

festival 2002
26.07.-18.08. stralsund



playground

> playground/spielfeld

26.7.-17.8.2002

6. Festival garage Stralsund

garage versteht sich als Plattform für zeitgenössische Kunst und Kultur. Das seit fünf Jahren stattfindende Festival ist Experimentierfeld für neue Ansätze in Produktion, Präsentation und Diskussion kultureller Inhalte. Jährlich im August werden Künstler, Musiker und Theoretiker aus dem In- und Ausland eingeladen, sich mit einem aktuellen Thema auseinanderzusetzen. Wesentlicher Punkt dabei ist die Frage nach den Möglichkeiten von Kunst und Kultur, sich in einen sozialen und kulturellen Entwicklungsprozess einzubringen. garage will modellhaft kulturelles Geschehen in der Region bereichern, Potentiale erschließen und hierbei besonders junge Kunst der eigenen Generation fördern und fördern.

> Thema 2002

»Das Spiel ist ein Naturphänomen, das von Anbeginn den Lauf der Welt gelenkt hat, die Gestaltung der Materie, ihre Organisation zu lebenden Strukturen wie auch das soziale Verhalten des Menschen.« (Manfred Eigen)

Die Vorstellung vom Spiel, das die Konflikte der Welt reflektiert, ist alt. Spiele wie das chinesische Go, das Chaturanga der Hindu und Schach sind eindeutige Simulationen kämpferischer Formationen. Spiel ist Krieg und Krieg ist Spiel. Die Spieltheorie wird oft als das »Kriegsspiel« des 20. Jahrhunderts dargestellt. Die Geschichte der Spieltheorie als eigenständige Wissenschaft beginnt 1944 mit der Veröffentlichung von »Theory of Games and Economic Behavior« von John von Neumann und Oskar Morgenstern und hat sich bis heute zu einem entscheidenden Bestandteil der Wirtschaftswissenschaft entwickelt. Die »game theory« ist eine mathematische Formulierung idealisierter Konfliktsituationen, das heißt, die Theorie findet überall dort Anwendung, wo Konkurrenzsituationen von Individuen zu untersuchen, Verhaltensmuster zu erklären und möglichst rationale Konfliktlösungen zu finden sind. In diesem Sinne ist Spiel eine Folge von Schritten, in denen der eine oder andere Spieler aus einer genau definierten Menge von Alternativen eine einzige wählen muss. Der Schwerpunkt liegt auf dem Entwerfen von Strategien und macht das Spiel zu einem gewinnorientierten Prinzip. Als ein wesentlicher Aspekt der Spieltheorie gilt das »minimax«-Prinzip, das sich vereinfacht in einem Bild erklären lässt: Zwei Kinder sollen ein Stück Torte teilen. Jedes der beiden will das gleiche – so viel von dem Kuchen wie möglich. Eine klassische Konfliktsituation. Die beste Strategie ist es, dem einen Kind das Schneiden und dem anderen das Aussuchen zu überlassen. Die Vorhersehbarkeit der Reaktionen und die menschliche Gier sorgen für eine gerechte Lösung.

Ungefähr zeitgleich mit von Neumanns Schrift erscheint das Buch des Schweizer Anthropologen Johan Huizinger, »Homo Ludens«, der einen sehr viel weiter gefassten Begriff des Spielprinzips prägt. Spiel ist für ihn eine primäre Lebenskategorie. Spiel ist älter als Kultur, denn Kultur setzt die Existenz einer menschlichen Gesellschaft voraus, das Spiel hingegen nicht. Grundessenz des spielerischen Instinkts ist der Spaß. Dabei hat das Spiel eine Sonderstellung jenseits moralischer Werte, erfüllt eine soziale Funktion und schließt den Wettkampf als eine Form mit ein. Das Spiel basiert auf einer bestimmten Imagination von Wirklichkeit, die einer ganz eigenen Welt von Regeln und Ordnungen folgt. Huizinger verweist auch auf die enge Verbindung zwischen Kunst und Spiel auf sprachlicher (z.B. das Spielen von Musikinstrumenten) und formaler Ebene (Regelwerke). Spiel und Musik liegen außerhalb der Vernunft des praktischen Lebens, beide werden von Werten bestimmt, die über logische Vorstellungen hinausgehen, beide unterliegen dem Spieltrieb oder -instinkt. Bereits für Plato war die Arbeit des Künstlers, die Mimesis, keine ernsthafte Tätigkeit, sondern ein Nachahmen im spielerischen Sinne. Kreativität war also Spiel. Die Psychoanalyse wird später Spiel als einen psychologischen Zustand verstehen,

in dem die Grenzen zwischen dem Selbst und der Wirklichkeit fließend sind, das heißt, Objekte der Realität können durch die Vorstellungskraft eine ganz neue Wirklichkeit annehmen. Im Spiel, das sich durch die Akzeptanz dieses Raumes manifestiert, entsteht somit Kreativität und nachfolgend Kommunikation zwischen dem Individuum und seiner Umwelt.

Mit dem öffentlichen Raum betritt man ein Spielfeld

Spiel ist ein natürlicher Zustand. Jeder spielt, mit Spielzeug, Computern, Autos, Gedanken, Regeln, anderen, sich selbst. Man kann Spiel auch als Simulation von Wirklichkeit verstehen.

Es fällt nicht schwer, gesellschaftliche, politische und kulturelle Realität mit den Prinzipien des Spiels zu definieren. Welche Möglichkeiten hat man bei diesem Spiel mitzuspielen und wer legt die Spielregeln fest? Im Allgemeinen erkennt man bestehende Spielregeln an, man spielt mit, man gewinnt, man verliert, aber vor allem wird man unterhalten. Was passiert aber, wenn man beginnt, mit den Gegebenheiten zu spielen, nach neuen Spielräumen sucht oder den öffentlichen Raum zum Spielfeld erklärt? Wer spielt mit wem? Wie wird die Teilnahme/Interaktion zum gestaltenden, verändernden Eingriff in eine vorgegebene Ordnung?

garage 02 sucht nach Ansätzen und Positionen zur künstlerischen Auseinandersetzung mit den Prinzipien und Mechanismen des Spiels.

Spiel mit Konventionen, Spieltechniken, Spiel als Lösungsmodell konkreter Problematiken, Spiel als Manipulation von Wahrnehmung, Spiel als kritische Reflexion, Spiel als Spiel. Grenzüberschreitungen und vernetztes Spielen. Mobiles Spielen und mobiles Denken.

garage 02 wird wie in den Vorjahren Ausstellungen, Installationen, musikalische Projekte, Diskussionen, Filmscreenings und Workshops präsentieren.

Are you ready to play?

Programm

> **START** 26.07.02 - 28.07.02

In den letzten Jahren ist eine zunehmende theoretische Auseinandersetzung mit dem Phänomen Computerspiel zu beobachten. Seit dem Erscheinen der ersten Games vor dreißig Jahren hat sich das Computerspiel zu einer immer wichtiger werdenden kulturellen Erscheinungsform entwickelt, die einen entscheidenden Einfluss auf unsere Sicht von Interaktion, digitaler Ästhetik und online-environments hat. Games sind deutlich Katalysatoren für Technologie und Industrie, darüber hinaus reflektieren und beeinflussen sie soziale und kulturelle Entwicklungen.

Was macht die Faszination an mobilen und digitalen Spielen aus? Pure Technikbegeisterung oder die Möglichkeit, selbst Spiele zu schreiben, nach den eigenen Regeln? Sind Computerspiele kommunikativ? Interaktiv? Netzwerkfördernd? Realitätsbildend?

Ist Spiel Kunst oder kann man mit Spiel Kunst machen? Die Aufgabe von Kunst ist, einen Ort für Gegenkonzepte und Alternativmodelle zu gewährleisten. Strategien der Kunst können in andere, nicht-künstlerische Bereiche übertragen und dort wirksam werden. Die Frage der Gameentwicklung spielt dabei eine wichtige Rolle. Phänomene der Gameindustrie wie Lara Croft und Final Fantasy geistern zwar durch die Medien, vermitteln aber nur ganz marginal das künstlerische Potential von Computer-Game oder Network-Game.

