



8. Festival garage 2004 / 23.07. – 14.08.2004

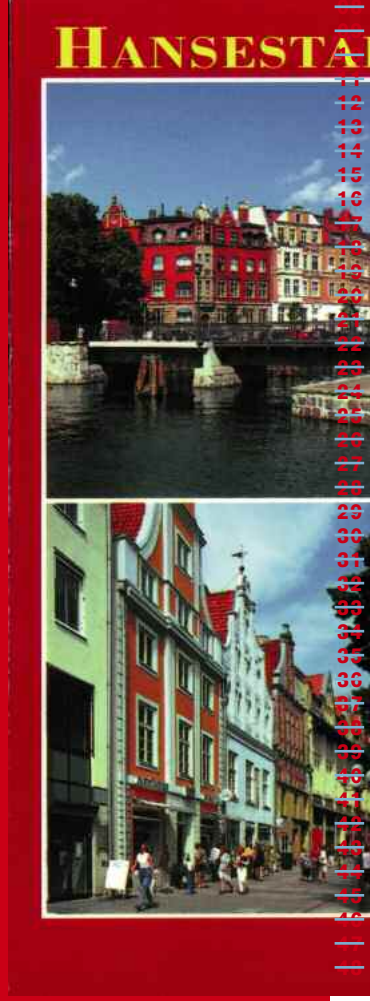
black box_ Begriff für etwas, dessen innerer Aufbau und innere Funktionsweise unbekannt sind bzw. als nicht weiter von Bedeutung erachtet werden.

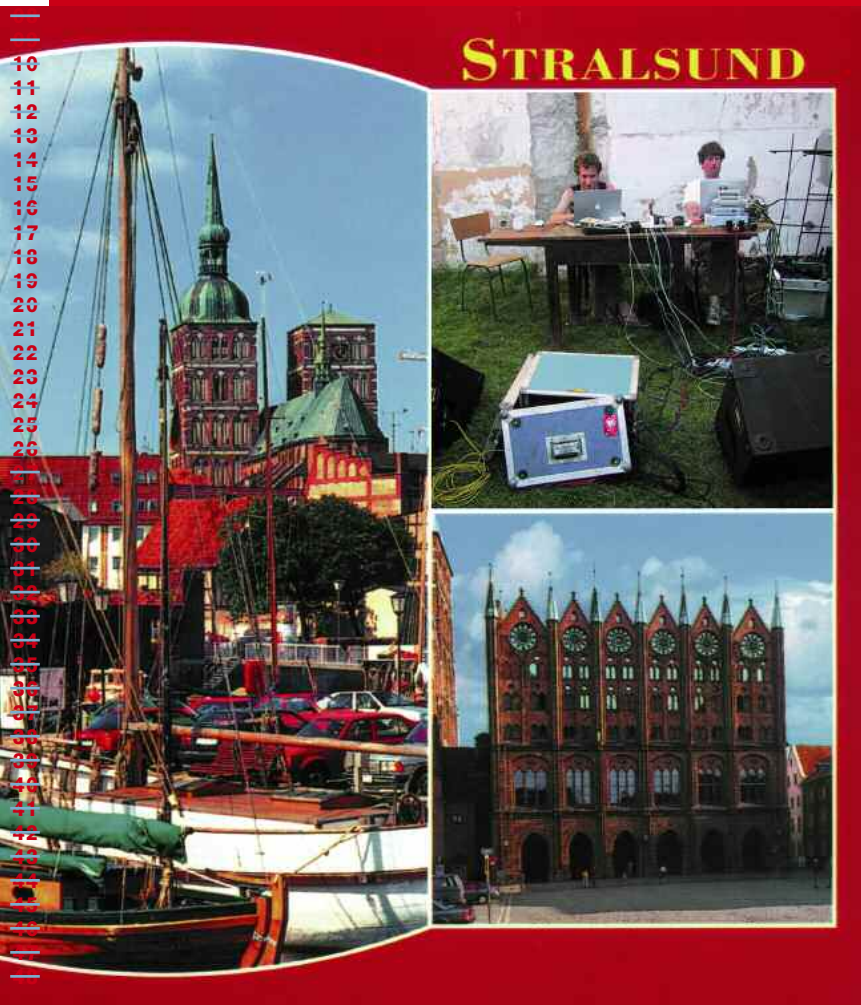
white cube_ Bezeichnung eines neutralen, rein auf die Präsentation des „Kunstwerkes“ ausgerichteten und genau deshalb nie unproblematischen Raums.

Der Begriff Interface lässt sich nicht ohne weiteres übersetzen. Einerseits meint er die Mensch-Maschine-Schnittstelle, das Bindeglied, das uns Zugang zu den binären Daten der Computerwelt ermöglicht, andererseits benennt er das Medium, das heißt die Benutzeroberfläche, mit der wir auf Computerdaten zugreifen. Im einfachsten Sinne meint der Begriff Übergänge, die die Kommunikation zwischen verschiedenen Systemen ermöglichen. Die Schnittstelle dient als eine Art Übersetzer, die zwischen den beiden digitalen Parteien vermittelt und die eine der anderen verständlich macht. Diese Analogie kann man von ihrem digitalen Ursprung genauso gut auf andere, allgemeinere Ebenen übertragen – auf die Schnittstelle zwischen Benutzer und Content, Mensch und Umwelt, Individuum und Gesellschaft, Publikum und Künstler. Zwischen allen Bereichen werden Interfaces gebraucht, um Informationsfluss und Verständigung zu ermöglichen. Black Box und White Cube lassen sich über den Begriff Interface definieren.

garage 04 beschäftigt sich mit verschiedenen Aspekten von Kunstproduktion, Präsentation und Öffentlichkeit und den sich damit stellenden Fragen der Kontextualisierung und Vermittelbarkeit von Kunst. Wie groß ist die Distanz zwischen Produzenten und Rezipienten? Wie gelingt es, Austausch und Kollaborationen zu ermöglichen? Wie viel oder wie wenig Zugeständnisse ist man bereit einzugehen? Wen oder was bedient man dabei? Und wo bleibt das Publikum? Wo stoßen klassische Vermittlungsmodelle an ihre Grenzen? Wie werden Schnittstellen zum Publikum weitergedacht? Wie kann der White Cube geöffnet werden? Wo liegt der Reiz technischer Interfaces? Welche Anforderungen werden dabei an sie gestellt, wie selbstverständlich wird mit Schnittstellen umgegangen, wie einfach lässt man sich von Oberflächen manipulieren ...? Wie sollten Interfaces beschaffen sein, um Kommunikation zu erzeugen, ohne in flachen Mitmachkitsch oder Interaktionsstereotype abzugleiten?

black box : white cube beschäftigt sich mit unterschiedlichsten Aspekten des Prinzips Interface zwischen Oberfläche und Reibungsfläche, zwischen Funktionalität und Behauptung, garage 04 sucht nach Positionen in der künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Thema. Dabei geht es sowohl um interessante technische Interfaces zum Entern der Black Box als auch um die Praxis der Vermittlung, Präsentation, Produktion von Kunst und die Bedingungen ihrer Rezeption, gleichermaßen gerichtet an Künstler, Publikum und Veranstalter/Kuratoren.





STRALSUND

Das Festival

garage ist in erster Linie Produktionsfestival mit einem Schwerpunkt auf der Unterstützung und Produktion neuer, noch nicht realisierter Konzepte für und während des Festivals. garage versteht sich als Plattform für zeitgenössische Kunst und Kultur. Das Festival zeigt neue Ansätze in Produktion, Präsentation und Diskussion kultureller und medialer Inhalte. Jährlich im August werden Künstler, Musiker und Theoretiker im internationalen Kontext eingeladen, auf dem Festival innovative Projekte zu entwickeln und zu realisieren. Wesentlicher Punkt dabei ist die Frage nach den heutigen Möglichkeiten von Kunst und Kultur, einen gesellschaftlichen Entwicklungsprozess mitzugestalten. Das Festival hat sich in seinem achtjährigen Bestehen zu einem einzigartigen Bestandteil des Kultursommers in Mecklenburg-Vorpommern entwickelt und zieht mittlerweile ein internationales Publikum an. Eine große Rolle in der Entwicklung des Festivals hat in den vergangenen Jahren die Vernetzung und Kooperation mit ähnlich arbeitenden Institutionen im europäischen und internationalen Kontext gespielt. Neben Koproduktionen und Künstleraustausch mit so renommierten Institutionen wie z.B. Staalplaat Amsterdam, Mutek Montréal, Public Netbase Wien, Kunstradio Wien, Time's Up Linz, transmediale Berlin, Mikro.org Berlin, Internationales Kurzfilmfestival interfilm Berlin, Singuhr Hörgalerie Berlin gehören u.a. die Kulturstiftung des Bundes, das Kultusministerium Mecklenburg-Vorpommern, die Hansestadt Stralsund und verschiedene Ländervertretungen und Kulturinstitute zu unseren festen Förderern und Partnern.

~~Film~~
Installation
~~performances~~
Radio
~~Vortrag~~

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

Installation

Installationen

black box : white cube nähert sich den Fragestellungen des Themas Interface mit einer Reihe von Installationen und prozessorientierten Projekten auf ganz unterschiedliche Art und Weise. Anhand der einzelnen Arbeiten lassen sich verschiedene Teilaspekte der Diskussion bestimmen und verdeutlichen. So steht etwa Marnix de Nijs' und Edwin van der Heides Installation Spatial Sounds exemplarisch für eine mögliche Mensch-Maschine Kommunikation, der ein gewisser Grad an „maschineller Intelligenz“ zuerkannt werden kann, während die Audio-Video-Jukebox des Automaten e.V. – zweifelsfrei ein intelligentes Werkzeug – eher den Service-Gedanken dieses Aspektes in den Vordergrund stellt.

Eine auf Funktionalität ausgerichtete Designauffassung bestimmt wesentlich den Trend der technischen Interface-Entwicklung in Richtung Bedienerfreundlichkeit, Bedürfnisbefriedigung und Perfektion. Allerdings besteht die Gefahr, dass Glätte und Effizienz der Technik auf die Inhalte zurückwirken. Kunst als Produktdesign? Welche Konsequenzen hat eine solche Oberflächenkultur? Ist Wahrnehmung bildschirmgesteuert? Wie werden technische Interfaces weitergedacht? Mit diesen Fragen setzen sich software- und bildschirmbasierte Projekte wie akuvideos Soundworkzeug NebeNeiNaNder, das sich die Unzulänglichkeit kommerzieller Software kreativ zunutze macht, und die Experimente mit offenen Produktionsumgebungen von ixi-Software auseinander. Radbound Mens /Aljde van Meers r.e.a.l.sound erweitert den Aspekt um eine haptische Benutzer-Komponente und Lynn Pooks Klanganzug macht schließlich den menschlichen Körper selbst zum Interface und Instrument.

Kann künstlerische Intervention als Kommunikationskatalysator funktionieren? Welche Formen der künstlerischen Aneignung des virtuellen und realen öffentlichen Raumes gibt es? Die Newsseite loogie.net des Schweizers Marc Lee oder Sasker Scheeders PWFM schlagen auf intelligente Art und Weise die Brücke zwischen Wirklichkeit und Fiktion, wobei die Provokation einer leichten Verunsicherung durchaus beabsichtigt ist. Eben damit spielen auch Projekte der öffentlichen Intervention wie beispielsweise Stefan Roigks up'go und Wessel Westervelds Moped. Das Audio Relay von Temporary Services ist zugleich Werkzeug und Aufruf zum öffentlichen Handeln und bietet mit seinem zu füllenden Archiv das Angebot zur Kollaboration. Umatics PANDev und Soundscape FM experimentieren mit Formen technisch konditionierter und kontrollierter Kollaboration, deren Ergebnisse auf verschiedenen Kanälen in die Öffentlichkeit transportiert werden, während Tamas Szakals M.A.P.A.M.P die Besetzung des öffentlichen Raumes über mini FM thematisiert. Das Projekt Kontakt von boutique viziue wird nur durch Publikumsbeteiligung und Kommunikation aktiviert und macht die Interaktion zum funktionalen Bestandteil. Interface beschreibt den Transmitter, der als Überträger und Übersetzer zwischen zwei Medien oder Subjekten dient. Mit verschiedenen Formen der Contentvermittlung spielen Projekte wie Niklas Roys Pongmechanik, Ralf Schreibers Living Particles oder Franz Johns Turing Tables als inszenierte technische Erklärungsversuche, box&21 von agf und Vladislav Delay versucht auf sehr persönliche Weise, den Fragen-Kosmos der Künstler zu vermitteln. Jonah BruckerCohens Alerting Infrastructure setzt mechanische Gewalt ein, um die tatsächliche Menge öffentlicher Aufmerksamkeit für das Festival zu veranschaulichen, und legt damit die begrenzte Existenz der physikalischen und sozialen Struktur offen.

akuvideo (UKR/D)

NebeNeiNaNder

NebeNeiNaNder ist ein interaktives audio-visuelles Programmierungstool. Mit dem Projekt ist es möglich, anhand vorgegebener Sounds eine eigene Soundharmonie und anhand einer grafischen Umsetzung einen Clip zu produzieren. Das Projekt repräsentiert die neue Form des visuellen und musikalischen Ausdrucks, basierend auf der Produktion von Musik und Bild in Echtzeit. Die 4 Ns im Projektnamen stehen für Nerv, Netz, Noise und Navigation. **akuvideo** ist der Name der beiden ukrainischen Medienkünstler Hanna Kuts und Viktor Dovhalyuk. Beide haben an der Kunstakademie in Lehmberg studiert und leben derzeit in Berlin.

<http://www.akuvideo.de>



Automaten e.V. ^(B)

Automaten Bar

Automaten ist ein privater Club, 2002 erdacht und organisiert von einer Gruppe von Medienkünstlern mit dem Ziel, automatisierte Kultur zu bewahren und die künstlerische Analyse der Automatisierung voranzubringen. Der Clubraum in Berlin funktioniert als vollautomatisierte Bar, 24 Stunden täglich geöffnet, in der ein umgebauer und unprogrammierter Kaffeeautomat die Tür steuert, den Raum überwacht und eine Audio-Video-Jukebox betreibt, die Sounds und Bilder von DVJs frei anbietet. Mitglieder lassen sich selbst mittels einer Magnetkarte ein. Automaten bietet ein fortlaufendes Programm von Gastautomaten, Ausstellungen, Vorträgen und Screenings an, die den Umgang mit und die Auswirkungen von Automatisierung und Technologie in der Gesellschaft thematisieren und reflektieren. Mittlerweile nutzen die Mitglieder die Bar für ihre eigenen Ideen: Treffen, Workshops, Geburtstagspartys usw. – Automaten ist so offen wie möglich. In Stralsund wird während des Festivals die mobile Version der Automatenbar installiert, zu der auch die Audio-Video-Jukebox gehört.

<http://www.automatenbar.de>



boutique viziue ^(B)

Kontakt *ab 5.8.

