que el programa en su totalidad refleje importantes tendencias y metodologías del trabajo artístico actual en el campo del video lineal, no concebido para instalaciones.

## **transmediale.03 Video-Auswahl** **ein Programm mit Videoarbeiten aus dem internationalen Wettbewerb**

*Seit der transmediale 2001 wurde die Wettbewerbskategorie Image auf nicht-lineare Bewegtbildarbeiten ausgeweitet. Seitdem umfasst Image bei der transmediale nicht nur experimentellen Film und Video, sondern darüber hinaus beispielsweise auch Netz basierte, nicht-lineare Arbeiten, in denen das bewegte Bild konzeptionell im Vordergrund steht. Für das Programm der transmediale.03 Video-Auswahl wurden insbesondere Arbeiten zusammengestellt, die linear und in einem Screening rezipierbar sind. Das Programm enthält internationale Beiträge, von denen zwei für den transmediale award 2003 nominiert waren, und einen Ausschnitt aus einer Video-Performance von 242.pilots, die mit einer verwandten Performance den transmediale award 2003 in der Kategorie Image gewonnen haben.*

*Bei der Zusammenstellung des Programms wurde auf möglichst unterschiedliche künstlerische Arbeitsweisen und ein großes Spektrum an formalen Ausdrucksmitteln und Inhalten geachtet, so dass das Programm in seiner Gesamtheit wichtige Trends und Methoden der aktuellen künstlerischen Arbeit innerhalb des Feldes des linearen, nicht-installativen Videos widerspiegelt.*



Synne Bull, Dragan Miletic (us)  
**WHIR**  
2002, 12:00



Gabriela Golder (ar)  
**Cows**  
2002, 4:30



Mark Boswell (us)  
**Agent Orange**  
2002, 5:00



Ximenea Cuevas (mx)  
**La Tombola**  
2001, 7:00

Lotte Schreiber (at)  
**Quadro**  
2002, 10:00



Linda Wallace (au)  
**Eurovision**  
2001, 19:30  
Nominierung zum transmediale award 2003, Kategorie Image



242.pilots (int)  
**live@podewil** (Ausschnitt aus einer Live-Video Performance)  
2002, 6:30

Juan Francisco Romero, Maria Cañas (es)  
**Places without Engines**  
2001, 3:34

Nominierung zum transmediale award 2003, Kategorie Image

Chris Bowman (gb)  
**afterlife**  
2002, 10:00

# ARCHITEXTURES OF THE AMBIENT

Traducciones visuales del sonido

Curadores: Susanne Jaschko e Ingo Hager

Desde mediados de los años noventa, sobre todo en Alemania y Austria, se ha ido desarrollando una forma de trabajo artístico que recurre al video y al computador, y que toma el sonido como base, traduciéndolo en imágenes sinestéticas, o en la cual el sonido como concepto es tratado por lo menos en igualdad de condiciones con la imagen.

Casi siempre se trata de música electrónica, para la cual se busca su equivalente visual. Además, por lo general, los trabajos surgen desde una estrecha colaboración con los artistas sonoros o músicos. Incluso muchas veces la imagen y el sonido son producidos por una misma persona.

De esta forma, alejados del mainstream, se generan en primer lugar trabajos de video abstractos, que pertenecen a los círculos de la música electrónica y la club culture. El espectro va desde trabajos que se nos presentan como pintura audiovisual, basada en el tiempo hasta trabajos que resaltan la estructura tecnológica digital de la imagen y el sonido.

## Architextures of the Ambient

Visuelle Übersetzungen von Klang

kuratiert von Susanne Jaschko und Ingo Hager

Seit Mitte der neunziger Jahre hat sich vor allem in Deutschland und Österreich eine künstlerische Arbeitsweise mit Video und Rechner entwickelt, die den Klang zur Grundlage nimmt und ihn in synästhetische Bilder umsetzt, oder in der Klang konzeptionell mindestens gleichberechtigt zum Bild behandelt wird.

Fast immer ist es elektronische Musik, für die eine bildliche Entsprechung gesucht wird, und meistens entstehen die Arbeiten in enger Zusammenarbeit mit den Tonkünstlern/Musikern. Oftmals stammen Bild und Ton sogar von einer Person.

Abseits vom Mainstream entstehen so in erster Linie abstrakte Videoarbeiten, die in der Elektro-Szene und in der Clubkultur beheimatet sind. Das Spektrum reicht von Arbeiten, die wie audiovisuelle, zeitbasierte Malerei erscheinen bis hin zu Arbeiten, welche die digitale technologische Struktur von Bild und Klang in den Vordergrund stellen.