Plug and play. Spiele sind erlernbar, Technik ist es auch. Mit den wachsenden Nutzungsmöglichkeiten der digitalen Medien spielt das Wissen um Regeln und Codes eine immer wichtigere Rolle. Deshalb wird die Beschäftigung mit neuen Medien, Spielen im Netz und vernetzten Spielen, mobilen Spielen und mobilem Denken ein wesentlicher Schwerpunkt sein. Was passiert, wenn der Strom angeschaltet wird?

garage 02 sucht nach Ansätzen und Positionen zur künstlerischen Auseinandersetzung mit den Prinzipien und Mechanismen des Spiels.

Spiel mit Konventionen, Spieltechniken, Spiel als Lösungsmodell konkreter Problematiken, Spiel als Manipulation von Wahrnehmung, Spiel als kritische Reflexion, Spiel als Spiel. Grenzüberschreitungen und vernetztes Spielen. Mobiles Spielen und mobiles Denken.

4

26.07.02 -- garage -- 19 Uhr

> **start a new game – Eröffnung des Festivals**

1. Installationen / Games

PPCworld (Fotos, Bilder und Objekte von Bijan Dawallu und Richard Kurc)

See our „Country Folks“, be our Country-material. Jump around, play and be part of it But watch the rules and stay clean!

Sehen Sie unser „Landvolk“, seien Sie unser Landstoff. Hüpfen sie rund und teilen Sie sich mit uns. Aber: Beachte die Regeln und bleib sauber!

Venez et voyez notre peuple campagnard. Soyez notre materiel paysanal. Sauter haut et faites parti de notre jeux!
Pourtant faites attention aus règlement et soyez sobre!

Zie ons landelijke lui, wees ons landsmannenmateriaal. Hup rond, speel en wees deel van het spel. Let op de regels en blijf schoon!

Olé, hombre, mira nuestro gente del país, sea nuestro material del campo. Salte alrededor y sea parte del juego. Pero mire las reglas y permanezca limpio!

Low-Tech-Robots (Christian Faubel, Sebastian Noth. Bochum/Halle)

Roboter werden dank analoger Steuerungen zu autonomen Krabbeltieren. Ein Roboter lernt mit Hilfe von vier Widerständen, vier Kondensatoren und vier Konvertern laufen. Als Sensoren dienen Berührungs-, Licht- und akustische Sensoren. Anliegen ist die Erforschung der Grenzen zwischen Technik und Spielzeug.

<http://derstrudel.ath.cx>

Painstation (Spielobjekt von Tilman Reiff und Volker Morawe, Köln)

Was die beiden Spieldesigner als »Neuzeitliches Duellierungs-Artefakt« glauben bezeichnen zu können, ist das gute alte Balkentennis bzw. Pong, das in dieser Variante aber echt wehtut, wenn der Ramblin Gamblin Man den Ball verfehlt.

Dann setzt es Schmerzen. Eine ganze Palette halten die beiden Künstler für die Spieler bereit: Stromstöße, Hitze und selbst Hiebe durch eine Minipeitsche. Alles, was das Herz eines Selbstgeißlers halt so begehrt. Die linke Hand des Spielers ruht auf dem quälbereiten Sensorfeld (Pain Execution Unit, PEU) – und wer es nicht mehr aushält und loslässt, hat verloren.

<http://www.painstation.de>

stairway to heaven (Die Tonleiter) (Christopher Bauder. Berlin)

Eine Leiter erfüllt normalerweise nur einen Zweck. Sie dient der Verlängerung unserer physischen Reichweite. Sie wird nur zum kurzen Gebrauch hervorgeholt und verschwindet danach wieder in einem dunklen Winkel, wo sie keine weitere Beachtung findet. Wird die Leiter nun erweitert um eine wohlklingende Funktion, so verwandelt sie sich vom bloßen Gebrauchsgegenstand in ein Musikinstrument. Die Leiter wird im wörtlichen Sinne zur Tonleiter. Das Betreten jeder Sprosse erzeugt einen eigenen, von Stufe zu Stufe unterschiedlichen Ton oder Klang. So läßt sich mit einfachen Schrittfolgen eine Melodie erzeugen und im Zusammenspiel mit einem Partner sogar ein ganzes Musikstück.

<http://www.tonleiter.com>

Roller High Tech (Christian H. Cordes. Berlin)

Ein Spielzeug, eine Spielsituation und eine spielerische Aktion. Ein überdimensionaler Roller zum Ankucken und Benutzen. Rollerrennen auf eigene Gefahr.

<http://www.architektenrepublik.ce/Roller.html>

2,3+12 (Installation von Alexej Paryla. Berlin)

Grundlage ist ein einfaches Brettspiel. Ein gegebener physikalischer Raum enthält einen Spieltisch mit einem Brettspiel (Dame, Mühle, Schach). Der Spieler liefert sich dem Spiel und damit dem Raum aus, abhängig vom Glück und Geschick verändert sich der Raum um den Spieler. Jeder Zug, jede Konstellation von Spielfiguren verändert die Parameter des Raumes. Licht und Projektionen, Musik und Klänge werden in Reaktion auf die Spielzüge durch einen Rechner gesteuert.

Der Spieler ist zugleich sein eigener Einsatz und seine eigene Spielfigur und befindet sich im innern des Spiels.

2. Online / Games

] [ad] [Dressed in a Skin C.ode_ (mez aka Mary-Anne Breeze. Australien)

Das online-Projekt dokumentiert Abschnitte des Mezangelle Sprachsystems, einer erfundenen hybriden Sprache, die syntaktische Bruchstücke von Programmiersprachen mit Netzwerkprotokollen und Englisch vermischt. Die resultierenden Texte können auf multiple, oft widersprüchliche Weise gelesen und vom User manipuliert und gesteuert werden. Mezangelling versucht, traditionelle Textparameter zu erweitern und dabei mit Vorstellungen von Sprache und Identität zu spielen.

<http://www.cddc.vt.edu/host/netwurker/>

Connex I/O (Matze Schmidt, Sebastian Stegner, Sascha Pogacar. Berlin/Kassel)

Gaming und Kollaboration für den offenen Schreibraum. Die Kollaborateure greifen frei auf einen Textpool zu, der von ihnen gespeist wird und aus dem mit der Spielekonsole ein projizierter Textfilm gesampelt wird. Über die Konsole kann außerdem ein Audioreader mit Textmaterial gefüllt werden, dessen Samples dann von einem

Speechsynthesizer gelesen werden. Der Zugang zum Textpool besteht gleichzeitig vor Ort und über das WWW. Eine beispielbare optoakustische Performanceinstallation, die einen Text/Sprachraum generiert, an dem die Lesenden und Hörenden mitarbeiten.

<http://www.c-io.de>

Footbagmasters (kyokubi.com. Potsdam)

Kyokubi ist eine Welt voll kleiner Spiele. Footbagmasters ist der Anfang. Eine Hommage an die Schulhöfe dieses Landes. Der Pausensport schlechthin, mancherorts auch als hacky-sack bekannt. Mit ausgeklügeltem Tricksystem.

<http://www.kyokubi.com>

Hands (Dane. Großbritannien)

Haben Sie sich jemals gesorgt, wie Sie komminizieren sollen, falls Sie Ihre Stimme verlieren? Nun, jetzt brauchen Sie es nicht mehr, denn Handycom ermöglicht es Ihnen, still und effizient zu kommunizieren. Es ist auch sehr praktisch, um sich auf geräuschvollen Parties bemerkbar zu machen. Und Handycom ist nur eins von vielen aufregenden Produkten bei HandyHands.

<http://machinecorporation.com/hands/>

I Know Where Bruce Lee Lives (skop.com. Berlin)

Ein interaktiver MaterialArtsRemixer. Das Projekt ist ein audiovisueller Online-Remixer auf der Basis von Samples aus Bruce-Lee-Filmen, spielt mit dem optischen und akustischen Vokabular des KungFu-Films und erlaubt eine spielerische Dekonstruktion der Erzähl-Klischees und Mythen um die Material-Arts-Legende Bruce Lee. Die Künstler geben zur Eröffnung eine Live-Performance.

<http://www.skop.com/brucelee>

www.innot.org (innothna artcomm. Spanien)

innothna artcomm. stellt eine Sammlung von Web-Playgrounds zur Verfügung, wobei sie Genres, Techniken, grafische Darstellungsmöglichkeiten, narrative Strukturen, Programmierung, User-Interfaces, Rhythmen, Strategien, Prinzipien und Mechanismen des Spiels erforschen. Do you want to play with me?