Interaktive Installation, die sich auf die Kontaktaufnahme mit anderen konzentriert und mit Ordnung endet, wo Chaos herrscht. Eine große Metapher für die Welt, oder? Ordnung erreicht man über physikalische Verbindungen (Schließen einer Reihe von Leitungen oder Stromkreisen) zwischen vier metallenen Touchpoints und zwei Schüsseln Wasser. Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten, Kontakt aufzunehmen und damit vier verschiedene Audiotracks und Bildsequenzen zu erzeugen. Je nach Anzahl der Kontakte werden diese einzeln oder gemischt abgespielt. Ein Zustand ohne Kontakt verursacht einen flackernden Projektor und unangenehme Geräusche aus den Lautsprechern. Die Installation fördert Kollaboration und Kooperation, da ein einzelner Besucher keinen Kreislauf schließen kann. Die Arbeit wurde während des Media Knitting Workshops auf DEAF 2003 realisiert und wird während des Festivals garage weiterentwickelt. **boutique viziue**, von Hendrik Leper und Stijn Schilleers gegründet, ist Spielfeld für Experimente und künstlerische Kollaborationen. Sie arbeiten zusammen mit Klangkünstlern, DJs, Tänzern, Schauspielern und Opernsängern und versuchen andere Formen der Kommunikation zu entwickeln.

<http://www.boutiqueviziue.com>

<http://people.interaction-bvra.it/k-franinovic/kontakt/kontakt.htm>

~~Garage~~
~~G-niale~~
~~Film~~
~~Installation~~
~~Performances~~
~~Radio~~
~~Vortrag~~

~~Garage~~
~~Lager 3 4~~
~~Speicher~~
~~Sundlichtspiele~~

Juli
August

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

box&21 agf^(D) / Vladislav Delay^(FIN) / Kaisa Kemikoski^(FIN)
we hide 21 views in black boxes / place them in a white empty room / and let them unpack / over the span of the garage festival / to fill the room with life ? attitude ??? / among other topics, the situation in our hearts / the boxes are dealing with / artistic perspectives / both historic and contemporary / all demonstrate the creative energy / and the intellectual and emotional / potential of contemporary life // authentic and honest portrait of / an open dialogue between / black and white / a cube and little boxes and / a group of humans look after them / while the artists are absent // definition of white space / commercialised and overloaded with advertisements / and black boxes redefined priorities / where the citizens can discuss / issues without state's interference / only if there is free speech and freedom of expression / media claims having the role of bringing out / an alternative discourse democracy and civic values: / question?: exhibition halls, work studios, stages, movie screening, / projectors, TVs, computers. // all these depending on use // the phenomenon of cultural activism / and artistic practices, complex collaboration // the festival opens the first box / the 1st day the garage festival opens / and further instructions he will find in there
<http://www.poemproducer.com>

Jonah Brucker-Cohen^(IRL)

Alerting Infrastructure

Alerting Infrastructure ist ein physikalischer Hitzähler, der Clicks auf die Website des Festivals garage in die reale Zerstörung einer physikalischen Wand übersetzt. Mit jedem neuen Hit gräbt sich ein motorisierter Meißel ein Stück tiefer in die Wand. Die Größe des strukturellen Schadens am Gebäude verhält sich direkt zur Menge der Aufmerksamkeit, die die Website erhält, und legt somit die begrenzte Existenz der physikalischen Struktur offen. **Jonah Brucker-Cohen** arbeitet als *Forschungsspendant in der Human Connectedness Group am Media Lab Europe in Dublin, Irland, und ist Promotionskandidat in der Networks and Telecommunications Research Group (NTRG) am Trinity College Dublin. Schwerpunkt seiner Arbeit liegt in der Hinterfragung bestehender Mensch-Netzwerk-Interfaces, indem er neue Real-World-Inputs für Netzwerke baut und damit neu definiert, wie Information genutzt wird, und virtuelle Prozesse durch vernetzte Instrumente in physikalische Formen übersetzt.*
<http://www.coin-operated.com/>



cyberniklas^(D)

Pongmechanik

Pongmechanik ist eine elektromechanische Umsetzung des Videospielklassikers Pong. Es übernimmt exakt die Darstellung des ursprünglichen Pong: Auch das Steuerinterface unterscheidet sich kaum. Allerdings bricht das Spiel die Black Box auf: Was im Computer vor sich geht, wird wieder nachvollziehbar und fühlbar. Das Spiel wird auf elektromechanische Weise erzeugt und besteht im Wesentlichen aus vier Elementen: einem Relaiscomputer, der mechanischen Ebene mit Bewegung und Kollisionsabfrage, dem Display und den akustischen Bauteilen. Zusammengekommen ergeben diese vier Elemente eine genaue Kopie des Klassikers Pong. Aber sie sind noch weit mehr: Das Spielgerät wird um eine physisch verstehbare und physikalisch nachvollziehbare Ebene erweitert. Zum eigentlichen Spielspaß kommt die Faszination der nachvollziehbaren Mechanik hinzu. **Niklas Roy** aka cyberniklas genoss eine frühe künstlerische Ausbildung an Papier und Bleistift, Malfarben, Fischertechnik, Lego, Kleber, Steckdosen, Batterien, Lampen und Motoren. Seit 1999 lebt er in Berlin und studiert an der UdK Berlin in der digitalen Klasse bei Prof. Sauter. Niklas Roy arbeitet an verschiedenen Kurzfilm- und Medienkunstprojekten.
<http://www.cyberniklas.de/objekte/pongmechanik.htm>





Adad Hannah (CAN)

Museum Stills (screening)

Adad Hannahs Stills sind eine Kombination aus Performancekunst, Videokunst und Fotografie. Das Bild bewegt sich von Anfang bis Ende, zeigt, wie die Performer eine einzelne eingeformte Aktion ausführen. Hannah nennt sie Langaufnahme-Videos, wobei die Aufnahmen zwischen fünf und fünfzehn Minuten lang sind und in Echtzeit gezeigt werden, ohne Sound oder Bearbeitung. Sie erinnern an Tableaux Vivants, eine beliebte Kunstform aus dem 19. Jahrhundert, bei der Schauspieler (meist) Gemälde vor einem Publikum nachstellten. Diese Tableaux verdanken ihren Effekt hauptsächlich der Möglichkeit, die Vermittlung des Bildes durch die Kombination aus größerer physikalischer Präsenz mit der Zeit für die Betrachtung innerhalb des theatralen Settings zu verstärken. (Netherlands Media Art Institute, Vinken & Van Knapen) **Adad Hannah** wurde in New York geboren, wuchs in Israel, London und Vancouver auf und lebt zurzeit in Montreal. Seinen Weg durch die Kunschsulen verdiente er sich durch seine Arbeit für den Autor William Gibson. Hannahs Arbeiten wurden in Museen, Biennalen und Medienfestivals weltweit präsentiert. Die Museum Stills wurden am Canadian Centre for Architecture, der Vancouver Art Gallery, dem Montreal Museum of Fine Arts und der National Gallery of Canada produziert.

http://www.humanfauxpas.com/adadhannah/home/top_folder/museum_stills/index.html



Marnix de Nijs (NL) / Edwin van der Heide (NL)

Spatial Sounds (100dB bei 100km/h)

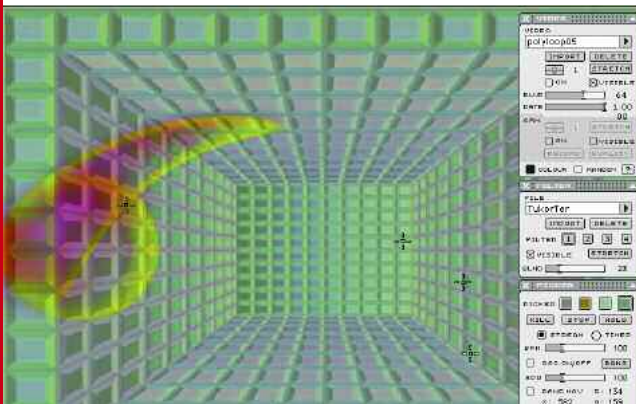
Spatial Sounds ist eine Installation, die den Raum permanent nach Besuchern absucht, mit denen sie kommunizieren kann. Um Veränderungen festzustellen, wird der Raum mittels zweier Polaroid-Ultraschall-Entfernungsmesser, die auf einem beweglichen Lautsprecherarm montiert sind, ständig neu vermessen. Mit jeder Umdrehung werden daher Neuankommene sofort erkannt und akustisch „begrüßt“. Die Installation reagiert auf Besucher, indem sich der Sound sowie die Drehgeschwindigkeit oder die Richtung verändern. Die Position mehrerer Besucher bestimmt den Rhythmus des Tons. Bewegungen sich viele Zuschauer, wird auch der Sound dynamischer, bzw. es erhöht sich die Drehgeschwindigkeit (bis zu 100dB bei 100km/h). Wenn keine Besucher im Raum sind, wird die Installation sehr ruhig. Der Besucher ist also eingeladen, zum Mitspieler zu werden, wobei die Bewegung der Installation ausschließlich von der Distanz zwischen Besucher und Gerät abhängt; sie kann dem Besucher folgen, ihn umkreisen oder auch ignorieren. Sie kann auch mit mehreren Personen gleichzeitig kommunizieren und lädt sie zur gemeinsamen Interaktion ein.

Edwin van der Heide arbeitet als unabhängiger Künstler in den Bereichen Sound, Raum und Interaktion. Er arbeitet als Komponist und Performer hauptsächlich im Bereich der elektronischen Musik und als Designer von Klanginstallationen. Seine aktuellen Arbeiten sind schwer mit den traditionellen Begriffen von Musik, Klangkunst oder Medienkunst zu beschreiben, da er immer an den Grenzen eines benutzten Mediums arbeitet.

Marnix de Nijs erforscht den dynamischen Zusammenprall von Körpern, Maschinen und anderen Medien. In seiner Arbeit finden sich hauptsächlich interaktive Maschinen, die mit Wahrnehmung, Bildsteuerung und Ton spielen, jedoch auch amüsante Arbeiten wie schussichere Zelte und Unterväsche.

ixi software (DK)

ixi software ist ein Netzwerk von Experimentalisten, die sich mit neuen Formen interaktiver, generativer Computermusik und der dazugehörigen Software auf Open-Source-Basis auseinander setzen. Als Präsentationsplattform wurde das ixi-Label gegründet, auf dem ausschließlich ixi-programmierte Tracks veröffentlicht werden. Ihr Interesse gilt vor allem dem Neudenken von visuellen und physikalischen Interfaces für das Triggern musikalischer Strukturen, fern von Echtwelt-Metaphern und virtuellen Kopien der realen Vorbilder. <http://www.ixi-software.net>



Franz John (D)

In Kooperation mit **Ed Osborne (USA)** / **brsma (D)**

Turing Tables

Pro Jahr ereignen sich mehrere Millionen Erdbeben von unterschiedlicher Stärke. Die Daten dieser Beben werden in seismologischen Instituten in der ganzen Welt gemessen, gesammelt und durch automatisierte Internetübertragungen untereinander ausgetauscht und kommuniziert. Diese Meta-Wahrnehmung macht Franz John in seinem Projekt Turing Tables sichtbar, indem er die Daten dieser Mensch-Maschine-Kommunikation direkt von Fingerservern abgreift und online in eine Rauminstallation überleitet. In Sekundenschnelle werden die Messungen der seismologischen Stationen in dieser Rauminstallation in Klang und Bild umgesetzt. Aus der Perspektive des „globalen Auges“ Internet ist der Betrachter so direkt mit dem pulsierenden Erdinneren verbunden. Es geht also nicht um die Katastrophen, die diese Bewegungen in bewohnten Gebieten auslösen, sondern um das archaische Gefühl und Bewusstsein, dass die Erde ein Organismus ist, der sich bewegt und in beständiger Veränderung begriffen ist. „Diese künstlerische Umsetzung basiert auf einer Maschinen-Theorie des Mathematikers Alan Turing, wobei in meinem Vorhaben nicht Zahlenketten, sondern die tektonischen Kräfte und Energien auf einer sich selbst fortschreibenden und stetig sich erneuernden Matrix sichtbar gemacht werden.“ **Franz John** beschäftigt sich seit 1981 mit neuen und alten Medien an der Schnittstelle zwischen menschlicher und maschineller Wahrnehmung. Maschinen und deren Sensoren sind für ihn Teil einer evolutionsbedingten erweiterten Wahrnehmung. Sie unterliegen jedoch Fehlern und Irrungen unterliegen. <http://www.fjohn.de>

Lynn Pook ^(b)

In ihrer Klanginstallation lädt Lynn Pook den Rezipienten zu einer individuellen Erfahrung der haptischen Komponente von Klangübertragung ein. Betritt der Teilnehmer die Klanginstallation, eröffnet sich ihm ein komplexes audiotaktils Wahrnehmungsfeld, das sich nur schlecht in Worte fassen lässt und sich der visuellen Wahrnehmung entzieht. Dem Teilnehmer werden Bänder an Kopf, Rumpf, Händen und Füßen befestigt, in denen sich insgesamt 16 membranlose Lautsprecher (Körperschallaktivatoren) befinden. Über ein Audiointerface wird eine mehrkanalige Komposition abgespielt, die ohne Klanganzug so gut wie nicht hörbar ist. Mit Hilfe des direkt am Körper verteilten Lautsprechersystems werden Klänge und ihre Vibrationen spürbar. So lässt Lynn Pook eine sich wandelnde Klangskulptur am und im Körper des Probanden entstehen. Die Komposition legt die Bewegung der elektronischen Klänge nach bestimmten räumlichen und rhythmischen Mustern fest. Die Sounds wandern über den Körper von Lautsprecher zu Lautsprecher und werden nur durch die Knochenleitungen zum Ohr übertragen und so „im Körper“ hörbar. Während des Festivals sind verschiedene Musiker und Komponisten eingeladen, die Installation als Instrument und Interface zu testen und gemeinsam mit Lynn Pook an den Möglichkeiten ihres Klanganzuges weiterzuarbeiten (siehe Seite 22: Richard Chartier).



Stefan Roigk ^(b)

up'go ist ein mobiles Klangobjekt in Form einer schlichten Umhängetasche. Das Objekt ermöglicht, die darin abzuspielenden Kompositionen unbemerkt in nahezu alle Örtlichkeiten zu transportieren und den jeweiligen Ort während des Aufenthalts unvermittelt zum Ausstellungsraum zu ernennen. Hierfür ist jeder öffentlich begehbare Raum denkbar, z.B. Supermärkte, Bankfilialen, öffentliche Verkehrsmittel, Museen, um die transportable und nicht als Kunst gekennzeichnete Klangarbeit in den alltäglichen Umgang einfließen zu lassen. Für jeden Raum gibt es direkt zugeschnittene Kompositionen, beispielsweise ein nerviges und sehr unterschwelliges Surren im Bus oder ein kurzes und lautstarkes Geschepper in der hintersten Ecke eines Ladens.