Annja Krautgasser [n:ja] (at)  
**track 09**  
2001, 4:00



Maia Gusberti.notdef (at)  
**aire**  
2001, 5:00

Norbert Pfaffenbichler, Lotte Schreiber (at)  
**36**  
2001, 2:00



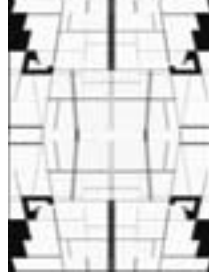
Barbara Konopka (pl/slo)  
**Hybernating Chips**  
1999, 3:00

Rebecca Cannon (au)  
**FM**  
2001, 4:07



ReMi (at/nl)  
**Belchic QE**  
2000, 3:52

Michal Levy (il)  
**Giant Steps**  
2001, 2:15



Alexander Györfi (de/us)  
**Temporary Items**  
2000, 7:00

Bas van Koolwijk (nl)  
**Tst04**  
2000, 4:26

Videokünstler (de)  
**PAN SONIC-koilinen**  
2001, 4:30



Michaela Schwentner (at)  
**#Z**  
2001, 5:00

Tinhoko (at)  
**spatial lines**  
2001, 4:00

Andrzej K. Urbanski (pl)  
**Bardosphere**  
2000/01, 11:00

Lobende Erwähnung, transmediale.03, Kategorie Image



# YUV (v.02)

## Trabajos de video no figurativos sobre música electrónica

**Curadores: Antje Weitzel y Mirjam Wenzel para el Club Transmediale**

La sigla YUV se refiere a los valores de luz y color de una imagen de video y describe su estructura. Los videos conceptuales agrupados y presentados bajo esta sigla realizan un proceso de deconstrucción parecido: reducen el arsenal de posibilidades audiovisuales a composiciones de superficies de color, líneas y elementos gráficos dirigidas por el sonido. A diferencia de los videos musicales, en los cuales las presentaciones de bandas y cantantes son enriquecidas con medios visuales, los trabajos presentados subrayan el carácter no-figurativo de la música electrónica, al presentarse como visualizaciones de un texto conceptual subyacente: un texto que cuenta de paisajes urbanos, perturbaciones de la recepción audiovisual, composiciones de formas geométricas, así como de códigos digitales, y que se reestructura permanentemente al ritmo de la edición y de los beats. Los trabajos de video alimentados por este texto describen un campo generado tanto en forma análoga como digital que se extiende entre el cine abstracto, el Op Art, el diseño de programas digitales y la actual cultura VJ, y que invita a una arqueología de la música electrónica.

### YUV (v.02)

#### Non-figurative Videoarbeiten zu elektronischer Musik

**kuratiert von Antje Weitzel und Mirjam Wenzel für den club transmediale**

*Das Kürzel YUV bezeichnet die Licht- und Farbwerte eines Videobildes und beschreibt dessen Aufbau. Die unter diesem Kürzel präsentierten Konzeptvideos unternehmen eine vergleichbare Dekonstruktion: Sie reduzieren das Arsenal audiovisueller Möglichkeiten auf soundgesteuerte Anordnungen von Farbflächen, Linien und graphischen Elementen. Im Unterschied zu Musikvideos, in denen die Performance von Bands und Stars bildhaft angereichert werden, unterstreichen die präsentierten Arbeiten den non-figurativen Charakter von elektronischer Musik, indem sie sich als Visualisierungen eines zugrunde liegenden konzeptionellen Textes darstellen: eines Textes, der von Stadtlandschaften, audiovisuellen Empfangsstörungen, geometrischen Formkompositionen wie digitalen Codes erzählt und sich im Rhythmus des Schnitts und der Beats beständig neu strukturiert. Die von diesem Text gespeisten Videoarbeiten beschreiben ein sowohl analog als auch digital generiertes Feld, das sich zwischen abstraktem Film, Op Art, dem Design digitaler Programme und gegenwärtiger VJ-Culture aufspannt und zu einer visuellen Archäologie von elektronischer Musik einlädt.*

HC Gilje (no)

*H.K. Mark 1*

1998, 5:00

HC Gilje (no)

*Crossings*

2002, 5:00

Sound: Jazzkammer, Justin Benet

Philipp Geist (VideoGeist) (de)

*Yolanda*

2000, 2:37

Sound: tied & tickled trio

Sebastian Oschatz (meso) (de)

*Sleepy People.*

Network Down

1997, 4:54

Sound: microstoria

Andreas Schimanski (de)

*Construct Loop*

1998, 5:00

Sound: Carsten Nicolai

Sebastian Kutscher (de)

*My Favorite Shop*

2003, 4:30

Sound: Jan Jelinek

Sebastian Oschatz (meso) (de)

*Dowhile*

1995, 4:54

Sound: Oval

Philipp Geist (VideoGeist) (de)

*Surf's Up*

2001, 3:33

Sound: Kpt.Michi.Gan

HC Gilje (no)

*Stacking of Different Natures*

2002, 3:00

Sound: information

pReview (de)

*Untitled*

2002, 1:30

Sound: pReview

pReview (de)

*Untitled*

1997, 2:30

Sound: NanCarrow

Oliver Hardt (de)

*Schrittweiser* (Oskar Fischinger Revisited)

1997, 4:00

Sound: Hubert Machnik

Thomas Scheffer (de)

*Video for Aliens I*

1998, 3:00

Thomas Scheffer (de)

*Video for Aliens II*

2000, 3:00

Lukasz Lysakowski (pl)

*Untitled* (Live Performance)

2002, 5:00

Lillevän (ir)

*IBM*

2001, 4:00

Sound: Rechenzentrum



LOGOS