<http://www.innot.org>

./Logicaland (re-p./m.ash/unrast. Österreich)

Ein interaktives Welt-Modell. Das Künstlerkollektiv setzt sich mit dem brisanten Thema globaler Interdependenzen auseinander. Basierend auf einem Welt-Simulationsmodell aus den 70ern wurde ein interaktives spielartiges System geschaffen, das dem User erlaubt, Einfluss auf die Gesamtentwicklung zu nehmen. Verschiedene, den Ländern zugeordnete Parameter können mittels drag 'n drop relativ zum aktuellen Stand gesteuert und umverteilt werden. Den Entwicklern geht es dabei neben der Visualisierung komplexer wirtschaftlicher, demografischer und politischer Systeme um die Untersuchung von User-Motivation und -Strategien.

<http://www.logicaland.net>

Magnus-Opus (Nigel Helyer, Jon Drummond. Australien)

Die Künstler haben sich das Copyright für über 100 Milliarden computergenerierte Tonfolgen gesichert und wollen für die Tonwahl Lizenzgebühren kassieren. Unter diesen Kreationen sind auch die meisten Tonkombinationen, die Telefone und Handys für die Tonwahl nutzen. Ob die eigene Nummer zu den von den Australiern geschützten Tonkombinationen gehört, kann man von den Künstlern überprüfen lassen und anschließend sein Gerät dem Recycling übergeben, um Amnestie bitten oder bezahlen. Die Tarife reichen von 5 Cents plus 25 US-Dollar-Handling-Gebühr bis 10.000 US-Dollar (vor Steuern) für Großkunden.

Mit dieser Aktion wollen sie den Geschäftsleuten Paroli bieten: »Wenn die Industrie die Bausteine des menschlichen Lebens patentieren kann, können Künstler die DNA der Industrie mit Copyright belegen und dafür bezahlt werden.«

<http://www.magnus-opus.com>

Possessed (boredom.research. Großbritannien)

Possessed ist ein Webprojekt, das unser Verhältnis zu unerklärlichen digitalen Phänomenen untersucht. Die Aufgabe des Users ist es, sich einen »spook« anzulegen – eine Art digitales Haustier. In den ersten Wochen wächst der spook, bis er beginnt Fragen zu stellen. Je nachdem, wie man darauf reagiert, entwickelt sich der spook zu einer aggressiven Digitalnatur oder aber er verselbstständigt sich und beginnt, alte Computerspiele, die aus Systemkomponenten zusammengesetzt sind, zu erfinden.
<http://www.possessed.uk.co>

soundtoys (stanza. Großbritannien)

Soundtoys.net ist eine Website, die einer ständig wachsenden Gruppe von audiovisuellen Künstlern Raum für die Präsentation ihrer Arbeiten bietet und darüber hinaus als Forum neuer Technologien und Experimente im Netz dient.
<http://www.soundtoys.net>

space navigable music (Lab[au]. Belgien)

Eine online 3D-Umgebung, die mit dem User durch seine Steuerung interagiert. Die Interaktion wird sichtbar durch Farbberechnungen, nicht-lineare Bildsequenzen, Klang, Kameraedition. Der User generiert Sounds, bearbeitet diese, nimmt ihre räumliche Position auf, spielt diese Sequenz zurück und schafft somit nicht nur einen akustischen Raum, sondern zugleich einen steuerbaren Musik-Videoclip.
<http://www.lab-au.com/space>

Webwürfelwerkstatt (akuvido. Berlin)

Eine sinngemäße visuelle Abbildung des Raumes vom Netzwerk oder Konstruktionen des Internet. Die Grundlage des Navigationssystems bildet ein Würfel, der an seinen Kanten im Raum zerlegt ist. Das Quadrat als Symbol der Zivilisation, der Würfel als Metapher des virtuellen Raums. Durch die grafisch-lineare Abbildung entsteht der Eindruck dreidimensionaler Räume. Der User hat somit unendliche Bewegungsfreiheit. Die Würfelfläche beinhaltet aktive Flächen, die Symbolcharakter tragen. Das Symbol ist der kürzeste Weg zur Informationsübermittlung. Die Würfelobjekte sind wie das Spiel geschaffen. Der User ist ein Gestalter der visuellen Abbildung. Das visuelle Erscheinungsbild findet sich im Ton wieder und vereinigt sie.
<http://www.akuvido.de>

3. CD-Rom / Games

Synreal (public netbase. Österreich)

»Synreal« heißt künstlerischer Umgang und diverse Workshops, die sich mit dem Level-Editor des Spiels »Unreal« befassen. Das Projekt wurde von Public Netbase gemeinsam mit internationalen Künstlern aus dem Bereich neuer und partizipativer Medien im Rahmen der Ausstellung Synworld verwirklicht. Synreal basiert auf Unreal, einem der erfolgreichsten und avanciertesten Computerspiele. Mittels des Level-Editors konnten die Künstler neue Umgebungen erschaffen und mit Texturen, Sounds und Bots bespielen.

<http://synworld.t0.or.at/>

<http://synreal.netbase.org/>

Newton Memory (Nelson Ribeiro Alves. Berlin)

Das Spiel ist eine Hommage an das Stadtviertel Newtown in Sydney. Das altbekannte Memoryspiel dient als Werkzeug, Erinnerungen spielerisch abzurufen und zu reflektieren.

Acionist Respoke (Michael Janoschek, Rüdiger Schlömer. Aachen)

Actionist Respoke ist ein interaktives Sound Interface, das die Musik von »Mouse on Mars« auf ungewöhnliche Weise visualisiert.

anschließend

> **phon.o** (Schitkatapult. Berlin)

Live-Electronics/DJ-Set +Pixelvideo

<http://www.shitkatapult.com>

> **liveperformances von skop** (I Know Where Bruce Lee Lives) und **Connex I/O**

27.07.02 -- garage -- 19 Uhr

> **nanoloop** (Hamburg)

Gameboysoundsoftware

Nanoloop ist ein Software-Synthesizer für Nintendo Gameboys, von **Oliver Wittchow** als Studentenprojekt an der Hochschule für Bildende Künste Hamburg entwickelt. Die Software wurde für Gameboys geschrieben, da diese weit verbreitet, gut erhältlich sind (über 100 Mio verkauft) und der integrierte Soundchip spezielle Qualitäten aufweist. Das graphische Interface des »Instruments« ist den Anforderungen moderner elektronischer Komposition angepasst.

Das Disco Bruit-Label hat gerade das Compilation-Album »Nanoloop 1.0« herausgebracht, auf dem Musik vorgestellt wird, die ausschließlich auf dem Nintendo Gameboy mit Nanoloop-Software produziert wurde. Mit Beiträgen von Nanoloop-Programmierer Oliver Wittchow, Merzbow, Stock, Hausen & Walkman, Dat Politics, Hrvatski, Felix Kubin, Scratch Pet Land, Pita, Pyrolator, agf/dlay, Blectum From Blechdom, ascii, Bruno & Michel are smiling und Ostinato.

<http://www.nanoloop.de/>

<http://www.disco-bruit.de>

Nanoloop presents:

Matt Wand (SHW, Small Rocks, Hot Air, Großbritannien)

Goodiepal (Dänemark)

Oliver Wittchow (Hamburg)

DJ M (Disco Bruit)

28.07.02 -- garage -- 21 Uhr

> **Brigade Mondaine vs. Kopilot** (Berlin)

Risiko!

zweimal zwei jungs reisen an, um sich in der garage ein und aufeinander zu richten. wie wird das wildlife mit dem harmonizer umgehen, wie klingt die bassdrum im gespräch? beide bands bringen ihre klangsteine mit und bauen drauf los. statik ungewiß.

Brigade Mondaine sind **Gösta Wellmer** alias **Tim Lensenta** und **Robert Meunier** alias **Sur Plus**. Gegründet wurde Brigade Mondaine 1998 als DJ-Team. Seit Ende 1999 experimentieren sie selbst mit Klangerzeugern. Dazu gehört neben Funktions-Wobbel-Generatoren, Drumcomputern und Synthesizern auch die Gitarre. Wichtig für die Entstehung der Songs und ihr Selbstverständnis als Popband ist die Liveperformabilität.

Kopilot Our laptop music is live and improvised. The origins of our sounds, such as friends' stories, wildlife documentaries or kitchen noises "turn music into a kind of applied tourism (de:bug 08.2001)".