Der Headbanger dient als praktische Alternative zur forschen Attitüde des Mit-dem-Kopf-durch-die-Wand-Wollens. Das weiche Polster ermöglicht dem Rezipienten zwar das unmittelbar nach dem Aufprall erwünschte Gefühl der inneren Leere, schützt den Schädel aber dennoch vor größeren irreparablen Schäden. Zusätzlich erlauben die fest an die Wand geschraubten Handgriffe ein ausreichendes und bequemes Schwüngholen mit den Armen. Da auf ein ausladendes Anlaufen verzichtet werden kann, ist der Headbanger nicht nur für größere Räume, sondern vor allem auch für kleinere Grundflächen zu empfehlen. Das synthetische Material und die reduzierte Formgebung ermöglichen jederzeit eine möglichst unkomplizierte und umfassende Reinigung des Objektes von möglichen Gebrauchsspuren vorausgegangener Nutzungen. Das leise Rauschen und die eifrig im Panorama herumfliegenden Knack- und Splittergeräusche beleben die Wahrnehmung nach dem Aufprall und befördern eine sanfte und wolkenartige Rückbesinnung auf die räumlichen und körperlichen Ursprünge dieses momentanen Freizeitvergnügens. **Stefan Roigk** beschäftigt sich mit Themen der experimentellen Musik und der objekthaften Klanginstallation. Seine plastischen Arbeiten sind im Kontext der Minimal Art und der herkömmlichen Klangkunst zu sehen und bedienen sich meist einer relativ reduzierten Forms- und Farbsprache. Erst durch die Klangelemente erreichen sie ihr volles Volumen. Außerdem beschäftigt sich Stefan Roigk mit der Herstellung von Grafiken, Partituren, experimentellen Filmen und Performances.



A fleur de peau / Klanganzug

Garage
G-niale
Film
Installation
Performances
Radio
Vortrag
Garage
Lager 6
Speicher
Sundlichtspiele
Juli
August
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31



Please enter your password (max. 20 characters):

Choose a time you want it to be broadcasted
(minutes and seconds past every full hour):

22 min 30 sec

submit

Sasker Scheerder ^(ML) / Olaf Matthes ^(D)

PWFM – a Secret Service

Versteckt in der Öffentlichkeit ist Passwort FM ein Web-Interface, das Computerbenutzern eine Art „Service“ anbietet und sich dabei mit dem Problem des Passwort-Managements beschäftigt, womit heutzutage fast jeder im Alltag konfrontiert wird. Außerdem befriedigt es einen elementaren Voyeurismus. Versucht man sich seine Passwörter zu merken, vergisst man sie früher oder später; schreibt man sie auf ein Stück Papier, verliert man es mit Sicherheit oder jemand anderes findet es, also UNSICHER. Speichert man sie in einer verschlüsselten Datei auf dem Rechner, ist das nicht nur UNSICHER, sondern man braucht auch noch ein weiteres Passwort, um diese Datei zu öffnen – was sich nicht nur SCHLECHT ANFÜHLT, sondern auch philosophisch gesehen KEINE LÖSUNG ist. Auf der Passwort-FM-Webseite kann man seine Passwörter in eine Datenbank eingeben und dazu eine Zeitmarke festlegen. Die Information wird übersetzt (text-to-Speech), automatisiert und zu jeder Stunde der festgelegten Zeit gesendet. Da niemand weiß, dass dieses DEIN Passwort ist ODER überhaupt einen Sinn erkennt, kann dieser scheinbar paradoxe Weg, etwas sehr GEHEIMES und INTIMES im öffentlichen Raum (global als Webradio und lokal über Mini-FM) zu speichern, als sicher angesehen werden, mit einer gewissen Verantwortlichkeit des Users natürlich. Während Passwörter eingegeben werden, füllt sich die Station mit diesen „lyrics“. Die technische Umsetzung – Programmierung der Datenbank, Text to Speech System und streaming – wurde realisiert von Olaf Matthes.

Sasker Scheerder – Amsterdamer Medienkünstler, der vor allem mit Sound in zeitbasierten Konfigurationen arbeitet. In den letzten Jahren entwickelte er ein starkes Interesse an der strategischen Nutzung von Mini-FM in Performances. Seine bekanntesten Projekte in diesem Gebiet sind die so genannten „Audio Drive-Ins“.

Olaf Matthes – Seit Anfang der 90er Experimente mit eigener Software und Hardware im Bereich algorithmische Komposition. Ab 1996 verstärktes Interesse für das Internet und die damit verbundenen Möglichkeiten der Interaktion. Entwicklung von Streaming- und Steuerungssoftware (basierend auf Pure Data und Max/MSP).

<http://kultuserver.mvp.de/home/passwordfm/>

www.scheerder.sasker.nl

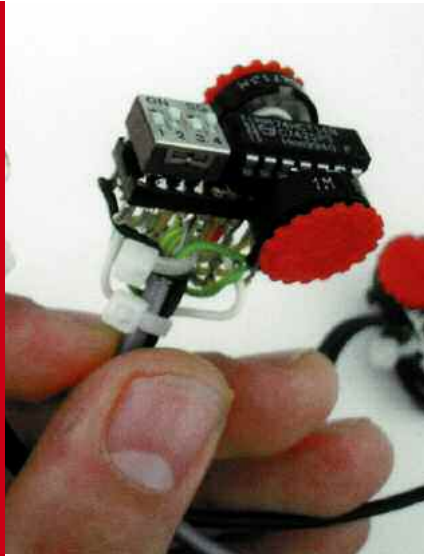
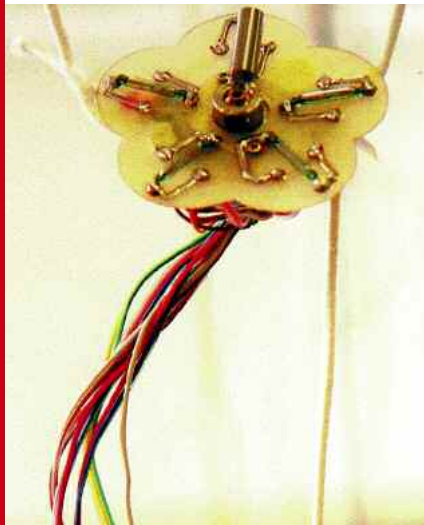
<http://www.nullmedium.de/>

Ralf Schreiber ^(D)

Living Particles *ab 2.8.

Living Particles ist eine Installation aus vielen verschiedenen elektronischen Partikeln, die untereinander durch farbige Gummischnüre und Kabel verbunden sind. Die gesamte Energie beziehen die einzelnen Komponenten aus linsengroßen Solarzellen, die zu Ketten verschaltet sind. Das elektrische Potenzial entspricht dem von biologischen Systemen und innerhalb der Schaltungen bilden sich verschiedene Erregungsmuster, die sich rhythmisch und chaotisch verdichten. Im System gibt es drei verschiedene Partikeltypen; die einen erzeugen leise variable Sounds, die anderen bewegen sich. Spezielle Partikel verbinden diese zwei Typen, bilden Knüpfpunkte und koppeln deren Energie. Die Bewegungshäufigkeit der einzelnen Partikel ist abhängig von der Lichtintensität und dem Erregungszustand der benachbarten Knüpfpartikel, wobei sich mit jeder Positionsänderung minimal die Lichteinwirkung und damit auch die erzeugten Töne verändern. Die Abstände der Partikel untereinander sind so gewählt, dass sich unter optimalen Bedingungen (relative Ruhe und ausreichend verfügbares Licht) ein fragiles Regelwerk aus leisen, sich permanent verschiebenden Tönen entwickelt. Die Arbeit ist work in progress und wird während des Festivals in einer offenen Arbeitssituation installiert. **Ralf Schreiber** arbeitet in den Bereichen *Audioinstallation, Robotik, chaotische Prozesse, autoaktive Systeme und Stille*. Schreiber hat an der *Kunstakademie Münster* studiert und 2002 sein *Postgraduierten-Studium an der Kunsthochschule für Medien Köln* abgeschlossen. 2001/02 hatte er einen Lehrauftrag an der UdK Berlin.

<http://www.ktm.de/news/adk/schreiber.html>



Tamas Szakal ^(HU)

M:A:P:A:Mi:P

In der Installation navigieren aktive Teilnehmer, mit speziellen Westen ausgerüstet, frei beweglich durch ein akustisches Feld. Sobald sie ihre Positionen verändern, generieren sie Sounds, die sich mit den architektonischen Besonderheiten des öffentlichen Raums verbinden: Das Geräusch der Umgebung, entfernte Radiostationen und abstrakte Soundsamples vermischen sich in dem Raum, abhängig von der Position, Richtung und Geschwindigkeit des Besuchers. Die Information, die uns umgibt und von unseren Sinnesorganen nicht wahrgenommen wird, kann so hörbar gemacht werden und leitet in einen neuen hybriden Raum: Öffentlicher Raum und Datenraum sind verbunden und transformieren unsere Empfindung von Raum.

http://aura.c3.hu/a_szakal_en.html



Audio Relay ^(USA) Brennan McGaffey ^(USA)

Das Audio Relay (die Hörfunkstation), von Brennan McGaffey gestaltet, ist eine autonome, transportable, kompakte, überall verwendbare Radiostation mit einem Musik- und Klangarchiv und einer Reichweite von 2 km. Zur Ausstattung gehören ein 4-Watt-Sender, eine Teleskopantenne, ein 30-Watt-Verstärker, zwei Lautsprecher, zwei Schubfächer für 200 CDs und CD-ROMs, ein CD-Player, zwei Solarkollektoren auf einem abnehmbaren Deckel sowie zwei Stühle und ein Lagerfach für Plakate und Informationsmaterial. Die Solarfelder liefern einen Teil der nötigen Energie, wobei die Hauptquelle eine 12-Volt-Batterie ist. Durch universelle Standardsteckdosen und Anschlussmöglichkeit an eine Autobatterie kann das Sendearchiv ohne viele Adapter andere Länder bereisen.

Die Sammlung von CDs mit Hörspielen, Musik und verschiedenen Tondokumenten wird auf den einzelnen Stationen der Installation vor Ort ständig erweitert.

Temporary Services – Brett Bloom, Marc Fischer und Salem Collo-Julin arbeiten als Gruppe vor allem an Projekten im sozialen Kontext und partizipatorischen Situationen. Sie setzen sich für öffentliche Projekte ein, die temporär und kurzlebig sind oder außerhalb der offiziell gesetzten Kategorien des öffentlichen Ausdrucks operieren. Die Gruppe bevorzugt Projekte im öffentlichen Raum, denen man eher überraschend begegnet und weniger mit der Absicht eines Ausstellungsbesuches. Temporary Services entwickeln seit ihrer Entstehung 1998 Strategien für die Arbeit im öffentlichen Raum, die von jedem, der dafür Verwendung hat, adaptiert werden können.

http://www.temporarieservices.org/audio_relay_index.html

<http://www.temporarieservices.org>



Umatic / Derek Holzer ^(USA) / Sara Kolster ^(NL)

PANDev * 23-7-2.8.

PANDev (Psycho Acoustic Navigational Device) ist eine Klang erfassende und verarbeitende Applikation für Palmtops, die Klangkünstler und -forscher beim Sammeln und Arrangieren von Klangmaterial unterstützen soll. PANDev ist für sich allein gesehen auch Software- und Klangkunst. Die grundlegende Idee hinter PANDev ist, die isolierende Intentionalität des Spezialisten – der Künstler, der Geograph, der Ökologe, der Klangforscher, der Biologe, der Ethnograph, der Soziologe – mit einer zugänglicheren und ganzheitlicheren Methode des Erfassens von Klängen auszutauschen. PANDev erfasst eine zufällige Auswahl von Klängen, in beliebiger Länge und Abständen, die über Kopfhörer die genauen akustischen Bedingungen einschließlich der psychoakustisch räumlichen Klänge – vorn, hinten, links, rechts, über, unter, relative Entfernung – um den Träger herum wiedergeben. Da die Benutzung von PANDev unabhängig von Zeit und Ort ist, kann die Software in jeder Situation oder auch im alltäglichen Umfeld benutzt werden. Je „natürlicher“ sich der Benutzer dabei bewegt, desto unverfälschter ist der Einblick in seine akustische Umgebung. PANDev bietet auch eine Reihe zusätzlicher Erweiterungen: Die gesammelten Soundsamples können mit zusätzlichen klanglichen Parametern wie Rhythmus oder Lautstärke zu algorithmischen Kompositionen gremixt werden; mit Hilfe einer GPS-Einheit können die Soundsamples in ein kartografisches System übertragen werden (das auch öffentlich/online sichtbar gemacht werden kann); über eine Netzwerkbindung können verschiedene PANDev-Einheiten Audiodaten austauschen. PANDev ist work in progress und soll während des Festivals in einer Laborsituation getestet und weiterentwickelt werden. Das Projekt wird mit der freundlichen Unterstützung von Steim, Amsterdam realisiert.

http://www.umatic.nl/projects_pandev.html

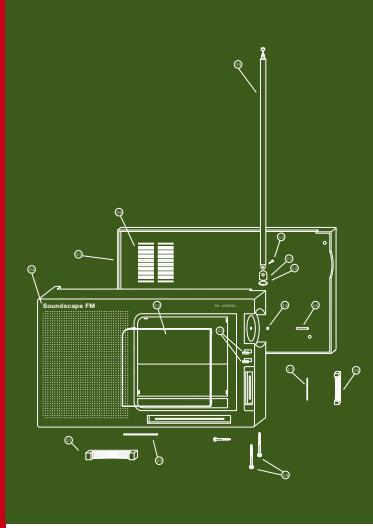
Umatic

Soundscape FM ist als mehrwöchiges Projekt geplant. Es stellt sowohl ein Gegenmodell des herkömmlichen Radiomodells (einer sendet für viele) als auch eine technologische Untersuchung elektronischer und elektromagnetischer Mittel der Übertragung und Kooperation dar. Vor Beginn des Festivals werden die Mitglieder verschiedener Mailinglisten und Sound Communities eingeladen, Fieldrecordings beizusteuern, zusätzlich zu dem bereits gesammelten Material von Umatic. Das Soundmaterial aus aller Welt wird auf einer Serverdatenbank gespeichert, die eine algorithmische Abfolge aller eingereichten Tracks generiert. Das Audio-Ergebnis wird dann über einen lokalen Radiosender ausgestrahlt und über das Internet gestreamt. Auf diesem Weg wird das Radio zu einem Interface, welches lokalen Hörern die Chance geben wird, in ferne akustische Welten einzutauchen. Umatic wird auf dem Festival einen Soundscape FM Kiosk installieren, der Zugriff auf den Stream sowie upload neuer Stücke erlauben wird.

Umatic ist ein Medialab, das 2003 von 5 Medienkünstlern gegründet wurde, die in verschiedenen Bereichen der Netz, Video und Klangkunst arbeiten. Umatic versteht sich als Plattform für audiovisuelle Künste, die Workshops, Präsentationen und initiieren die Kooperationen organisiert. **Derek Holzer** – Sound- und Radiokünstler aus dem Umfeld free radio, net-radio und streaming media-Technologien. Seine jüngsten Arbeiten konzentrieren sich auf Methoden des Fieldrecording und Phänomene elektromagnetischer Resonanzen in unserer täglichen Umgebung, er thematisiert schwerpunktmäßig den Gebrauch von Open Source-Software wie Linux und Pure-Data.

Sara Kolster – Künstlerin in den Bereichen Video und Neue Medien mit Background in Web- und Grafikdesign und webbasierten Projekten. Ihre neueren Arbeiten beschäftigen sich vor allem mit Video und Film. <http://www.umatic.nl/projects.html#project005>

Yannick Dauby – französischer Klangkünstler mit verschiedenen Veröffentlichungen u.a. auf Mille Plateaux, Singita Recordings, Tramitzu, Bremsstrahlung Recordings, Drone Records, Alna Offensive, Aqua/Amplexus, Taaleem, Tramazu und Les Silence des Sirenes. http://www.umatic.nl/info_sara.html http://www.umatic.nl/info_derek.html http://www.umatic.nl/info_yannick.html http://www.umatic.nl/info_sara.html http://www.umatic.nl/info_derek.html http://www.umatic.nl/info_yannick.html



Wessel Westerveld (NL)

Moped
Der Torso eines Mopeds, ganz Motor und auf eine einzige Funktion reduziert - die Erzeugung von Geräusch. Moped ist ein Spielzeug für große Kinder.

Pe

Film
Installation
performances
Radio
Vortrag

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

01

LSP – Laser Sound Performance / Edwin van der Heide ^(NL)

LSP ist eine Performance, bei der Bild und Ton eine gleichwertige Rolle spielen. Das Umfeld ermöglicht dem Publikum, immer wieder seine Perspektive zu verändern. Das Bild wird mit Hilfe eines Lasers generiert, der auf eine dünne Schicht Nebel im Raum projiziert wird. Der Ton steuert dabei die Bewegung des Lasers. Die Entwicklung der Performance fluktuiert zwischen der Dominanz des Bildes über den Klang und umgekehrt.

<http://www.evdh.net/lsp.html>



02

SimpleTEXT / Family Filter – Tim Redfern ^(GB) / **Duncan Murphy** ^(GB)

SimpleTEXT ist eine kollaborative audio-visuelle öffentliche Performance, die durch die Beteiligung des Publikums über Input von Mobilgeräten wie Telefone, PDAs oder Laptops funktioniert. Die Performance regt einen Dialog zwischen den Teilnehmern an, die Nachrichten senden und darüber den audiovisuellen Output der Installation steuern. Diese Nachrichten werden zuerst entsprechend einem Code, der entscheidet, wie die Musik generiert wird, syntaktisch analysiert; sie treiben dann rhythmisch einen Speech- und einen Bild-Synthesizer an, um eine kollaborative Performance zu ermöglichen. SimpleTEXT basiert auf mobilen Geräten und dem Web als Brücke zwischen Netzwerk-Interfaces und dem öffentlichen Raum. Das SimpleTEXT-Projekt hinterfragt die Nutzung mobiler Geräte, schafft eine Plattform für kollaboratives Benutzen von potentiellen Input-Geräten und gibt so Gelegenheit für eine aktive Beteiligung an der Performance.

Tim Redfern beschäftigt sich seit Mitte der 90er mit Neuen Medien und hat eine Reihe interaktiver vernetzter 3D VRML-Installationen produziert. **Duncan Murphy** ist Mitglied des *Dubliner Electronica Duos Ambulance*. <http://www.forwind.net/pixelcorps>



03

phon.o ^(D) shikkatapult

Der Legende nach haben Carsten Aermes Techno-Dub-Experimente unter Kerzenlicht auf der Farm seiner Tante das Licht der Welt erblickt, irgendwo in Ostdeutschland. Wie vielen anderen öffnete ihm der Fall der Mauer die Tore zu Berlin und zu neuen Horizonten. So weit, dass seine ersten Arbeiten auf der anderen Seite des Atlantiks vom kalifornischen Label Cytrax veröffentlicht wurden. Die Wärme und unverfälschte Schmutzigkeit seiner Produktionen halfen ihm, sich mit Traumschmiere und Co zusammenzutun, mit denen er gemeinsam den persönlichen Sound von Shikkatapult zu formen hilft.

<http://www.shikkatapult.de>

Wenn man Wallenstein unproblematisch ins Mittelalter versetzen kann, sollte es auch möglich sein, auf einer Laute Heavy Metal zu spielen. Wir sind die Laptop-Ritter!

Wallensteins Rache

Garage
G-niale
Film
Installation
Performances
Radio
Vortrag

Garage
Lager
Speicher
Sundlichtspiele

Juli
August

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

01

Goodiepal ^(DK) + Jab Mica Och El ^(DK)

Goodiepal/Mainpal Inv. ist wohl die interessanteste Person der modernen skandinavischen Musikszene. Kristian Vester wuchs in einer dänischen Kleinstadt auf, wo er die Schulzeit damit verbrachte, Computer und elektronische Geräte zu bearbeiten und Puzzles zu lösen. In den letzten zehn Jahren hat er als Programmierer und Erfinder für verschiedene Firmen wie Hitachi, Lego und Nokia gearbeitet. Goodiepals Musik liegt eine elementare Musikideologie zugrunde, die zurückverfolgt werden kann bis zu dänischen Außenseitern wie Rude Langaard und Niels Viggo Gade. In Stralsund wird er zusammen mit Jab Mica Och El auftreten – schrullige Elektro-Beats dies- und jenseits jeder Harmonie.

<http://www.championrobot.dk/>



02

Jason Forrest / Donna Summer

^(USA / DJ song / cock rock disco)

... ist der Celebrity-Elektroniker der Stunde: Weltweit featuren ihn die Magazine. Forrest ist der virtuoseste Plunderphoniker vor dem Herrn. Er sampelt, dekonstruiert und rekonstruiert sich um Kopf und Kragen und sein Publikum um den Verstand. Dies tut er auf überaus energetische, lustvolle und mitreißende Art und Weise. Seine Zitate überschlagen sich, seine Kenntnis an Repertoires und Stilen scheint unerschöpflich. Jason Forrest verbrämt das Kitschigste, Schönste, Rockendste, einfach das Herrlichste aus einem knappen Jahrzehnt Disco-Ära zu einem rauschenden DJ-Set. Das Irre ist: Man kann perfekt darauf tanzen! Dreifach gebrochener und vierfach gekitteter Sample-Irrsinn mit unerhöht hohem Spätsfaktor. Derart euphorisch kombiniert, dass die Tänzer noch immer mit den Hüften wippen, obwohl sie längst mit verknotteten Beinen aus dem Saal getragen werden.

<http://www.rockrockdisco.com> und <http://www.sonig.com>

On the good ship lollipop

Schiffskonzert

On the good ship lollipop bewegt sich vom sicheren Boden des Konzertraums auf die wackeligen Planken eines Schiffes. Das Sonnendeck des „Stralsunder“ verwandelt sich in eine schwimmende Bühne und nimmt Musiker und Publikum mit auf eine nächtliche Klangreise. Vor der imposanten Kulisse des Stralsunder Hafens und dem Ufer der Insel Rügen navigiert das Schiff durch die elektronischen Untiefen des jungen Hamburger Labels Dekorder. Die eingeladenen Künstler werden ihre eigenen Klangvorstellungen präsentieren. Speziell für diesen Anlass werden die Musiker ihre individuellen Kompositionen für Schiff und Wasser erarbeiten und performen. Live aufgenommene Geräusche des Schiffsdiesels, Vibrationen des Bootskörpers und mit von Hydrophonen eingefangene Strömungsgeräusche des Wassers werden in Echtzeit verarbeitet und mit anderen Klängen verschmolzen oder aber Schätze traditioneller Seemannsmusik gehoben. Der Konzertraum Schiff ist Interface der Vermittlung und Instrument zugleich.

01

Un Caddie Renversé dans l'Herbe ^(B)

Gamelanfragmente, Glöckchen, Überbleibsel von Clicks und Cuts, Glucksen, arabisch angehauchte Versatzstücke. All das in metrischen Systemen angeordnet, teilweise mit dem Alltag entnommenen, leicht modifizierten Geräuschen oder Stimmfetzen angereichert und in schlichten Arrangements zusammengebracht, die von spielerischer Leichtigkeit sind. Un Caddie wird sich mit traditioneller Seemannsmusik aus Spanien, Ägypten, Brasilien, Indien, Senegal beschäftigen und in seine eigene musikalische Sprache übersetzen. <http://www.oozebap.org/renverse>

02

Voks ^(DK)

Voks wuchs in einem abgelegenen Dorf in der Nähe eines großen Waldes nördlich von Kopenhagen in Dänemark auf. Wenn er nicht gerade allein durch den Wald wanderte, komponierte Voks Musik auf dem Familien-Mac, den Kassettenrekordern und verschiedenen Instrumenten, die er in Spielzeugläden und um das elterliche Haus herum fand. In den frühen 90ern konzentrierte er sich auf Computerprogrammierung und vergrub sich in zwangsnöteischen Mustern. Voks musste jede Nacht vor dem Schlafengehen Noten und Code in strikter Ordnung einrichten, und je disziplinierter seine Musik wurde, desto chaotischer wurde Voks. <http://www.dekorder.com>

03

Black to Comm ^(D)

Ein Festschmaus für Freunde computergenerierter Musik, die zwischen pulsierenden Datenpaketen, tiefer gelegten Hardrocksamples versus bohrenden Lärmschleifen, und Kratz'n Knister Electronica pendelt. Auch ohne Pathosanfälle befindet sich das „Black“ im Titel nicht ohne Grund. <http://www.blacktocomm.org>

04

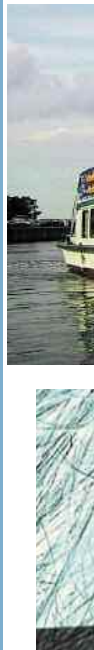
John Hegre ^(NOR)

John Hegre ist Teil des norwegischen Improv-Duos Jazzkammer (mit Lasse Marhaug) und dem Popduo Kaptein Kaliber (mit David Aasheim). Hegres Musik ist jenseits von Improvisation, Komposition, Genre und Akademie. Mit kleinen elektronischen Geräten, Computer und Gitarre wechselt die Musik langsam oder manchmal plötzlich kollabierend von minimalen, beklemmenden Drones zu extremen Noise-Ausbrüchen. <http://www.dekorder.com>

05

für diesen abend – Stefan Funck und Gregory Büttner ^(D)

„für diesen abend“ ist ein musikalisches Zusammentreffen von Stefan Funck und Gregory Büttner. Jeder einzeln zu Hause am Rechner oder draußen mit Mikrofon und DAT tätig, treffen sie sich seit 2001 regelmäßig, um ihre Klangforschungsergebnisse zusammenzubringen. Sie erforschen das Feld der akustischen Möglichkeiten, bauen Klangräume und inszenieren Hörfilme. <http://www.taused-fuessler.de/fela>





Allgemeine Schutzverletzung! Neustart!

01

Coolhaven (04)

Das erste und letzte, was Coolhaven hat, ist ein Konzept oder eine Idee darüber, wie die Geräusche, die sie machen, klingen sollten. Sie glauben, die Idee „gute“ Musik zu machen, ist überholt. Es könnte Improvisation sein oder schlechter gespielter holländischer Volks-Polka-Blues. Was zählt, ist der Moment, nicht Ruhm oder Respekt zukünftiger Generationen von CD-Hörern. Ihr aktuelles Projekt „Stromblocque Phantasien“, ist ein Mix aus Techno, Oper und Noise über das Leben von David Hasselhoff. Live ist Coolhaven eine Mixtur aus Elektronik, Sampling, Loops und Delays, Live-Video und selbst gemachten Filmen, freier improvisierter Kompositionen, volkstümlichen Stücken mit akustischen Instrumenten, komischen kleinen Songs, Sprechgesang, surrealen zu Tränen rührenden Geschichten und sogar ein paar clicks & cuts. <http://www.xs4all.nl/~lukas/pagina/coolhaven.html>

02

Errorsmith + visomat inc. (01)

Errorsmith ist tief in der cluborientierten elektronischen Musik verwurzelt. Unabhängig davon basiert seine Arbeit auch auf der Suche nach neuen Formen digitaler Soundsynthese. Die Clubreferenzen lassen sich auf die Kernelemente reduzieren, während der Sound sich hauptsächlich durch ausgeklügelte Realtime-Manipulationen entwickelt. Errorsmith baut seine Instrumente selbst, mit Hilfe eines modularen Software-Synthesizers. Errorsmiths Musik lässt sich nur schwer einem bestimmten Genre zuordnen, sie hat ihre ganz eigenen Merkmale und liegt irgendwo im Niemandsland zwischen E- und Pop-Musik.

visomat inc. konstituieren sich Mitte der neunziger Jahre als Bestandteil des Berlin-spezifischen Crossover von Medienkunst und Clubkultur mit dem Ziel, Musik zu visualisieren. Indem sie den Videomix als Bild- und Kommentarebene gleichberechtigt zum Muskmix des DJ positionieren, schaffen sie ein visuelles und technisches Pendant zum elektronischen Minimalismus der zeitgenössischen Musikproduktion. visomat inc. bewegen sich an der Schnittstelle zwischen Visualisierung von Musik, der Gestaltung von Ambienten und der Vermittlung von Inhalten, die Analyse und Kommentar in direkte Beziehung zu Zeit und Ort ihrer Aufführung setzen.

<http://www.visomat.com>

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

devices & circumstances stellt Künstler und Projekte vor, die sich mit Interaktions- und Interface-Konzepten in der Musik auseinander setzen. Thematisiert werden Fragen der performativen Vermittlung, der Kommunikationsmöglichkeiten zwischen Künstler und Publikum, Formen der Interaktion von Musikern in einer Performance, aber auch Produktionsprozessen. Die Entwicklung und Erprobung ungewöhnlicher (Software-) Interfaces ermöglicht die Konstruktion spezieller Hörumgebungen und Wahrnehmungsumstände, die beispielsweise die Hörweise nichtmenschlicher Organismen simulieren.

devices & circumstances

Garage
G-niale
Film
Installation
Performances
Radio
Vortrag

01

Musik für Fische / triPhase ⁽⁰⁶⁾

Die Installation: ein Konzert unter Wasser; das Publikum: Fische. Konzert für Fische ist Teil einer umfangreichen Feldforschung Marek Brandts, die sich mit der gängigen Aufführungspraxis und Konzertsituation beschäftigt und sich konzeptuell und praktisch mit einem ganz anderen Publikum beschäftigt – den Tieren. Welche Musik mögen Katzen, wie kann man für Elefanten spielen, wie geduldig sind spanische Stiere oder wie eben kann ein Konzert für Fische aussehen. Das Projekt beschäftigt sich mit zoologischen Fragen und Phänomenen der Wahrnehmung. Das Konzert für Fische wird live über Körperschallaktivatoren unter Wasser abgespielt. Ein Hydrophon (Unterwassermikrofon) macht für das „normale“ Publikum an Land ein Konzert hörbar, wie es vielleicht für die Fische klingen könnte. **Marek Brandt** aka triPhase gründete 2000 gemeinsam mit C. Wruck privatelektro. triPhase ist Musiker und Künstler. Er arbeitet im Kontext digitaler Musik, Medienkunst, Vernetzung und Video. Bei seinen Live Performances nutzt er Fieldrecordings, Samples und digital/analog synths.