We intend to transform familiar sounds into songs which emphasize everyday's melody. We like Electronica, Minimal House and beats, horse racing and traffic junctions.

Spiel: Tätigkeit (von Tier und Mensch), die ohne bewussten Zweck, aus Vergnügen an der Tätigkeit als solcher bzw. an ihrem Gelingen vollzogen wird. Das Spiel des Menschen wird als ein durch unterschiedlichste Faktoren bestimmtes Verhalten verstanden, das im Wechselverhältnis zwischen Individuum und Gesellschaft eine wesentliche Vermittlerrolle einnimmt und in jeder Lebensperiode unentbehrlich ist. Die klassischen Theorien vom Spiel verstehen Spiel z.B. als Ausfluss eines Kraftüberschusses, als Rekapitulation der kulturellen Entwicklung des Menschen, als Ein- und Vorübung wichtiger Anlagen und Instinkte, als Erholung und Entlastung oder als Abfuhr von Affekten und Trieberregungen oder auch als primäre Lebenskategorie. (Meyers Enzyklopädisches Lexikon)

spiel-techniken thematisiert den spielerischen Umgang mit Technik. Auf der einen Seite die Auseinandersetzung mit neuen Spielgeräten/Instrumenten und den daraus entwickelten neuen Spieltechniken, die Entwicklung neuer Softwaretools und ihre Möglichkeiten. Die digitale Vernetzung technischer Systeme und geografischer Positionen. Und auf der anderen Seite die Arbeit mit Spielzeugen und Spielen, deren Interpretation, Veränderung, Weiterentwicklung, Manipulation und Umnutzung.

30.07.02 -- garage -- 20 Uhr

> **Blinkenlights** (CCC. Berlin)

Der Berliner Alexanderplatz erinnert ein wenig an den Times Square in New York. Hochhausarchitektur, breite Straßen, grelle Lichtreklamen an den Fassaden, eine Fernseh-Großbildanzeige, überwiegend blinkende Werbung. Diese Vereinnahmung eines zentralen Ortes der Berliner Innenstadt durch den Kommerz wird vielfach kritisch beäugt. Graffiti ist die Low-Tech Antwort auf diese Einschreibung des herrschenden Diskurses in die öffentlichen Räume der Städte. Bis Ende 2001 gab es auch eine Hightech-Variante, die sich genau an der schmalen Grenze zwischen Werbung und spielerischer Wiedergewinnung bewegte. Der Chaos Computer Club hatte sich im Rahmen der Aktivitäten zu seinem 20. Geburtstag etwas ganz besonderes einfallen lassen: eine Hochhausfassade als Computerdisplay. 144 Baustrahler und Relais, 5 Kilometer Kabel in den oberen acht Etagen und drei Steuerungscomputer. Aus einer Hochhausfassade wurde so eine monochrome Matrix mit 8x18 Pixeln, die in ihren Dimensionen sämtliche Werbetafeln am benachbarten Alex um Längen schlug. Über ein Webinterface konnte jeder Filme für dieses öffentliche Display erstellen. Der Spieleklassiker Pong konnte via Handy live vom Alexanderplatz aus gespielt werden. (Ralf Bendrath, heise online)

Tim Pritlove, einer der Initiatoren, stellt die spannende Geschichte des Projekts vor. <http://www.blinkenlights.de>

31.07.02 -- garage -- 21 Uhr

> **The Art of Pingpong Country** (Berlin)

Nehmen Sie sich einen Schläger und begeben Sie sich an die Tischtennisplatte. Dort treffen Sie auf Gleichgesinnte.

Fragen Sie ob oder wann eine neue Runde beginnt, andernfalls warten Sie einfach ab und genießen Sie die Atmosphäre ? Ihre Kindheit holt Sie gerade ein.

Haben Sie diverse Runden gespielt und ihren Tischtennischläger eisern verteidigt? Gehen Sie jetzt zur Bar und trinken Sie viel Bier.

Versuchen Sie es nocheinmal.

Sie werden bald merken, daß Sie immer besser spielen, je mehr Sie trinken.

<http://www.pingpongcountry.de>

01.08.02 -- speicher -- 19 Uhr

> **Sonic Pong** (Installation von Time's Up. Österreich)

Time's Up, gegründet 1996 im Industriehafen von Linz in Österreich, bezeichnet sich selbst als ein Labor für die Konstruktion experimenteller Situationen. Mittels haptischer, lebensgroßer Interfaces versetzen Time's Up-Projekte wie das Hyper-fitness Studio, Sonic Pong und SPIN das öffentliche Individuum in körperrelevante Räume. Über Wahrnehmung, Biomechanismen und Kontrolle als Achsen der Analyse verschiebt Time's Up sein Interesse vor allem in den Bereich des interaktiven Verhaltens.

Sonic Pong - a game of pong for two digits and a lot of legwork. Sonic Pong sieht aus wie ein elektronisches Tennisspiel, mit dem man sich allerdings keine Bälle zuspießt, sondern Gamesamples durch Bewegung manipuliert und diese dann in Form von Sound mit seinem Gegenüber hin- und herschlägt. Die vermeintliche Bewegung von Schläger und Ball wird durch Lichtflecken verdeutlicht, denen der Sound über eine Lautsprecher-Reihe folgt. Die Samples, die aus alten Computerspielen stammen, werden über eine sci-fi-Schalttafel gesteuert und in Zeit (Höhe und Länge), Raum (Effektauswahl) und Winkel (Effektparameter) manipuliert.

<http://www.timesup.org/spong>

02.08.02 -- garage -- 21 Uhr

> **spiel + technik**

1. **Frans de Waard** (Niederlande)

plays LEGO

Drei Gitarren und sechs Lego-Motoren.

Frans de Waard, wahrscheinlich am bekanntesten für seine seit 1984 andauernde Arbeit mit Kapotte Muziek – einem Projekt, welches sich voll und ganz den recycling der musique concrete verschrieben hat. Nebenbei Mitglied/Gründer diverser international einflußreicher Projekte experimenteller Musik: (Beequeen, Quest, Shifts, Captain Black, Freiband, Goem...) Frans de Waard ist einer der Personen hinter dem Label Staalplaat und Autor der »Vital Weekly« - einer geschätzten Stimme in der Diskussion um aktuelle Entwicklungen neuer Musik.

<http://www.staalplaat.com>

2. **Radboud Mens** (staalplaat. Niederlande)

Dub-Play

Nach Abschluss der Kunsthochschule und einem Studium der Audio-Kunst/Sonologie 1993 konzentrierte sich Radboud auf das Produzieren experimenteller Musik. Er benutze defektes Hi-Fi-Equipment und gefundene Platten, die er mit mehreren Nadeln gleichzeitig abspielte und die entstehenden Sounds mit Effekten weiterbearbeitete. »Schallplatten sind keine Musik, sondern Schallplatten; Objekte, die ich benutzen kann, um Musik zu produzieren.« Mittlerweile arbeitet er hauptsächlich mit Computern, Samples und Effektgeräten.

Radboud Mens ist seit 20 Jahren Klangkünstler, lebt und arbeitet in Amsterdam. Er hat unter seinem eigenen Namen etliche Vinyl- und CD-Alben veröffentlicht. In den letzten fünf Jahren tritt er für Noise-Performances und Konzerte auch unter dem Projekt-Namen Hyware/Technoise auf. Seine Musik variiert von sehr schroffem und/oder rhythmischem Geräusch bis zu konzeptuellen, fast Ambient-artigen und minimalen Klängen. Gemeinsam mit Dan Armstrong ist er Begründer des ERS-Labels. Darüber hinaus ist er DJ für die Amsterdamer freie Radiostation Radio 100.