<http://www.privatelektro.de>



02

Owl Project – Antony Hall ⁽⁰⁶⁾ / Simon Blackmore ⁽⁰⁶⁾

Das Owl Project sind Antony Hall und Simon Blackmore, zwei Manchester-Künstler, die mit handgefertigten elektronischen Instrumenten arbeiten. Frühere Klangarbeiten waren z.B. eine Performance, bei der ein Casio SK1 Keyboard benutzt wurde, um mit einem Eulenpublikum zu kommunizieren. Kürzlich entdeckten sie das Log1k[®] als Medium, um live generierte elektronische Musik zu performen. Bauanleitung: 3 - 15V Motor / klobiger Holzrahmen / Kompaktdesign für leichtes Setup / Echtrindenaußenverkleidung / 6 Inputs erweiterbar auf 12 / leuchtender hörbarer matter Bildschirm mit An- und Ausschalter / über 10 Schalter / Kontaktdraht / Hartholzlaminateckel / Log-rithms[®]-Software

<http://www.owlproject.com>

Jul
August

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Kapotte Muziek, gegründet 1984 von Frans de Waard und Christian Nijs, besteht heute live aus Peter Duimelinks, Roel Meelkop und Frans de Waard. Als Studioprojekt beschäftigt sich Kapotte Muziek mit dem Recyclen alter Soundmaterialien in ein neues Produkt. Als Liveprojekt benutzt Kapotte Muziek Klänge aus dem unmittelbaren Umfeld des Festivals, mit Sounds gemixt, die durch Livebearbeitung am Veranstaltungsort gefundenen Objekte generiert werden.

http://www.fykkingen.se/f_kapotte.html

(siehe auch Ausstellung S. 8) ixi software werden ihre bisher entstandenen Instrumente/Prototypen in einer Live-Performance vorstellen und dabei von Jacob Kirkegaard unterstützt. <http://www.ixi-software.net> und <http://www.fonik.dk/>



Zwei Arbeiter füllen vier durchlöcherter Eimer. Diese Eimer sind Teil einer mechanischen Kette: Abhängig vom Anstieg oder Abfall des Gewichts des Sandes verursachen sie die Bewegung von vier balancierenden Polen, die durch ein Relaisystem aus Kabeln und Flaschenzügen vier fallende Guillotinen aktivieren, die nebeneinander vor einem Lichtprojektor stehen. Diese funktionieren wie ein fotografisches Diaphragma. Das Licht, frei oder verdichtet, abhängig von den Bewegungen der Guillotinen, verbindet sich mit 24 fotosensitiven Sensoren, die auf vier Pfeilern angebracht sind. Je nachdem, wie viel Licht sie empfangen, senden diese Sensoren, weitergeleitet von einem Konverter, Signale zu einem Sampler. Die im Studio entwickelten Sounds werden dann aktiviert und zeitgleich mit der Bewegung der Eimer, und so auch mit der Bewegung der Arbeiter, reproduziert. Ein polyphonisches Ereignis. **Cod.Act** bedeutet *Forschung, Experiment, Ausdruck und beschreibt eine permanente Arbeitsmethode. Elektrotechnischer Sound und visuelle Maschinen werden für gezielte Interventionen geschaffen. Cod.Act versucht eine kritische Beteiligung an Politik, Wissenschaft und Kunst.*

silence but louder macht drei unterschiedliche Ansätze der Auseinandersetzung mit den Feinheiten der akustischen Wahrnehmung zum Thema. Von der strengen Komposition bis zur freien Improvisation werden Grenzbereiche des Hörbaren erforscht und von Komponist wie Publikum gleichermaßen erprobt. Dieser Abend gehört zweifelsfrei den Konzeptionalisten, die an den Schnittstellen zwischen Bildender Kunst, Musik und Theorie operieren.

01 Richard Chartier ^(USA)

Die für eine Performance benutzten Sounds stammen aus einer Sammlung von vorbereiteten Samples, Resten vergangener Kompositionen und unveröffentlichter Arbeiten, werden aber sorgfältig für Raum und Situation gewählt, in der sie als Teil einer neuen performativen Komposition präsentiert werden. Dabei entsteht ein kompositorischer Entwurf, in dem Raum für unmittelbare Improvisation und Bearbeitung existiert. Chartier arbeitet am Rand des Nichtwahrnehmbaren und erforscht in seinen minimalen Klangkompositionen den Akt des Hörens und die Beziehungen zwischen Klang, Stille, Konzentration. Seine Live-Performances, meist ohne jeglichen visuellen Input, ermöglichen dem Publikum, sich ausschließlich auf ihre Fähigkeit des Hörens zu konzentrieren.



02 Carl Michael von Hausswolff ^(S)

Carl Michael von Hausswolff arbeitet an der Schnittstelle zwischen bildender Kunst, experimenteller elektronischer Musik und Performance. Er arbeitet mit verschiedensten Partnern in unterschiedlichsten Medien und ist u.a. Komponist, Künstler, Produzent und Kurator. Bis Anfang der 90er Jahre war der Taperecorder seine beliebteste Dokumentations- und Soundwaffe. Er gründete das Magazin „Radium 226.05“ und das gleichnamige Label. Seine Installationen haben oft den Charakter von Versuchsanordnungen, die nicht so sehr am fertigen Werk, sondern vielmehr an der Aufdeckung akustischer, visueller und gesellschaftlich-kultureller Phänomene interessiert sind.

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

03 efzeg ^(A)

„efzeg“ steht für „ensemble für zeitgenössische gebrauchsmusik“ Saxophone, Gitarren, Vibraphone und Synthesizer, Computer, Turntables, eine Feedbackcam und ein Videomixer gehören zum Inventar, wenn Efzeg auf die Bühne gehen, um ihre minimalistischen Liveelektronik-Performances zu zelebrieren. Efzeg, das sind Boris Hauf, Martin Siewert, Burkhard Stangl und diebT3, und sie verstehen sich als ein gemeinsames Wesen, welches Billy Roisz visuell in Szene gesetzt wird. Die Musik Efzogs kribbelt im Bauch, krabbelt über den Rücken und kitzelt im Ohr. In leisen Improvisationen erzeugen Efzeg ein fiebrig phantasierendes Wesen voller Verstärkung und Unsicherheit. Es ist klangmalerische Musik für mentale Metamorphosen. Musik, die ebenso organisch wie künstlerisch, ebenso emotional wie gefühlkalt ist; eines aber ganz sicher: irgendwie spannend.

<http://efzeg.klingt.org>

feedback / backfeed

Rückkopplung, engl. feedback: Rückkopplungen sind Wirkverläufe, die in einer Kette auf Elemente einwirken, die in der Kette bereits vorhanden sind. Wirkungen werden zu ihren eigenen Ursachen. A wirkt auf B, B wirkt auf C und C wirkt wieder auf A. Rückkopplung ist ein Begriff der Kybernetik bzw. der Systemtheorie. feedback/backfeed stellt unterschiedliche künstlerische Ansätze auf akustischer und visueller Ebene vor, die sich mit den Phänomenen des kontrollierten Feedbacks beschäftigen.

01

FDBCK/AV / Bas van Koolwijk ^(NL)

Die Videocompositionen von Bas van Koolwijk verstehen sich als Angriff auf den Illusionscharakter des Videos selbst. Er untersucht die „Störungen“, die durch die Manipulation der Hardware von Videos produziert werden können. FDBCK/AV ist eine Solo-Live-Performance, in der van Koolwijk eine Feedbacksteuerschaltung zwischen die Audio- und Videosignale einbaut und die Signale damit zu zwei Facetten eines autarken Datenstroms macht. Das MIDI-steuerbare Interface nutzt keinen Kameraeingang – alle Klang- und Bilddaten werden in Echtzeit innerhalb eines Feedback-Systems generiert.

http://www.umatic.nl/info_bas.html



02

feedback Performance / Christian Toonk ^(NL)

Toonks Arbeit setzt sich verstärkt mit Feedback-Prozessen auseinander. Indem Mikrophone als Input genutzt werden, wird der Raum zur Grundlage eines autarken Audiosystems. Aufgesammelte Klänge wie Krach, Zischen und Murmeln werden erfasst, gefiltert und bearbeitet, bevor sie zurück in den Raum übertragen werden. Das Ergebnis ist ein andauernder Datenfluss, der den Raum reflektiert und füllt. Die tatsächlichen Ausmaße und das Material des aufgenommenen Raums, die darin befindlichen Objekte und das gegenwärtige Audiosignal bilden die Baueinheiten für ein (Audio-)Interface.

http://www.umatic.nl/info_christian.html

03

Feedback / Simon Garreis ^(D) / Marc Hoffman ^(D)

Auch bei Garreis und Hoffman wird der Raum zum Instrument und gleichzeitig zur einzigen Klangquelle der Performance. Die besondere Raumakustik, die Geräusche des Publikums und die Klangmanipulation bilden einen geschlossenen Kreislauf.



04

Boorkopbreaks / FeedbackSociety ^(NL)

Arno Scheper, Willem Witte und Renzo van Steenberg experimentieren seit 1997 als FeedbackSociety auf der Suche nach neuen Formen und Techniken audiovisueller Produktion. Für ihre Performance „Boorkopbreaks“ wird eine Kamera direkt auf einer laufenden Bohrmaschine befestigt. Mit zunehmender Bohrgeschwindigkeit bewegt sich die Kamera irgendwann so schnell, dass sie keine Echtzeitbilder mehr erfassen kann. Die Bilder werden zu Licht-Strukturen, werden gestreckt und in kreisförmiger Bewegung komprimiert. Diese Strukturen werden in Klänge übersetzt.

<http://www.weBSITE.net/fbs/>

double perspectives

double perspectives lässt drei Duos aus ganz unterschiedlichen lokalen Zusammenhängen aufeinander treffen. Augenmerk liegt sowohl auf international musikalisch verbindenden Gemeinsamkeiten, als auch auf lokalen kulturellen Differenzen – im Vordergrund steht die musikalische Kommunikation. skoltz_kolgen wird präsentiert von Mutek Festival Montreal (Kanada).

Typical Human Beings / Anton Nikkilä^(FIN) / Alexei Borisov^(RUS)

Alexei Borisov & Anton Nikkilä – ein Duo zweier Veteranen der experimentellen Szene in Moskau und Helsinki, ihren jeweiligen Heimatsstädten. Ihre Laufbahnen waren in vielerlei Hinsicht ähnlich, von absurdisties'n'apocalypses Post-Punk kommend über formalistischen und futuristischen Anti-Techno bis hin zu poetischem digitalen Noise, und gleichzeitig ein eigenes vielseitiges kulturelles Gepäck tragend. Borisov und Nikkilä arbeiten seit 1984 zwischen Russland und Finnland zusammen, haben eine Reihe von Veröffentlichungen vorgelegt, sind als Duo live aber nur selten zu erleben. <http://www.nbresearchdigest.com/borisov.htm> <http://www.nbresearchdigest.com/nikkila/>



02

FM3^(CHN)

gegründet 1999 vom Sichuaner Computer-Musiker Zhang Jian und dem klassisch ausgebildeten Komponisten Christian Virant gehören FM3 zu den Pionieren digitaler Musik in China und sind führende Kraft auf dem Gebiet experimenteller Elektronik. In ihrer Musik verwenden sie Computer und Software gleichberechtigt mit traditionellen chinesischen Instrumenten. FM3 konzentrieren sich in ihrer Arbeit auf die Transformation von Jahrtausende alten musikalischen Traditionen in Formen zeitgenössischer Minimalmusik. FM3 machte ihr internationales Debüt auf der Bip-Hop Generation v. 7 des Marseiller Labels Bip-Hop und veröffentlichte außerdem auf dem Schweizer Weblabel Leertraum. http://www.leerraum.ch/releases/005_pinpan/fm3_pinpan.html

03

Flüux:/Terminal / skoltz_kolgen^(CAN)

Flüux:/Terminal projiziert Bilder auf zwei Screens, die stereophone visuelle Repräsentationen des alter ego des Audio, das ebenfalls in zwei geteilt ist, sind. Die Soundquellen (links/rechts) werden desynchronisiert und in zwei separate Kanäle getrieben: Der linke Kanal erzeugt das linke Bild; der rechte Kanal das rechte Bild. Das Bild ist verzerrt, es trägt die Zeichen, die der Sound darauf hinterlässt, und wird zum Fossil des Sounds. Flüux:/Terminal stellt eine bipolare Methode dar, die Skoltz_Kolgen „Diptyque Rétinal“ genannt haben. Wie in all ihren Arbeiten ist auch hier der Berührungspunkt zwischen Bild und Ton Gegenstand ihrer Forschung. **Skoltz_Kolgen** ist ein mehrmedial arbeitendes Künstler-Duo aus Montreal, bestehend aus Dominique (D) Skoltz und Herman W Kolgen. <http://www.skoltzkolgen.com>



Garage
G-niale
Film
Installation
Performances
Radio
Vortrag

Garage
Lager
Speicher 9
Sundlichtspiele

Juli
August

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

zwischen Instrument und Electronics – radian and sideprojects
radian wird vor allem wegen seiner Live-Performances hoch geachtet, einer Mischung aus traditioneller Instrumentierung und moderner Technologie, wobei das Konventionelle nahtlos mit dem Nichtkonventionellen verschmolzen wird, um etwas vollkommen Neues zu schaffen. Das Programm stellt neben der Band eine Reihe hoch interessanter side projects der einzelnen Musiker vor.

01 **lokai / Florian Kmet^(a) / Stefan Németh^(a)**

Ein grundlegender Impuls, um lokai zu gründen, war die Kombination des Soundspektrums einer E-Gitarre mit den Möglichkeiten elektronischer Instrumente auf einer strukturellen und tonalen Ebene. Die Ergebnisse sind pulsierende und spannungsgeladene Stücke mit einer Art innerlichem Songformat, das augenblicklich abgesetzt oder verändert werden kann. Innerhalb dieses Szenarios reicht die Dynamik von extrem dichten Layern bis zu fragilen Konstruktionen fragmentierter Melodien und Sounds. http://www.radian.at/related/related_content.html#rel04

02 **Kapital Band 1 / Martin Brandlmayr^(b) / Nicholas Bussmann^(a)**

Nicholas Bussmann (Beige Oscillator, Ich schwitze nie) und Martin Brandlmayr (radian, Trapist) sind zwei der aktivsten Musiker entlang der Wien-Berlin-Achse. In Kapital Band 1s Arbeit wird man nicht einen regulären Pop song finden, aber man kann sie als eine Funktion von Pop verstehen – Pop, der auf seine Grundidee gekürzt ist, was Raum für eine neue Ästhetik schafft. Letztlich dienen all diese klassischen Termini als mehr oder weniger versteckte Parameter in Kapital Band 1s vertracktem Koordinatensystem, das sich mit einem ganzheitlichen Konzept auseinander setzt, eingeschlossen ihre Musik, Performance, Fotos, Coverkonzept und mehr. Was soll man von einem Bandprojekt halten, dass seiner letzten CD-Veröffentlichung einen identisch bedruckten, unbeschrifteten CD-Rohling beilegt?

<http://www.kapitalband1.com>



PASCAL RETIGNANT

03 **radian^(a)**

Martin Brandlmayr (drums, vibraphone, programming), Stefan Németh (digital and analogue synthesizers), John Norman (bass) bewegen sich im Spannungsfeld zwischen elektronischen und nicht-elektronischen Instrumenten. Projekte wie radian sind darauf ausgelegt, nach neuen Klängen und einer ganz eigenen Form der Verknüpfung dieser zu forschen, was nicht weniger heißt, als eine neue Ästhetik zu erfinden. Scheitern gerade manche daran, sich in den Welten der benutzten Maschinen zu verlieren und somit nur permanent deren Konstruktionsplan zu reproduzieren, so gelingt es radian so etwas wie Wiedererkennbarkeit zu erreichen und sich somit auf ganz eigenartige Weise in den Pop einzuschreiben. Absolut beeindruckend, wie radian das Vokabular von Rock im weitesten Sinne in Verbindung mit den Mitteln neuzzeitlicher Technologie bringen, und zwar im Sinne eines Band-Konzepts, von „sich in einen Raum stellen und gemeinsam spielen“. Die letzte Platte des Trios wurde von John McEntire (Tortoise) produziert.