<http://www.radiantslab.com/rat/>

03.08.02 -- garage -- 21 Uhr

> [filesharing](#)

1. Laub

»laub musik klingt wie laub und wie niemand sonst auf der welt.«

Laub (Antye Greie-Fuchs und Jotka) gibts seit '96 und sie sind seitdem auf kitty-yo. Sie waren damit der erste Pophinweis des inzwischen international erfolgreichen Berliner Labels, das damit dem Postrockhype entkam. Laub, die in der Vergangenheit gern als deutsche Trip-hophoffnung missverstanden wurden, bringen nach 3 Jahren Pause ihr 3. Album raus und nennen es »filesharing«. Ein Konzept, das in erster Linie eine Arbeitsweise beschreibt, was heißt: Diese Platte wurde in den seltensten Fällen gemeinsam produziert. Die Musik und Bilder entstanden in individuellen Prozessen und wurden dann als Daten über das Netz oder Netzwerke hin- und hergeschoben ausgetauscht, eingebaut, verändert, zurückgeschoben. Nennen wir es Future Pop oder Digital Pop! Trotz der unband- und unsongwritinghaften Arbeitsweise handelt es sich bei »filesharing« keineswegs um eine »clicks und cuts Platte«, sondern um Popmusik. Laubs Sound entsteht über einen Vorsprung durch Technik, Jotkas Auseinandersetzung mit innovativen digitalen Konzepten, den Umgang damit. Konsequenter weiterentwickelter Sound und Fähigkeiten. Eine Mischung aus Pop, experimenteller Elektronik, Soundprozessen, Stimmenprozedur, Laptops und File Transfer Protokol. Antye textet im zeitgenössischen Gebrauch von Alltagssprache und Lyrik. Einfache Worte machen eigene Worte. Charmant im Umgang mit deutscher Sprache und Pop. Kooperationen wie mit Vladislav Delay (luomo, mille plateaux), Schaffhäuser (ware), Olaf Bender (raster noton), Kaffe Mathews (anette works) während der letzten Jahre zeigen, dass Laub neben vielen eigenen Projekten nicht untätig waren. Antye veröffentlichte ein Soloalbum auf Orthlong Musork (agf. head slash bauch).

<http://www.kitty—yo.de>

<http://www.musork.com>

2. Robert Lippok

pulsey glitches stuffed with curious samples

Robert Lippok, Mitglied des Elektronik-Trios To Rococo Rot, hat sich auch mit verschiedenen Soloprojekten einen Namen gemacht, u.a. mit seinem viel gelobten »Open Close Open« auf Raster Noton und seinem Album auf dem einflussreichen City Centre Offices Label. In seiner Rolle als Produzent hat Robert Lippok mit Künstlern wie St Etienne und Barbara Morgenstern gearbeitet. Sein sauberer, technologischer Sound wird in seiner eigenen Arbeit durch den Gebrauch analoger Field-Recordings, digitaler Überbleibsel und kultureller Fragmente erweitert.

www.raster-noton.de

www.city-centre-offices.de

www.cityslang.com

support:

[DJ Eva Be](#)

(Sonarkollektiv / NoZession, Berlin)

04.08.02 -- garage -- 21 Uhr

> [technik + spiel](#)

1. monolake (Berlin)

»incredibly deep, crisp, spacious electronic beauty«

Musik mit Computern aus Berlin seit 1995. monolake live reflektiert und präsentiert die Studioarbeit des Projekts. monolake live ist **Robert Henke** plus optional visual support von **Alexej Paryla** (Video Mixing). monolake live ist nicht als Tanzact gemeint, obwohl sich bewegende Leute hier und dort gesichtet worden sein sollen.

monolake live funktioniert am besten in einem Kontext, der dem Publikum erlaubt zuzuhören, die visuals zu betrachten und zu entspannen. Orte wie Theater, Kinos, Kunstgalerien, leere Speicher, Bürogebäude, TV-Towers, Hinterhöfe, Atomkraftwerke oder andere untypische Lokationen sind mehr als willkommen. Ein klassischer Clubkontext ist auch gut, solange das Publikum gewillt ist, die Exkursionen in nicht-rhythmische Soundscapes und klare Beats zu genießen.

monolake veröffentlicht nicht nur Platten und tritt live auf, sondern hat auch eine Klangbibliothek für das modulare Software Musikstudio mit max/msp zusammengestellt.
<http://www.monolake.de/>

2. Janek Schaefer (London)

Janek Schaefer studierte Architektur am Royal College of Art in London. Als Soundkünstler und Musiker hat er sich vor allem durch seine Erfindung der »Tri-Phonic« und »Twin«-Plattenspieler einen Namen gemacht, neben der Erforschung neuer experimenteller Vinyl-Spieltechniken. Er hat zahlreiche CDs und Platten für Fat Cat [UK], K-raa-K3 [Belgium], Hot Air [UK], Diskono [Schottland] und Sub Rosa [Belgium] veröffentlicht. 1999 gründete er das Comae-Duo mit Robert Hampson. Schaefer untersucht und performt live »Foundsoundscapes«, wobei er abstrahierte elementaren Schallquellen und Vinyl-Dekonstruktionen über elektro-akustische und konkrete Komposition miteinander verbinden. Sein Schwerpunkt ist die Veränderung, Abstraktion und Anpassung dieser Elemente. Janek Schaefer wurde 1999 zum »Sound Designer of the Year« vom Creative Review Magazine [UK] igewählt und 2001 mit einer »Honorary Mention« auf der Ars Electronica für sein Album »Above Buildings« ausgezeichnet.

06.08.02 -- garage -- 21 Uhr

> [Open Air LAN-Party](#)

In der guten alten Zeit setzten sich mehrere Personen an einen Tisch, um gemeinsam und gegeneinander Brettspiele wie Risiko oder Monopoly zu spielen. Dasselbe passiert auf einer Lanparty, nur mit Computern. Diese Computer werden miteinander vernetzt und dann spielen alle Teilnehmer in einer gemeinsamen »virtuellen« Welt mit- und gegeneinander.

(Lan - LocalAreaNetwork - lokale Netzwerk von Computern)

Dass inzwischen eine ganze Reihe von Künstlern eigene Versionen von bekannten Spielen entwickeln konnten, liegt daran, dass viele der bekanntesten Spiele eigene »Editoren« besitzen. Mit diesen Programmen können Fans eigene »Levels«, also selbstgestaltete Ebenen für Games wie »Unreal«, »Doom« oder »Quake«, schaffen. Während sich die meisten der sogenannten »custom levels« bemühen, den Realismus der Vorbilder zu imitieren, versuchen die Künstlerversionen freilich, sich von ihren Vorlagen so weit wie möglich zu entfernen und ihnen ihren »Naturalismus« auszutreiben. Das Wiener Künstlerpaar Max Moswitzer und Margarete Jahrmann haben ein »custom level« des Spiels »Unreal« entwickelt, das vor einem komplett abstrakten Hintergrund stattfindet: »Linx3d«5 setzt sich aus dreidimensionalen Logfiles und anderem Zahlensalat zusammen, durch das sich der User manövrieren muss. Viele Arbeiten dekonstruierten und verfremdeten das Ballerspiel »Quake«: In der Version von Christine Meierhofer sieht das Spiel aus, als bestände es aus zarten Kohlezeichnungen. Das Künstlerduo »noroomgallery« (Florian Muser und Imre Osswald) verlegten den Ort das Gemetzels in die Hamburger Galerie für Gegenwart, wo die »Quake«-Monster zwischen Ölgemälden und Installationen aufeinander einschlagen und -schießen. Bei all diesen Versionen von Games geht es letztlich um die kulturelle Aneignung von einem Computerphänomen, das immer weitere gesellschaftliche Kreise zieht. Die Computerspiele von Künstlern sind daher vor allem eine Methode, um ins Innerste eines kulturellen Systems vorzudringen und dieses gegen seine Intention und gegen die ihm eingeschriebene Nutzungslogik zu wenden. (Tilman Baumgärtel)

garage will zu einer Lanparty einladen, bei der ausschließlich mit von Künstlern bearbeiteten Gamelevels gespielt wird.

> **SPIEL-REGELN - play/rules/principles** (07.08.-13.08.)

Die Implikationen des Spiel-Begriffs sind äußerst vielfältig. Spiel hat eine Verhaltens- und eine Erlebensdimension, ebenso eine Darstellungsdimension, die auch abstrakte, nicht-reale, phantastische Vorstellungen erfassen kann. Die Definition von Spiel fällt je nach subjektiver Position unterschiedlich aus. Uns interessieren die verschiedenen Ansätze künstlerischer Interpretation des Begriffes.

spiel-regeln setzt sich mit der Mechanik des Spiels auseinander. Die Abwandlung von Regelwerken oder die Aufstellung eigener Regel-Systeme, das strenge Befolgen oder konsequente Brechen von Spielregeln als Konzept künstlerischen Handelns. Vom spielerischen Umgang mit tradierten Formen der Präsentation und Produktion in der Kunst, der Auseinandersetzung mit neuen Spieltechniken und Performance-Modellen, Spiel als Interaktion - zwischen Produzenten und Rezipienten oder Produzenten untereinander - bis zur theoretischen Auseinandersetzung mit dem Spiel als Motor künstlerischer Produktion.

07.08.02 -- garage -- 20 Uhr

WeatherPlayer (Installation/Performance von Owain Rich. Großbritannien)

WeatherPlayer ist eine online Audio-Installation, die atmosphärische Zustände wie Klang interpretiert und ins Internet sendet. Licht-, Temperatur-, Wind- und Wassersensoren sind auf dem Dach der Universität von Brighton (dann vor Ort in Stralsund) angebracht, und die resultierenden Signale werden in MIDI-Daten konvertiert und in ein Computerprogramm übertragen. Die Software (Supercollider Audioprogrammierung) nutzt die gelieferten Daten, um die Struktur der Klang generierenden Algorithmen zu bestimmen. Das Ergebnis ist eine Komposition mit zyklischer Struktur, die die Lichtzyklen von Tag und Nacht reflektiert, mit Sounds, die mit dem Wind steigen und fallen. WeatherPlayer sendet als RealAudio Stream und kann live in der garage oder über die website verfolgt werden.

<http://www.weatherplayer.com>

08.08.02 -- Tischlerei -- 20 Uhr

> **Deterritoriale Schlingen** (Thom Kubli, Sven Mann. Köln)

Klanginstallation

Ein Klangraum wird durch 11 UKW-Sender aufgespannt, die dynamische Schlingen bilden. Dieser Schlingenraum wird individuell von den Zuhörern ertastet. Aus partiellen Wahrnehmungen entsteht eine Öffentlichkeit. Die Zuhörer verknüpfen sich untereinander aktiv und interagieren mit den Sendern. Der akustische Zugang zum räumlichen Verständnis deterritorialisiert die sichtbaren Raumgrenzen. Durch Überlagerung und Verschlingung akustischer Beziehungen von Sendern und Empfängern entstehen flüchtige, öffentliche Räumlichkeiten. Durch Senden von akustischen Partia- len wird der Raum genutzt. Erst die Empfänger formen die klanglichen Strukturen topologisch, sie treten in eine Performance mit den Sendern ein.

anschließend Open Air

> **Flaming Vacuum Cleaners - Don't play with fire!** (Bastiaan Maris, Geert-Jan Hobijn. Berlin)

Die Faszination des Feuers als »Material« für Performances

Bastian Maris' Interesse an Maschinen, Sound und gewaltigen Prozessen hat zu einer andauernden Erforschung chemoakustischer Phänomene und der Entwicklung musikalischer Instrumente, die auf diesem Prinzip beruhen, geführt. 1993, nach vier Jahren Tests, resultierte diese Arbeit in der Schaffung der Large Hot Pipe Organ. Geert-Jan Hobijn gründet 1982 in Amsterdam Staalplaat, die Audio-Galerie eröffnet 1996 im Rahmen des „Sonambiente“ Festivals in Berlin eine „Filiale“. Staalplaat ist ein Forum für Sound-Künstler, ein internationales Netzwerk für den interkulturellen Ideenaustausch und ein Label zugleich. Staalplaats Strategie ist es, durch die Stimulierung neuer thematischer Ansätze und unerhörter Sounds, durch die Initiierung des Austausches zwischen Künstlern über unterschiedliche metamusikalische Konzepte

sowie durch die aktive Förderung musikalischer Experimente in die Zukunft zu investieren - um die Grenzen dessen, was wir heute „Musik“ nennen, zu erweitern. Pünktlich zum Millennium wurde von Geert-Jan Hobijn das Staalplaat Sound System ins Leben gerufen.

Maris und Hobijn werden für Stralsund ein Open Air für chemoakustische Orgeln und 100 Staubsauger organisieren.

<http://www.staalplaat.com>

<http://www.lhpo.org/>

<http://www.chemo-acoustic.org/>

09.08.02 -- speicher 9 -- 20 Uhr

> **slap the spider** (Installation Bauhaus Kolleg, Dessau)

Slap the Spider verbindet in einem Spiel-Setup Elemente des traditionellen Videogames mit körperlichem Training. Das Spiel findet auf einer Kletterwand statt. Die Spieler müssen darin klettern, dabei sich bewegende Objekte abschlagen und möglichst viele Punkte sammeln.

Die Kletterwand ist eine übergroße Leinwand, auf die ein Beamer die »Spinnen« projiziert. Der Spieler trägt Infrarot-Handschuhe, die das Licht einer IR-Lampe neben einer installierten Kamera reflektieren. Die Kamera kann so die Position der Hände des Spielers auf der Kletterwand bzw. der Computerspiel-Oberfläche aufnehmen.

Es gibt zur Zeit drei verschiedene Game-Levels, in denen unterschiedliche Aufgaben erfüllt werden müssen.

<http://www.bauhaus-dessau.de/slap-the-spider>

09.08.02 -- garage -- 21 Uhr

> **Thilges3** (Österreich)

play golf through the town

1996 nach einer spontanen Live-Performance gegründet, widmen sich **Armin Steiner, Gammon** und **Nik Hummer** von **Thilges3** elektro-akustischen Audio-Installationen, die sie mit analogen Soundmodulen und einem quadrophonischem Soundsystem generieren. Ihre Mission ist die akustische Konfrontation von öffentlichen Plätzen, Museen, Galerien, Theatern und Clubs mit sozialen Transformationsauslösern und visuellen Soundinnovationen. Die Idee dabei ist, einen physikalischen Klangraum zu schaffen, in dem sich der Zuhörer frei bewegen kann und die Sounds auf verschiedene Art wahrzunehmen, abhängig von seiner Position im Raum. Jede dieser Performances wird dann als Dokument einer besonderen Erfahrung innerhalb der Installation aufgenommen.

Golfen und zwar mit Analoogynts.

Durch ganz Stralsund. Spontan werden von im Stadtgebiet interessante Plätze als Ziel gewählt. Diese werden (im Golfoutfit) akustisch nachgebildet und dann mit Kurzkonzerten, des eben produzierten sounds bedacht. Einzelne sounds werden aufgenommen und in einem Abschlußkonzert summarisch präsentiert.

<http://www.thilges.at>

10.08.02 -- garage speicher tischlerei -- 20 Uhr

> **relay**

Konzept: John Bisset

Dauer: 3 Stunden

12 Musiker/Performer

Relay ist ein Spiel-Konzept, das erstmals von der Improvisationsgruppe 2:13 auf dem Stroke Newington Midsummer Street Festival 1993 umgesetzt wurde. Die Spielregeln sind folgende: An drei voneinander akustisch und räumlich getrennten Orten

beginnen drei Trios gleichzeitig zu spielen. Nach ca. 10 Minuten setzen sich drei weitere Musiker in Bewegung, um jeweils einen Musiker aus jedem der drei spielenden Trios abzulösen, welche wiederum zu einem anderen Spielort wechseln, um dort jeweils einen weiteren Musiker abzulösen, usw. - Drei sich ständig verändernde Trios also, die über drei Stunden kontinuierlich spielen...

11.08.02 -- speicher katarinenberg -- 14 Uhr

> public playground -- Spielplätze der Kunst

Podiumsdiskussion

Spiel genügt in erster Linie sich selbst: Als »zweckloses« Hin und Her zwischen Spielkameraden geschieht es »aus Spaß an der Freude«. Auf den zweiten Blick jedoch enthält das Spiel eine starke soziale Dimension: Das Hin und Her, die Interaktion, zwecklos oder nicht, stiftet ein soziales Band zwischen den Spielenden, erlaubt Selbsterkenntnis ebenso wie das Verstehen eines Gegenübers. Spiel ermöglicht auch das Durchspielen, Durchleben, Durcharbeiten von Optionen – gefahrlos, weil nicht »wirklich«, nicht wirksam in der Wirklichkeit. Egal, ob das jeweilige Spiel ein strenges Regelwerk aufweist, oder ob es dazu aufruft, Konventionen, Grenzen zu überschreiten: Spiel macht den Menschen als ein Wesen fassbar, dass sich den vorhandenen Möglichkeiten anpassen kann und sein Handlungsfeld auszuweiten vermag.