<http://www.radian.at>

Le Placard – Headphonefestival

Initiiert von Erik Minkinnen entsteht 1998 das „Festival für Kopfhörer“ in Paris. Zunehmende Polizeirestrictionen lassen in diesem Jahr Clubs und Veranstaltungsorte verschwinden, ein Rückzug ins Private soll verhindert werden. Das Festival in der eigenen Wohnung wird organisiert. Polizei und Nachbarn können sich nicht beschweren, stündlich ist zwar Klatschen nach Konzerten vernnehmbar, die Musik jedoch wird lediglich per Kopfhörer übertragen. Die Idee setzt sich durch, das Festival wird ausgeweitet, wiederholt und in Paris zu einer Art Institution. Ab der dritten Ausgabe wird das Internet als Medium aktiv eingebunden, es korrespondieren per Stream zwei Räume in Paris und Tokio. Das Hören über Kopfhörer ist eine komplett andere und extrem konzentrierte Erfahrung, sowohl für Performer als auch für das Publikum. Oftmals sind Placard-Sessions unendlich lang. Le Placard in Stralsund wird der Abschluss des diesjährigen internationalen Headphonefestivals sein und ein neuer Zeitrekord soll aufgestellt werden (Minimum 72 Stunden!).
<http://placard95.doki.doki.fr>

01

Discom (F) deco
Discom ist seit 1999 ein Duo, bestehend aus Lionel Fernandez und Erik Minkinnen. Discoms Musik versucht eine feinfühligte Mischung aus ihrem Hauptinteresse an anomaler und extremer digitaler Soundbearbeitung und süßen Harmonien manipulierter Popmelodien. Discom arbeiten live zusammen mit Künstlern wie Gel oder Tujiko Noriko als Trio oder Quartett. Discom betreiben das Deco-Label und sind außerdem Gründer (mit Sylvie Astié und Isabelle Piechaczky) der Büro-Organisation in Paris.
<http://www.w-deco.com>

02

Evil Moisture (UK) doomation
Andy Bolus (aka Evil Moisture) baut Dada-artige modifizierte elektronische Spielzeuge, indem er deren Schaltkreise, z.B. solche aus sprechenden Computern für Kinder, neu verkabelt und sie dann wie Noise-Maschinen benutzt. Andy Bolus hat die Kopfhörer-Ausrüstung für Le Placard entworfen. Er betreibt außerdem das Label doomation records.
<http://evil.moisture.free.fr/xxyl/xxl/XXYLEXX2000inc.html>



BEAUCOUPRE/ANG



Sylvie Astie

03

Intertecsupabrainbeatroomboyz (F) intercom
Intertecsupabrainbeatroomboyz sind ein Pariser Duo mit Erik Minkinnen (Laptop) und Andy Bolus (Laptop, modifizierte Spielzeuge). Eine wunderbar chaotische Tour de force, mit einer großen Auswahl an Sounds und Ideen.
<http://Intertecsupabrainbeatroomboyz.tk>

Garage
Film
Installation
Performances
Radio
Vortrag

Garage
Lager 6
Speicher
Sundlichtspiele

Juli
August

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

04

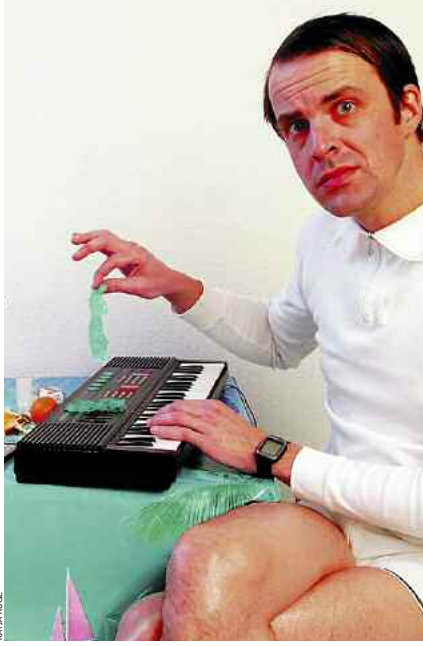
Augsburger Tafelconfect (D, nneon / stora)
<http://www.augsburg.tk/>

Im Angesicht einer Praline gerieten Jyrgen Hall (Laptop und Malprogramme) und Sebastian Reier (Vulkangitarre und Gerätschaften) im Oktober 2002 in eine Auseinandersetzung, in deren Folge sie übel zugerichtet wurden. Der verbliebene Klumpen nannte sich Augsburger Tafelconfect. Ein passender Name, suggeriert er doch eine harmlose Ansammlung von Pralinen, ohne zu verraten, dass eben vor den Augen dieses Confects eine Gewalttat stattgefunden hatte. Das Knäuel Reier/Hall wusste schon bald, aus seiner Verklumpung Nutzen zu ziehen. Das Augsburger Tafelconfect ist ein audiovisuelles Trio. Livia v. Seld aka baronesseA serviert zu den Konzerten wohlwonnige Filme in umgekehrter und kreisförmiger Erzählrichtung.



BARONESSE A

KATA BLIGE



05

Gunter Adler (D, staubgold / stora)
<http://www.gunter-adler.de/inf/inf.html>

Jyrgen Hall arbeitet als Sound Engineer, Programmierer, Museumsaufsicht und Motorradlieb. Er findet sein alter ego Gunter Adler und veröffentlicht sein Solodebut auf Staubgold. Arbeitet außerdem an Animationsfilmen und Filmmusik und musiziert im Hamburger Grönland Orchester..

06

Andres Franz Krause (D, softl music)
<http://softlmusic.com>

Komponist im Bereich der Minimal- und Drone-Musik, hat unter dem Namen A.F.R.I. Studios verschiedene Veröffentlichungen bei Labels wie Tonschacht und Lucky Kitchen. Zusammen mit Tom Steinle betreibt er das Label Softl Music.



07

Orchestre Vide (F) dokidoki

Die General MIDI Karaoke Show, hier darf jeder seine Hits singen ..

Produziert von Sebastian Reier und Livia von Seld für International Nneon Entertainment und edition Stora.
<http://www.nneon.com> <http://www.stora.de>

01 screening

Silent Room / Skoltz_Kolgen ^(CAN)
Ein Querschnittsblick auf 20 Menschen, 20 Zimmer, 20 private Leben. Silent Room ist eine Röntgenvision von 20 Innenräumen. Statt einer Handlung gibt es lebende Bilder, jedes um eine bestimmte Idee geformt, einen Impuls, eine Leere, einer Obsession. Silent Room ist ein Film aus Licht und Schatten, ein Kammerfilm, bei dem die leisen und geheimsten Dinge zu einem Flüstern ihrer Präsenz werden. Der Film ist auf seine Art ein technisches Kunststück: Skoltz_Kolgen benutzen verschiedene Aufnahmetechniken, u.a. eine Reihe von computersynchronisierten Kameras. Zusätzlich zu Serieaufnahmen wurden 7000 Fotos digitalisiert und animiert. Die Regisseure entwickelten ein eigenes Interface, das die Dynamik des Soundtracks mit dem Bild verbindet.

02

atlantic wave terminal / deadbeat ^(CAN) in Stralsund vs monolake ^(D) in Berlin
Atlantic Waves ist eine audiovisuelle Performance für zwei vernetzte Computer und zwei Spieler und basiert auf einer in MAX/MSP realisierten Software, die es den beteiligten Musikern ermöglicht, gleichzeitig von zwei Computern aus rhythmisch-klangleiche Strukturen zu schaffen und zu manipulieren. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich die Beteiligten im gleichen Raum befinden oder diesseits und jenseits des Atlantik, was den Namen der Performance erklärt. Die Oberfläche der Software ist für das Publikum auf beiden Seiten sichtbar und besitzt eine strenge abstrakt-graphische Anmutung, die als projiziertes Video auch dann interessant ist, wenn man sie losgelöst von ihrer Funktion betrachtet. Jede Interaktion der Spieler mit der Software führt zu einer Veränderung auf dieser Oberfläche, die für jeden Zuschauer nachvollziehbar ist. Die Software stellt die einzige Möglichkeit für die Musiker dar, während der Performance miteinander zu kommunizieren, ohne alle anderen üblichen Kanäle wie Sprache, Gestik, Mimik. Die Aufführung wird am 11.08.2004 zwischen garage(Stralsund) und dem Berliner „summer suite“ Festival der singulär Hörgalerie in der Parochialkirche anlässlich der dortigen Eröffnung stattfinden.

deadbeat (CAN) Scott Monteith, mit Wahlheimat Montreal, der seit 1998 seine eigene spezielle Mischung aus datageladener minimaler Elektronik auf Labels wie Cynosure, Force Inc, Intr_version, Revolver und Scape veröffentlicht. Seine musikalische Arbeitserfahrung hat ihm eine große Leidenschaft für die Entwicklung neuer kreativer Interfaces und ein sicheres Gespür für die neueste Technologie in diesem Bereich mitgegeben. Ob es um schrägen, nicht-ganz Dancefloor-Techno geht oder um brummenden digitalen Dub, die treibende Kraft hinter Scotts musikalischen Anstrengungen ist der Wunsch, einen vollkommen eigenen Sound zu finden. Einen, der die Vergangenheit jenseits von leerer Anerkennung oder kultureller Aneignung ehrt und der die digitalen Tools der Gegenwart mit der Schönheit menschlicher Unvollkommenheit vermischt.



MARTY DE LATHIER

Pe



Film Installation performances Radio Vortrag

TESLA TURM

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

Re-Inventing Radio

Klausurtagung zu Fragen der Radiokunst 29.07.-31.07.2004

Garage und Speicher Katharinenberg

RadiokünstlerInnen und ProducerInnen präsentieren und diskutieren Modelle und Strategien, mit deren Hilfe sie heute in Praxis und Theorie Bilder eines ganz anderen Radios entwerfen. Dabei wird auch die Frage aufgeworfen, ob und wie sich KünstlerInnen dabei in der heutigen technologischen und medienpolitischen Situation noch auf künstlerische Traditionen berufen können. Die folgenden Zitate, die Aspekte des sich rasch wandelnden Kontextes, in dem RadiokünstlerInnen heute arbeiten, beleuchten, sind einem Text entnommen, den Matt Smith bei der 5. Radiobiennale Mexico City 2004 vorgetragen hat. Matt Smith hat seit 1999 eine wöchentliche dreistündige Live-Radioshow bei CTR, Vancouver, einem der traditionsreichsten Universitätsender der Welt.

„Innerhalb der Medienlandschaft, ihrer Distribution und Produktion stellt Radio ein einzigartiges, weit über ein konventionelles Broadcasting- oder Hintergrundmedium hinausgehendes Phänomen dar. Radio bedeutet nicht nur einen greifbaren Apparat noch ausschließlich ein von klaren Erwartungen geprägtes Format der Präsentationen von Inhalten, sondern vor allem auch eine eigenständige Technologie, die heute als Träger digitaler Daten zu einem Grundpfeiler der Entwicklung der ‚modernen‘ Medienproduktion und Distribution geworden ist ...“

... wenn man die übliche Trennung zwischen Format und Technologie einmal außer Acht lässt, wird das heutige Erscheinungsbild von Radio als Medium und Technologie nicht nur von UKW und Mittelwelle geprägt, sondern auch von Handies, WLANs, Satellitenkommunikation, den traditionellen Amateur- und CB-Radiosystemen und selbstverständlich auch den verschiedenen Mikrotransmittern, die entweder privat aber auch für Makro-broadcasting in überschaubaren Gebieten verwendet werden. Die Kombination dieser verschiedenen Technologien bringt Radio ironischerweise wieder zurück zu seinen ursprünglichen Intentionen, nämlich zur Zweigweg-Kommunikation.“

... die neueren Methoden der Kommunikation durchdringen die traditionellen Sendemedien. Sie stellen einen konzeptuellen Einstieg in die ungeheuren Möglichkeiten dar, die sich aus der Vernetzung all der unterschiedlichen Kommunikationswege zur Herstellung neuer Räume der Artikulation und Interaktion ergeben ...“

»Um diese mächtigen Werkzeuge auch einsetzen zu können, muss man die verschiedenen Beziehungen zwischen Medien, Technologie und Gesellschaft verstehen.

Wir erleben eine sehr aufregende Periode, weil zur Zeit gerade viele Barrieren, die den Zugang und die Inhalte der Medien im Allgemeinen regeln, ausgehöhlt werden, und zwar genau aufgrund der Vielfalt der Möglichkeiten ihrer Verwendung.“

»Wenn man all dies in Betracht zieht, schaut es für die unabhängige Medienproduktion gar nicht so schlecht aus. Nie zuvor hat es so viele Möglichkeiten zur Kommunikation und zum Austausch von Ideen und Arbeiten gegeben. Vorausgesetzt, dass KünstlerInnen und unabhängige ProduzentInnen ganz vorne dran bleiben und die angebotenen Technologien auf ihre Art voll ausreizen, ja missbrauchen, könnte es möglich sein, eine gewisse Kontrolle über die Zukunft unserer Kultur von jenen Konzernen zurückzugewinnen, die heute die Macht über die Medien in der Hand haben.“

Projektvorstellungen / Performances

01

Radioballett – Übung in unnötigem Aufenthalt / ligna ^(B)

Der Hamburger Hauptbahnhof ist ein Beispiel, an dem sich die zunehmende Privatisierung öffentlichen Raumes und die damit verbundene Verdrängungspolitik anhand erlaubter und verbotener Gesten beschreiben lassen. Welche Gesten sind gestattet, wenn sind diese gestattet, und wie weit liegen Erlaubtes und Verbotenes voneinander entfernt?

+ doku **Radioballett – zerstreute Öffentlichkeit** / M. Grimm / O. Sobczak / C. Witz DV / 12:20 min / D 2003

Tonic Train / Sarah Washington ^(UK) / Knut Aufermann ^(UK)
Tonic Train mischt in ihren Performances, die so organisch in ihrer Struktur wie anspruchsvoll in ihrem Sound sind, komplizierte selbstgebaute „schaltungsverbiegende“ Elektronik mit einem raffinierten Gebrauch von Feedback und Mini-FM-Sendern. Sarah Washington + Knut Aufermann sind neben ihrer musikalischen Beschäftigung aktive Betreiber des Londoner Künstler-Radioprojektes Resonance104.4fm.

Expanded Radio / Streaming Performance radioalia mit Radio Ozone ^(DE)
radioalia werden in Zusammenarbeit mit Radio Ozone in Riga eine Streaming-Performance produzieren. radioalia wird dafür Live- und aufgenommene Soundstücke eines ihrer Partner-Radioteleskopen nutzen und diesen Stream über das Internet senden. radioalia als Künstlergruppe im Februar 1998 von Honor Harger & Adam Hyde in Neuseeland gegründet, jetzt mit Sitz in Lettland, arbeitet an der Schnittstelle Kunst, Wissenschaft und Technologie. Ihr grundsätzliches Interesse liegt auf den Möglichkeiten, wie Sendetechnologien genutzt werden können, um neue künstlerische Formen zu entwickeln. <http://www.radioqualia.net>

com_muni_port / neuroTransmitter ^(USA)
com_muni_port ist eine tragbare Radiosendeinheit und ist historischen militärischen, wissenschaftlichen und medienverwandten mobilen Kommunikationsgeräten nachempfunden. Um es von vielen seiner Vorgänger zu unterscheiden, aktiviert com_muni_port das Lokale und funktioniert als Werkzeug für Informationsverbreitung und öffentliche Beteiligung. com_muni_port ist ein in sich geschlossener Rucksack-Sender, der für das Senden von the fly® genutzt wird. Während es umherwandert, ist sein Übertragungsbereich von den Gegebenheiten des urbanen Raums bestimmt und begrenzt. neuroTransmitter wurde 2001 als Gruppe gegründet und nutzt für ihre Arbeit analoge und digitale Kommunikationstechnologien. <http://www.neurotransmitter.fm>

Roadmovie / Matt Smith ^(CAN) Video, 67 min
Im Oktober 2002 kauften Matt Smith und Arvind Thadani einen 1974er Dodge Dart und fuhren von Vancouver, B.C. nach Brooklyn, N.Y. und zurück über Winnipeg, durch das westliche Kanada nach Vancouver. Diese beiden langen Fahrten wurden zu einem 67 Minuten langen Zeitraffer-Video kombiniert. Dazu wurde während der Fahrten ein Laptop mit einer Videokamera verbunden. Der Laptop nahm alle 2 Sekunden ein Standbild auf. Der visuelle Teil von Roadmovie besteht aus der ungeschnittenen Animation dieser 117004 Standbilder, die mit einer Rate von 30 pro Sekunde wiedergegeben werden. Der später produzierte Soundtrack verarbeitet die akustische nEindrücke der Reise, Samples aus dem Autoradio, CDs, die ihnen unterwegs empfohlen worden waren sowie heruntergeladenes Material aller Art. **Matt Smith**, einer der Begründer von FirstFloorElectronix, lebt und arbeitet in Vancouver und hat seit 1997 an zahlreichen international vernetzten Projekten teilgenommen. 2002 begründete er gemeinsam mit Sandra Wintner die Artist Run Limousine als mobilen von KünstlerInnen selbst-verwalteten Kunstraum. Seither haben die beiden eine Reihe von kollaborativen Kunstprojekten realisiert. <http://www.firstfloor.org/ARL/roadmovie>

Shanty Schande im Wellenmix / Underwater Agents / Ostudio ^(D)
In einer Liveperformance wird via UKW-Minirender sowohl eine Sound&Song-Rahmenhandlung transportiert, die des sich mittels Shanty artikulierenden sehnächtigen Seemanns, als auch eine Reise durch die Klangweiten der Mittelwelt unternehmen, die, gefiltert und effektverstärkt, vom zweiten Sender auf UKW umgelagert wird. Das vorliegende Konzept basiert zum einen auf einem Programm zu Shanties, das in diesem Jahr in eine Produktion für das Deutschland Radio überführt wurde, und zum anderen auf einer im Jahre 2000 aufgeführten „Mittelwellen“-Performance. Underwater Agents ist ein locker kryptisches Kollektiv um das Greifswalder Ostudio, das sich mehrmedialen Inszenierungen verschrieben hat. <http://www.microfish.de/index.html>

01

Kunstradio Wien ^(*)

Das 1987 als wöchentliche Radiokunstsendung beim Kulturkanal des ORF, Österreich 1 gegründete Kunstradio versteht sich als point of access für KünstlerInnen zum Kontext des öffentlich-rechtlichen Radios. Seit den frühen 90er Jahren nutzen KünstlerInnen diese Möglichkeit, um vernetzt innovative Projekte zu produzieren, deren Modell u.a. die Telekommunikationsprojekte von Ende der 70er/Anfang der 80er Jahre waren. Aus dieser Geschichte erklärt sich auch die im öffentlich-rechtlichen Bereich sehr seltene und anhaltende Affinität des Kunstradios zu einer kritisch-subversiven Radiokunst und/oder alternativen Radioszenen und -Sektoren. 1995 wurde Kunstradio on line als ein eigenständiger von KünstlerInnen gestalteter und bespielter Raum begründet, der sowohl Schauplatz von international vernetzten Projekten war und ist wie auch als Ankündigungs- und Dokumentationsmedium für Projekte des Kunstradios dient. Im Laufe der Jahre ist Kunstradio on line zu einem in seiner Art einzigartigen Archiv der internationalen Radiokunst geworden. **Elisabeth Zimmermann**, *lebt in Wien*. *Sie studierte Medien- und Kulturmanagement am ITCM in Salzburg. Seit 1991 beim Ö1 Kunstradio, seit Herbst 1998 Produzentin der Sendereihe. Heidi Grundmann, lebt in Wien. Als Radio-Journalistin, Kunstkritikerin und Kuratorin spezialisierte sie sich auf zeitgenössische bildende Kunst, Kunst im öffentlichen Raum, Kunst und Technologie sowie Medienkunst. 1987 begründete sie Kunstradio-Radiokunst, einen wöchentlichen on air-Schauplatz für Radiokunst auf Österreich1.*

<http://kunstradio.at>

02

Resonance 104.4 FM London ^(*)

Resonance 104.4 fm ist Londons erste Kunstradiostation, unterstützt vom London Musicians' Collective. Seit dem 1. Mai 2002 sendet die Station rund um die Uhr. Ihr Auftrag? Eine radikale Alternative zu den universellen Formeln des Mainstream-Radios zu bieten. Resonance 104.4 fm sendet Programme, die von Musikern, Künstlern und Kritikern gemacht werden, die die Vielschichtigkeit der Londoner Kunstszene repräsentieren, mit regelmäßigen wöchentlichen Beiträgen von fast 200 Künstlern, Theoretikern und Aktivisten. Resonance 104.4 fm bringt experimentellen Sound, neue Musik, Radiokunst und Interaktion in den Äther der Hauptstadt. Resonance 104.4 fm sendet aus dem Herzen Londons und streamt gleichzeitig über das Netz unter www.resonancefm.com

03

radiatorf im ausland ^(*)

Das radiatorf im ausland war ein Radio-Experiment (11.12. – 18.12.03 / 18 Std. täglich), das vor Ort im Veranstaltungsraum in der Lychener Str. 60, terrestrisch auf der Berliner Radiofrequenz 104.1 Mhz und im Internet unter www.radiatorf.de zu verfolgen war. In dieser Parallelität der Räume lag die künstlerische (und organisatorische) Herausforderung. Die Formate der Sendungen waren sehr unterschiedlich und beinhalteten klassische Radioformate wie z.B. Hörspiele, Interviews/Diskussionen, Live-Übertragung von Konzerten und ungewöhnlichere Formate wie Performances, Radio-Parties, Workshops und nackten Trägern. Die Organisationsstruktur des radiatorf spiegelt die des auslands wieder: Programmgestaltung und ökonomische Fragen wurden ausdauernd im Kollektiv diskutiert, gleichzeitig war jede der 6 OrganisatorInnen verantwortlich für eine Gruppe von KünstlerInnen, die sie frei nach Interesse und Geschmack zusammenstellte. Das ausland ist ein Raum für aktuelle Musik, Performance, Film und Theorie.

www.ausland-berlin.de

04

Horst Konietzny ^(*)

Horst Konietzny, Regisseur und Dramaturg, lebt in München. Inszenierungen in den Grenzbereichen von Musik, bildender Kunst und Theater. Realisation von Kunstprojekten im öffentlichen Raum. Arbeiten zum Thema kultureller Stadtentwicklung und des internationalen Kulturaustausches. Beschäftigung mit den performativen Aspekten der „neuen Technologien“ und Formen interaktiver Dramaturgie.

<http://www.theatermaschine.net>

Der Renaissance-Astronom Johannes Kepler entwickelte seine Theorie der „Musik der Sphären“ 1619 als Beschreibung der wissenschaftlichen Prinzipien, die das Universum beherrschen. Gestützt auf die Theorie der Avantgarde-Musik untersucht der Vortrag die semantische Resonanz dieser Idee, bezogen auf das zeitgenössische Radiokunstprojekt Radio Astronomy. Radio Astronomy ist ein konzeptuelles Kunstprojekt, das die angebliche Stille des Weltraums hörbar macht, indem Live-sounds, die von Radioteleskopen aufgefangen wurden, gesendet wurden. Das Projekt wurde von der Künstlergruppe *radioqualia* initiiert und ist eine Kollaboration mit Astronomen, Radio- und Fernsehsendern, astronomischen Instituten wie NASAs Radio Jove Netzwerk in den USA, dem Windward Community College Radio Observatory in Hawaii, USA, und dem Ventspils International Radio Astronomy Centre in Lettland.

<http://www.radioqualia.net>

Reboot.fm ist ein unabhängiger Radiosender, der vom 1. Februar bis zum 30. April 2004 für 18 Stunden am Tag auf der Frequenz 104.1 UKW in Berlin zu empfangen war. Der Sendebetrieb wurde von mehreren Initiativen aus dem Berliner Bootlab und dessen Umgebung organisiert. Die Sendungen selbst wurden produziert von einer Vielzahl lokaler und internationaler Radioprojekte, Gruppen und Einzelpersonen in Kooperation mit einer Reihe von Berliner Kulturveranstaltungen, Berliner Musiklabels und Veranstaltern. Nach Juni-radio und radio-riff war Reboot.fm die nächste Phase eines größeren Projekts: jenen Radiosender vorstellbar zu machen und dauerhaft zu etablieren, der in Berlin so offensichtlich fehlt. Einen Sender, der Formate erlaubt, die im heutigen Formatradio nicht vorkommen, dessen Nachrichtenprogramm sich nicht auf das Verlesen von Agenturmeldungen beschränkt, dessen Musikprogramm mehr bietet als die größten Hits vergangener Dekaden und dessen Vorstellung von Partizipation über die Veranstaltung von Gewinnspielen hinausgeht. Reboot.fm baut dabei auf über zehn Jahre an Internet-Wissen auf und wird permanent und ganz konkret mit dem Netz verbunden sein, d.h. das Netz als ein Werkzeug für dezentrale und kollaborative Formen von Produktion und Austausch zu verwenden.

<http://www.reboot.fm> <http://bootlab.org/>

radio 98eins entstand im Rahmen des Greifswald International Student Festival im Juni 2002. Zur Begleitung und Dokumentation des Festivals sendete radio 98eins zehn Tage ein 24-stündiges Programm. Bald fanden sich mehr Leute, die daran interessiert waren, eigene Sendungen zu entwerfen, sie zu produzieren oder auch technisch beim Radio mitzuarbeiten. So entwickelte sich aus dem Festivalradio ein eigenständiges Radioprojekt, das sich zunehmend strukturierte und professionalisierte. Seit dem 7. Januar 2003 produziert und sendet radio 98eins regelmäßig via Internet Stream. 98eins strebt für Januar 2005 den dauerhaften Sendebetrieb via UKW-Frequenz an.

<http://www.98eins.de>

In ihrer Praxis sind nT damit beschäftigt, die kommerzielle Distribution von Radiotechnologien und Apparaturen herauszufordern, indem sie sie als versteckt wiedergeben, getarnt als gewöhnliche Nutzobjekte. Sie nutzen diese Unsichtbarkeit, um reale Beziehungen zwischen Körpern, Historien und Macht und ihrem Effekt und Affekt auf urbane Räume zu schaffen. Die Sprache, die von den Medien benutzt wird, beruft sich auf Ideen wie „Community“ und „Netzwerk“ mit der Aussicht auf Privilegien für diejenigen, die dafür bezahlen können, während sie gleichzeitig mit einem falschen Bedürfnis nach „Sicherheit“ drohen, da Netzwerke schließen und Information weniger zugänglich wird. nT bietet eine lower-tech-Alternative in Form der Frequenzperformance. Sie existieren in einem urbanen Raum, ihre Apparate versteckt vor Blicken, aber in einem Netz verwoben, das von einem Netzwerk von Hörern vervollständigt wird, eine re-imaginierte Beziehung zur Stadt. <http://www.neurotransmitter.fm>

n E t u r e versteht sich als architektonische und Radio-Intervention in einem Raum, der gern als „schrumphende Stadt“ bezeichnet wird. Der Begriff beschreibt ein internationales Phänomen von Stadträumen in Zeiten der Post-Industrialisierung und Globalisierung. n E t u r e beschäftigt sich mit der Frage, an welchen Punkten sich Medien und der Bereich der Architektur verbinden und inwieweit Konzepte des Privaten und Öffentlichen neu gedacht werden müssen. pingfm beschäftigt sich hauptsächlich mit der Produktion von Audio und Video. Seit den Anfängen 2000 arbeiten die Mitglieder mit streaming media in vernetzten Formen: ihre Ästhetik, ihre globale Interaktion und ihr Potential, verschiedene Formate wie Club, Theater, Konzert, Kino, Radio, Installation, Performance usw. zu verlinken. pingfm ist Mitglied von DEM radio television international und radiostudio.org, dem experimentellen Radio der Bauhaus Universität Weimar.

<http://pingfm.org>

folgende Künstler und Projekte sind auch an der Tagung beteiligt:

PWFWM – a Secret Service / Saker Scheerder ^(nu) / **Olaf Matthes** ^(nu)
 siehe Seite 11
PANDev / Umatic – Derek Holzer ^(usa) / **Sara Kolster** ^(nu)
 siehe Seite 14
Soundscape FM / Umatic – Derek Holzer ^(usa) / **Sara Kolster** ^(nu) / **Yannick Dauby** ^(e)

Hörstücke

Hörstücke / Hörstationen und online
 Auswahl zusammengestellt von Elisabeth Zimmermann / Kunstradio Wien

Other Voices – Echoes from a Warzone von Gordan Paunovic, 1999, 62 Minuten
<http://www.kunstradio.at/SPECIAL/OTHERVOICES/>

SchwittCD – Merzmuseum von Various, 1999, 74 Minuten
<http://www.kunstradio.at/PROJECTS/SCHWITTS/>

... devolve into II. „ von Various, 2002, 63 Minuten
http://www.kunstradio.at/PROJECTS/DEVOLVE_II/

Natural Radio von Tetsuo Kogawa, 2002, 54 Minuten
<http://www.kunstradio.at/SPECIAL/KOGAWA/index.php?lang=de&pic=0>

Free Radio Linux von radioqualia, 2002, 54 Minuten
http://www.kunstradio.at/SPECIAL/RADIO_FREE_LINUX/

Roadmovie (Radio Version) von Artist Run Limousine, 2002, 54 Minuten
http://www.kunstradio.at/2002B/22_12_02.html

The Clandestine Transmissions of Pirate Jenny von Anna Friz, 2002, 42 Minuten
http://www.kunstradio.at/2002A/10_02_02.html

antiterrorparadox 2. quadruphonisches radiofeedback von thilges 3, 2003, 40 Minuten
http://www.kunstradio.at/2003A/30_03_03.html

Sans Frontières von Robert Adrian und Martin Leitner mit Eva Wohlgemuth, Dmitry Shubin, Anna Jermolaewa, Alexander Felch und Gertrude Moser-Wagner, 2003, 54 Minuten
<http://sansfrontieres.mur.at/>

Portrait 01 - Die Futuristin von Elisabeth Schimana, Stimme: Andrea Sodomka, 40 Minuten
http://www.kunstradio.at/2003B/14_12_03.html

Timelapse von Davide Tosco und Marco Palmieri, 2004, 40 Minuten
http://www.kunstradio.at/2004A/30_05_04.html

The Famous Sound of Absolute Wreathers von Johannes Auer, mit Reinhard Doehl, Sylvia Egger, Oliver Cassner, Martina Kieninger, Beat Suter und René Bauer, Sprecher und Performer: Christiane Maschajski, Peter Gorges, 2003, 40 Minuten
http://www.kunstradio.at/2003B/07_09_03.html



Film
Installation
performances
Radio
Vortrag

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

Symposium

talk to me

talk to me ist als eine Reihe von Gesprächen, Vorträgen und Diskussionen angelegt und soll Möglichkeit geben, das diesjährige Thema theoretisch zu reflektieren, und ist zugleich auch die Suche nach neuen relevanten „Interfaces“ zur Theorievermittlung: talk to me ist über die Wochenenden des Festivals verteilt und ordnet sich den einzelnen Schwerpunkten zu.