Spiel bietet Erfahrungsmöglichkeiten ohne Nebenwirkungen, denn das Spiel kann jederzeit verworfen, das Spielfeld jederzeit verlassen werden. Jederzeit? – Was ist, wenn sich aus dem Durchleben von Optionen ein Bedürfnis entwickelt hat, sie leben und ausleben zu wollen? Was, wenn der Bruch mit den Spielpartnern das soziale Band zu durchtrennen droht? So wird das vermeintlich zwecklose, selbstgenügsame Spiel schnell als etwas wahrnehmbar, was sich in permanenter Gratwanderung zwischen öffentlich und privat befindet.

Die interaktiven digitalen Computer-Technologien haben das Spiel nun wieder ins Gespräch gebracht. Im Wesentlichen als Computer-Spiel, aber auch als Kunstformen, deren Möglichkeiten zur Teilnahme gleichbedeutend wird mit Mitspielen. Vor dem Computer sitzend, in Interaktion mit einem digitalen oder aber digitalisierten anonymen Gegenüber wird ein solches Spiel noch sehr viel mehr zu einer privaten Angelegenheit als im Sandkasten, in der Skatrunde oder auf dem Tennisplatz. Lässt sich diese Privatheit, das Abkoppeln des Spiels von einer gesellschaftlichen Gemeinschaftserfahrung, in die Öffentlichkeit zurückführen?

public playground widmet sich der Erweiterung des Spielfeldes. Das Spielfeld ist der öffentliche Raum – aber was ist der öffentliche Raum eigentlich? Der öffentliche Raum ist mit einem engen Netz aus Regelwerken überzogen. Setzungen, Konventionen und Kontrolle bestimmen Bewegung und Verhalten. Die Grenzen zwischen privat und öffentlich sind scharf gezeichnet. Wie viel Kommunikation findet im urbanen öffentlichen Raum noch statt? Welche Rolle spielen die klassischen Medien (Rundfunk/TV) bei der Konstitution von Öffentlichkeit? Äußert sich das Bedürfnis nach Öffentlichkeit in den Nachmittagstalkshows? Wer hat was zu sagen?

Wo brechen Künstler und Medienaktivisten mit Konventionen? Wie werden die das Spiel kennzeichnenden Dimensionen erweitert? Wo werden private, mediale, kulturelle und gesellschaftliche Grenzen übertreten? Spiel als Handlungsstrategie, Spiel als Experiment, Spiel als Kommunikationsversuch... Es ist alles nur Spiel!
(Sabine Breitsameter/garage)

Kunsthistoriker, Soziologen, Spielemacher, Spielexperten, Medientheoretiker, Künstler und Netzwerker diskutieren Spiel im Kontext Kunst und Kultur. Einen Tag lang stehen Vorträge, Projektvorstellungen, Werkstattberichte und Erfahrungen der vergangenen Festivalwochen auf dem Programm. Abschließend wird zu einer großen Podiumsdiskussion eingeladen. Moderiert wird die Veranstaltung von Sabine Breitsameter.

mit:

Barbara Barthelmes (Berlin)

Kultur- und Musikwissenschaftlerin, Publizistin.

Konrad Becker (Österreich)

Künstler, Kurator, Veranstalter, Publizist und Produzent im Bereich der elektroni-

schen Medien. Er ist Vorsitzender des Institute for New Culture Technologies, Leiter von public netbase/t0 und Gründer von world-information.org.

Sabine Breitsameter (Berlin)

Radioredakteurin, Autorin und Veranstaltungsmacherin. Ihr Spezialgebiet sind avantgardistische akustische Kunstformen. Sie ist Kuratorin internationaler Veranstaltungen zu den Themen »Hören« und »Akustische Medienkunst« und leitet eine Radiosendung im SWR 2 – AudioHyperspace – die sich speziell mit Soundart im Internet auseinandersetzt.

Volker Grassmuck (Berlin)

Soziologe, Publizist und Informationswissenschaftler. Mitbegründer von mikro.org und Organisator der Konferenzreihe »Wizards of OS«

re-p/m.ash/unrast (Österreich)

Wiener Künstlergruppe re-p/m.ash/unrast (Maia Gusberti, Michael Aschauer, Sepp Deinhofer, Nik Thönen). Sind mit dem Projekt ./Logicaland zum Festival eingeladen.

Sven Mann / Thom Kubli (Köln)

sind mit der Klanginstallation »Deterritoriale Schlingen« zum Festival eingeladen.

Alexej Paryla (Berlin)

Bühnenbildner, Videokünstler, ist mit dem Projekt »2,3+12« zum Festival eingeladen.

Time's Up (Österreich)

Labor für die Konstruktion experimenteller Situationen aus Linz. Sind mit dem Projekt »Sonic Pong« zum Festival eingeladen.

11.08.02 -- speicher 9 -- 21 Uhr

> **Armchair Traveller** (Berlin)

Silvia Ocougne - plucked, hammered, e-bowed guitars, string instruments

Hella von Ploetz - glassharp

Werner Durand - traditional, invented wind instruments

Sebastian Hilken - cello, frame drums, metal percussion

Armchair Traveller spielt verkehrt, verdreht die Tatsachen, um am Ende vielleicht echte, authentische, ethnische Musik der Jetztzeit hervorzubringen. Sie ist echt, weil alles an ihr unecht ist; sie ist authentisch, weil völlig neu erfunden, um doch archaisch zu klingen, weil auf selbst gebauten Instrumenten aus Alltagsmaterialien oder auf üblichen Instrumenten mit speziellen Präparationen und Applikationen von Musikern erzeugt, die sich spezifische Spieltechniken weitgehend selbst angeeignet haben; sie ist ethnisch, weil der Zufall gleichzeitiger Anwesenheit in einer Großstadt wie Berlin sie zusammengeführt hat. Vieles wirkt elektronisch, aber alles ist »akustisch«. Ein Cello, mit Büroklammern gespickt, klingt wie die Mbira, das afrikanische Daumenklavier; PVC-Rohre, versehen mit Plastiktütenmembranen und Saxophonmundstücken, können sich geräuschlich zur Bohrmaschine wandeln; Glasharfen klingen wie das fatamorganische Tuten eines Ozeanriesen mitten in der Wüste oder das Trompeten von Elefanten. Auch Blumentöpfe und Pizza-Alu-Formen bekommen ihre Stimme. Der Reisende im Lehnstuhl entdeckt – so befremdet wie fasziniert – das Fremde an sich selbst. (nach: Matthias Osterwold)

> g-niale 4. Internationales Kurzfilmfestival Stralsund 14.08.02 – 17.08.02

Die g-niale wurde gegründet und erstmals veranstaltet im August 1999 in Stralsund als Gemeinschaftsprojekt der garage und des Filmclubs Blendwerk e. V. Anliegen ist die Förderung, Vorstellung und Pflege des Genres Kurzfilm, das in dieser Form im regulären Kinoprogramm kaum präsent ist. Die g-niale will für Filme aller Art abseits des Mainstream, über das Wettbewerbsprogramm hinaus, mit filmischen Experimenten, Stummfilmvertonungen und speziellen Themenprogrammen eine Plattform für den (Kurz) Film in dieser Region bieten.

Das Thema der g-niale 2002 bezieht sich auf das Gesamtfestival. Gezeigt werden Filme, die sich inhaltlich oder formal mit dem Spielprinzip auseinandersetzen. Dabei wird es sowohl um das Experimentieren mit Spieltechniken (Tempo, Rhythmus, Geräusche) als auch um das spielerische Erzählen von Geschichten gehen.

14.08.02 -- garage -- 20 Uhr

> Filmspezial I - Manga, Monster und Maschinen

Screening

Der japanische Animationsfilm (kurz: Anime), der sich aus den Mangas (japanische Comics) entwickelt hat bzw. in den meisten Fällen eine animierte Version von Comic-Bestsellern ist, beginnt sich hierzulande, wenn auch nur zögerlich, als Kultphänomen zu etablieren. Die wörtliche Übersetzung des Begriffs »Manga«, nämlich »witziges Bild«, umfasst längst nicht mehr die Vielfältigkeit und Fülle der heutigen Welt der japanischen Comics. Seit langem sind sie zu einem wichtigen Marktsegment der japanischen Printmedien avanciert. Auf die Bedürfnisse des Publikums in allen Alters- und Leserschichten eingehend, bietet der japanische Markt Manga für jeden Geschmack. Genauso wie es Mangas gibt, die für spezielle Berufsgruppen wie Angestellte, Sportler oder Hausfrauen konzipiert sind, gibt es auch historische Mangas, Science Fiction und Bildergeschichten, die bis in den Bereich der Pornographie reichen. Die Helden der Geschichten werden als Kultfiguren in Computerspielen und Zeichentrickfilmen vermarktet. Der Schritt vom Comic zum bewegten Filmbild ist nicht weit und auch hier sind wir mittlerweile formal und inhaltlich mit einem weitgefächerten Genre konfrontiert.

17

15.08.02 -- St.Jakobi -- 21:30 Uhr

> Steven Garling plays

Der wilde Planet (1973, La Planète sauvage)

Regie: Rene Laloux

Buch: Roland Topor, Rene Laloux (basierend auf dem Roman »The Savage Planet« von Stefan Wul)

Graphikdesign: Roland Topor

Zeichnungen: Joseph Kabrt (Figuren), Joseph Vania (Hintergründe)

Die Oms leben, nachdem sie ihren eigenen Planeten Terra selbst zerstört haben, in steinzeitartigem Zustand auf dem Planeten Yon. Die domestizierten Oms leben in einem extra angelegten Park, während die Outlaws jenseits der Mauern in den Wäldern hausen. Beherrscht werden sie aber alle von den Giganten gleichen Drog. Tiva, Drog-Tochter eines Mitglieds der herrschenden Klasse, findet eines Tages ein mutterloses Om-Kind und nimmt es bei sich auf, um es als lebendes Spielzeug zu besitzen und letztlich in ihrem Sinne zu erziehen. Während dessen gelingt es zwei Om-Raumschiffen, der »Omission« (Vergasung) zu entgehen und gelangen auf ihrer Flucht auf den Satellitenplaneten Yons, wo sie riesige kopflose Torsos finden, die wie vergessene Bildnisse einer verlorenen Zivilisation auf einer Daliartigen Ebene stehen. Dies ist der »Fantastische Planet«, ein Verbindungsort für Drog aus der gesamten Galaxie, ein Ort zur Paarung und Reproduktion. Aus Angst vor Entdeckung eröffnen die Oms das Feuer auf die jungen Drog-Paare und lösen damit ein Chaos auf Yon aus, wo die älteren Drog in telepathischem Kontakt zurückgeblieben sind. Angesichts der Katastrophe gehen sie sofort in Verhandlung mit den

Oms und schließen einen Frieden, der auf einer neuen Ordnung beruht: Ein künstlicher Satelliten-Staat namens Terra wird in den Weltraum abgeschossen, und künftig können sich beide Kulturen in Harmonie, aber unabhängig voneinander entwickeln
»La planète sauvage« entstande als Co-Produktion zwischen französischen und tschecholslowakischen Filmemachern. Der Film wurde oft als Matapher für die Unterdrückung der Tschechoslowakei durch die Sowjets verstanden, als Spiel der Mächtigen mit dem Schicksal der Menschheit. 1973 wurde der Animations-Film bei den Internationalen Filmfestspielen in Cannes ausgezeichnet.

<http://www.coastnet.com/~lwr/Fcourt/FanPlan.htm>

Der Schlagwerker **Steven Garling** wird auch in diesem Jahr das Filmfestival mit der Vertonung eines Filmklassikers eröffnen. Das Thema 2002 wird er zum Anlass nehmen, einen Tonfilm zu verstummen, um dann eine neue Tonspur zu erzeugen. Dazu hat er sich **Steven Binetti** - voc, guit, **Lexa Schäfer** - bass, **Iven Hausmann** - Posau- ne sowie einen DJ eingeladen.

<http://www.steven-garling.de>

16.08.02 -- speicher 9 -- 17 Uhr

> **Filmspezial II: Gedankenspiele**

Zeigt herausragende Filme ausserhalb des Wettbewerbs.

Wie ich ein Hölenmaler wurde

Jan Peters 16 mm 40' Deutschland 2001

Ausgehend von der Suche nach dem Sinn des Lebens ab 34 zeigt Jan Peters, ein nicht mehr ganz so junger Praktikant am Schauspielhasu Hamburg, in diesem visualisierten Stream of consciousness, wie er im Laufe seiner Hospitanz zum kniekranken Steinzeitmenschen mutiert. Zwischen Gründgensloge, Unterbühne und Waschraum umherirrend kommt er dabei zu allerlei Gedankenspielen über Spätzundertum, Welt- raumfahrt, Filmemachen und das Verhältnis von Menschen untereinander.

Shooter

Beate Geissler, Oliver Sann DV 16' Deutschland 2000/01

Computergamespieler werden jeweils für die Dauer eines Lebens im Spiel (ca. 2 min) in einer Portraittotale gezeigt. Im Durchschnitt verlieren die Spieler abhängig von ihren Fähigkeiten im Spiel innerhalb eines Punktespiels von 5-10 Minuten ca. 25 Mal ihr Leben.

16.08.02 -- speicher 9 -- 20 Uhr

> **screening des Wettbewerbsprogrammes**

International ausgeschrieben an Film- und Kunsthochschulen sowie für freie Film- schaffende, die sich mit neuen Produktionen zum diesjährigen Thema äußern wollen. Die vorjuriierten Arbeiten werden dem Publikum präsentiert, welches am Ende des Festivals über die Vergabe des mit insgesamt 250 Euro dotierten Publikumspreises entscheiden soll. Eine geladene Fachjury wird Preisgelder in Höhe von insgesamt 1000 Euro verleihen.

17.08.02 -- speicher 9 -- 16 Uhr

> **Interfilm präsentiert: Kinderkurzfilmprogramm**

Nach dem großen Erfolg vom vergangenen Jahr, stellen wir auch in diesem Jahr gemeinsam mit »**Interfilm Berlin**« ein Kurzfilmprogramm zusammen, das sich ausdrück- lich an Kinder (und natürlich auch an willkommene erwachsene Zuschauer) wenden. Das Programm ist von einer stilistischen und inhaltlichen Vielfalt geprägt, die ein unterhaltsames, abwechslungsreiches Kinoerlebnis verspricht.

17.08.02 -- speicher 9 -- 19 Uhr

> **Filmspezial III: Spiel-Filme**

Das renommierte Berliner Kurzfilmfestival »Interfilm Berlin« hat speziell für Stralsund ein internationales Kurzfilm-Programm zusammengestellt, in dem es ausschließlich ums Spielen geht. Vorsicht: Suchtgefahr!

<http://www.interfilmberlin.de>

anschließend

> **Preisverleihung**

Präsentation der Siegerfilme, Vergabe der »Goldenen, Silbernen und Bronzenen Flaschenpost« und des Publikumspreises, anschließend große g-niale Party in der garage mit Dj Stephanell (Berlin).

> **garage kompakt:**

Festivalbüro:

garage g e.V. c/o Stabenow
Badenstraße 1
18439 Stralsund/Germany
T: +49(0)3831 298429
info@garage-g.de
www.garage-g.de

Konzept/Programm/Organisation/Koordination:

Gesine Pagels + Carsten Stabenow

Presse/Öffentlichkeitsarbeit:

Silvana Mundt

Mitglieder der Jury für das Festival-Programm 2002

Wulf Beck

Kommunikations-Designer, künstl.-wissenschaftl. Mitarbeiter an der UdK Berlin

Christian Meinke

Graphik/Audio-Designer, Berlin

Remco Schuurbijs

Video/Audio-Künstler, Fotograf, Kurator für Sonic Acts und Club Transmediale, Den Haag/Berlin

Arne Wegner

Architekt, takt|labor, Berlin

Mitglieder der Vorauswahl-Jury für das g-niale Wettbewerbs-Programm 2002

Peter Beyer - Filmmacher

Annette Frauendorf - Künstlerin

Gerd Meierhoff - Architekt

Kira Luise Rösinger - Architektin

Henriette Sehmsdorf - Musikdramaturgin

Wolfgang Steiner - Filmclub Blendwerk

Carsten Stabenow - garage g

Jörg Zink - Kameramann

Koordination:

Annette Frauendorf/Kira Rösinger/
Oliver Stabenow/Wolfram Frädlich

Technische Leitung:

Christian Malejka/Christian Engler

Web:

Wulf Beck

Veranstaltungsorte:

garage - Am Fährkanal 2

containerlab - garage

Speicher nr. 9 - Hafenstraße 9/10

St. Jakobi Kirche - Eingang Jakobikirchstraße

Speicher Katarienenberg 34

Tischlerei - Neue Semlower Straße

[1]