- ~~Garage~~
- ~~G-niale~~
- ~~Film~~
- ~~Installation~~
- ~~Performances~~
- ~~Radio~~
- ~~Vortrag~~
- ~~Garage~~
- ~~Lager~~
- ~~Speicher~~
- ~~Sundlichtspiele~~

Jul
August

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

01

25.07. 12 Uhr / garage / Locate Public / Brett Bloom von Temporary Services ^(USA)
Künstlerische Arbeit an der Schnittstelle. Locate Public stellt die Frage nach dem öffentlichen Raum und seiner Veränderung durch die Medialisierung. Welche brauchbaren Formen der künstlerischen Einmischung in den öffentlichen Raum gibt es und wie werden diese wahrgenommen bzw. vermittelt? Künstler und Kuratoren im Kampf um die Aufmerksamkeit des Publikums. Der Künstler Brett Bloom von Temporary Services aus Chicago wird in einem Vortrag verschiedene Arbeiten der Gruppe im Kontext öffentlichen Handelns vorstellen. (siehe Installationen Seite 13)

02

30.07. 12 Uhr / garage / Interface Concepts in Music ^(NL) / John Heymans
Ausgehend von den Theorien und Untersuchungen Helmholtz', seiner Apparate und Interfaces, und den Versuchen und Experimenten des italienischen Futuristen Russolo und seiner Klangmaschinen bis zu Künstlern wie beispielsweise Cage, Lucier, Varese und van der Heide und ihren Interface-Ideen und Konzepten wird John Heymans eine historische Einführung geben und sich in einem zweiten Teil mit konkreten Projekten und Künstlern des Festivals theoretisch auseinander setzen.

03

31.07. 12 Uhr / garage / Re-Inventing Radio / Elisabeth Zimmermann / Kunstradio Wien ^(A)
Dieser Vortrag wird Gelegenheit geben, Einblick in den Diskussionsstand der Klausurtagung Radiokunst zu erhalten, die sich dieses Jahr mit dem Schwerpunkt Radio als Interface / Interaktion und Mobilität auseinander setzt. (siehe auch Klausurtagung Radiokunst Seite 30)

04

08.08. 12 Uhr / garage / Directors Cut – Kuratorenfrühstück
Fragen der Präsentations- und Vermittlungsformen, Arbeitsmodelle und Methoden kuratorischer Praxis stehen im Vordergrund. Die Rolle des Kurators soll in Frage gestellt werden. Directors Cut soll zugleich Versuch einer Reflexion des Festivals sein. u.a. mit: **Carsten Seiffarth**, singuhr hoergalerie in Parochial, Berlin / **Eric Mattson**, Murek und ORAL, Montreal (CAN) / **Anton Nikkilä**, avantto media art festival, Helsinki (FIN)



Film
Installation
performances
Radio
Vortrag

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

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 und speziellen Themenprogrammen eine Plattform für den (Kurz) Film in dieser Region bieten.

6. Kurzfilmfestival g-niale Stralsund

~~Garage~~
G-niale
~~Installation~~
Performances
~~Radio~~
~~Vortrag~~

~~Garage~~
~~Lager~~
~~Speicher~~
Sundlichtspiele

Eröffnung / 12.08.2004 / Sundlichtspiele

Jul
August

Cause and Effect / **Chris Hales** ^(UK) / **Tejo Pellinen** ^(FIN) / **Tomi Knuutila** ^(FIN)
Cause and Effect ist ein originäres Performancekonzept, das eine Kreuzung aus Kino und Live-Theater ist, mit einem 90-minütigen Programm interaktiver Filme, die das gesamte Publikum einbeziehen. Zwei Bühnenmoderatoren ermutigen das Publikum, auf verschiedene Weise zu interagieren ... im richtigen Moment zu schreiben, Süßigkeiten zu kauen, Sopran zu singen, direkt übers Mikrophon angesprochen zu werden, zu summen. Schreiben zum Beispiel warnt die Schauspieler in einem Horrormorph oder verursacht komische Ergebnisse bei einer Komödie. Die Performance besteht aus ca. acht kurzen experimentellen Filmen, die in verschiedenen Ländern gedreht wurden und verschiedene Genres abdecken: Videokunst, Drama, Non-Fiction, Erziehung und Musik. Das Programm benutzt einfache und tragbare Technologie, so dass es in jedem kleinen Kino mit Leinwand und Projektor einfach auf die Bühne gebracht werden kann.

Romcom / **Rotozaza** – **Glen Neath** ^(UK) / **Ant Hampton** ^(UK)
Zwei Schauspieler treffen sich auf einer Bühne vor Publikum und spielen die Geschichte einer Liebesbeziehung. Die „Story“ wurde vorher auf 2 CDs aufgenommen und wird ihnen, zum ersten Mal, über Kopfhörer vorgespielt. Die Schauspieler, für jede Performance ein neues Paar, erklären sich im Voraus bereit, die Show zu zeigen, haben aber absolut keine Ahnung, was sie erwartet und was von ihnen erwartet wird. Sie tauchen einfach auf, setzen die Kopfhörer auf und hören die Instruktionen, die ihnen gegeben werden. Die Musik und die Hintergrundbilder für die Aktion werden von einer parallel gestarteten DVD geliefert. 50 Minuten ohne menschliche Intervention, der gesamte Bühnenablauf dieser Produktion – Blackouts, Szenentitel, Soundeinsätze, Musik, Licht – ist mit sehr einfachen Mitteln automatisiert. In Stralsund werden Linde Engelhardt und Jens Bohnsack (beide Berlin) auf der Bühne stehen. Rotozaza ist eine experimentelle Performancegruppe mit Sitz in London.

<http://www.rotozaza.co.uk/romcom.html>

White Cube in Black Box / **Wieland Möller** ^(D) / **Christian Hirschlipp** ^(D) / **Stefan Hahn** ^(D)
Kommunikation zwischen Mensch und Raum – Suche nach Schnittstellen zwischen den Medien Musik / Tanz / Bild – Durchbrechen oder Öffnen der Vierten Wand ?
In der Zeit des Festivals experimentieren drei Stralsunder Künstler mit dem Thema White Cube in Black Box
Wieland Möller (Sound), Christian Hirschlipp (Video), Stefan Hahn (Tanz)



Wir gehen rein, machen sie fertig und vergessen sie. Das werden wir tun.



Sonderscreening / American Hero! / 13.08.2004 / 16 Uhr / Sundlichtspiele

01 State of Fear / J. Tobias Anderson DV / 6:30 min / S 2004

Inspiziert von George W. Bushs State of Union Rede 2004, vermittelt „State of Fear“ eine ganz eigene Nachricht. In Anbetracht der derzeitigen Welt Ereignisse ergibt sich ein vollkommen anderes Statement als das des Originaltextes. Wer hat wirklich Ambitionen, unsere Welt zu regieren?

02 Perception of War / Eduard Freudmann / Ramon Grendene S-VHS / 26 min. D / CH / A 2003

Die Filmemacher Eduard Freudmann und Ramon Grendene haben sich auf vermeintlich Gelände vorgewagt, versuchen Annäherungen an militärisches Denken, spüren dem Wesen der Gewalt nach. Entstanden sind sechs multi-disziplinäre Kurzfilme, Denkansätze, die als fragmentarische Anknüpfung an einen fortlaufenden Prozess zu betrachten sind.

03 Frozen / Ines Maria Müller DV / DVD / 17 min / D 2004

Der Vegetarier Marès und der Fernsehmoderator Horst werden von ihrem alten Schulfreund Joe zu seinem Geburtstagsessen eingeladen. Doch das Wiedersehen ist eher abstrus als herzlich. Der riesige Fleischbraten lässt irrwitzigen Spekulationen Raum, in die sich Horst und Joe, immer betrunken werdend, reinsteigern – zumal laut Medienberichten der US-Präsident nur noch per Video zu sehen ist ...

04 Aftermath / Hannes Kölblinger DV / 6 min / F 2004

Jedes Bild provoziert Assoziationen, aber das einzelne Bild ist schwer einzufangen. „I will follow him.“ Sure you will.

05 Play Ball / Pete Wagner / Abbie Hoffman DV / 3:15 min / USA 2004

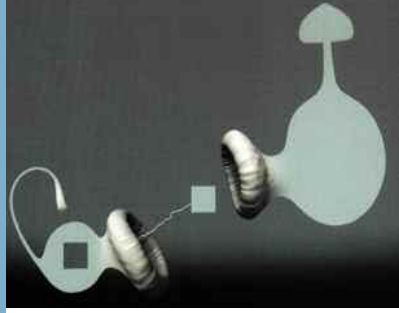
Ein musikalisches Mitsing-Video für Dangerous Enemies aus den vereinigten Staaten von Amerika. Mit Abbie Hoffman und den Yippies in einer alten Darbietung der Nationalhymne, einem Chor von weißen Männern im Anzug, Go-Go-Girls und einem rot-weiß-blauen Kühlschrank.

06 Falling Grace / Sebastian Winkels 35 mm / 15 min / D 2004

Grace ist ein Engel, der verirrte Seelen rettet. Im Sommer 1986 wies sie versehentlich auch George W. Bush den Weg aus der Alkoholsucht. Jenes berühmte „Awakening“ ebnete ihm schließlich den Weg ins Weiße Haus. Heute besucht Grace George W. ein zweites Mal.

Yo Lo Li – I saw it / Hanna Nordholt / Fritz Steingrobe 35 mm / 15 min / D 2003
„Ich denke mir einen Menschen, einen Neugierigen, einen Amateur, der keine Ahnung von den historischen Tatsachen hat, auf die mehrere dieser Blätter anspielen... er wird dennoch auf dem Grunde seines Hirns eine leb-
hafte Erschütterung erfahren.“ (Charles Baudelaire 1857 zu Goyas Radierungen)

In / Phillip Hirsch 35 mm / DV / 20 min / D 2004
„Hanna, it's about your belly again. Lena or Dave. You have to decide“. Hanna muss entscheiden. Unentscheid-
bares. Das hat Folgen – Hanna sieht: Natur. Und Artefakte. Später auch sich selbst. Das sehen wir.



Ich bin 37 / Jan Peters DV / 5 min / D 2004
Der neueste Film aus dem Projekt, mich einmal im Jahr für eine persönliche Bestandsaufnahme meines Lebens vor die Kamera zu stellen. Dieses Mal ist es eine Digitalkamera, die auch Filmaufnahmen macht, und ich keh-
re an einen Ort meiner Kindheit zurück, dem Jugendheim, in dem ich groß geworden bin. Eine Zeitreise in die Vergangenheit, die eigentlich den Titel tragen müsste: Ich war 10.

Fabulous Creatures / Eunjung Hwang DVD / 11:50 min / USA 2003
„Die Welt, der ich in meinen Träumen begegne, ist bildhaft und kryptisch. Ich treffe dort auf vielfältige Bilder, seltsame Wesen, Ängste und Geister. Um das Mysterium dieser Bilder offen zu legen, steige ich in einen immerwähren-
den Abgrund des Bilderproduzierens hinab und erforsche die Unterströmung mit einer röntgenartigen Sicht.“

Fast Film / Virgil Widrich 35 mm / 14 min / A 2003
Fast Film ist eine Verfolgungsjagd durch Filmverfolgungsjagden, umgesetzt mit ausgedruckten papieranimierten
Found Footage Einzelbildern von Verfolgungsjagdsszenen. Eine Hommage der besonderen Art an das „Action-Kino“.

anschießend: Wettbewerbsprogramm
International ausgeschrieben an Film- und Kunsthochschulen sowie für freie Filmschaffende, die sich mit neu-
en Produktionen zum diesjährigen Festival präsentieren wollen. Die vorjuriierten Arbeiten werden dem
Publikum präsentiert, welches am Ende des Festivals über die Vergabe des Publikumspreises entscheiden soll.
Eine geladene Fachjury wird die Preisträger in allen weiteren Kategorien verleihen.

01

Jürgen in seinem Passat / Sebastian Poerschke 35 mm / 7 min / D 2004

Jürgen steht auf Lisie. Lisie steht eigentlich auch auf Jürgen. Und Lisies kleiner Sohn Anton steht auf Lisie und seinen Papa. Jedenfalls nicht auf Jürgen. Lisie setzt den Jungen ausgerechnet zu Jürgen in dessen Passat. Als der anfängt, eine moralisierende Anekdote zu erzählen, kippt unerwartet die Welt außerhalb des Wagens und verschmilzt auf abstruse Weise mit der erzählten Anekdote. Das unfreiwillige Paar findet sich, ebenso überrascht wie der Zuschauer, als „partners in crime“ wieder.

02

Ten Minutes / Alberto Ruiz Rojo 35 mm / 15 min / E 2004

Die Freundin ist weg, die Telefongesellschaft will ihre neue Nummer nicht rausrücken, und Er hat zehn Minuten Zeit, die sture Frau am anderen Ende der Leitung vom Gegenteil zu überzeugen.

03

Archivierung 01 / Sascha Langer / Musik: Matthew Herbert DV / 4:14 min / D 2003

Analoge Tongeräte machen in dieser 3D-Animation zusammen Musik, nehmen sie auf und spielen sie gleichzeitig ab. Die Musik besteht aus komplett gesampelten Geräuschen. Die Apparate machen ihrerseits Töne, die sie sampeln können. Auf ähnliche Weise wird mit dem Design verfahren. Es wird gesampelt und archiviert.

04

Revolution / Juan Pablo Martín Rosete 35 mm / 7 min / E 2002

Des monotonen Lebens müde, entscheidet sich der romantische Protagonist, mit der sozialen Ordnung zu brechen. Er beschließt, eine Revolution zu starten.

05

Mieter / Michael Rösel Beta / 45 sek / D 2003

Die Familie sitzt zu Tisch im trauten Heim. Gemütlichkeit breitet sich aus. Da kündigt ein fernes Grummeln Unheil an.

06

Terminal / Aitzol Aramaio 35 mm / 12 min / E 2002

Er ist Busfahrer und beobachtet täglich eine junge drogensüchtige Frau. Als sie tagelang nicht auftaucht, glaubt er schon, sie sei tot. Doch dann sieht er sie wieder ...



07

Klappling / Heinz Geiger / Franz Wanner DVD / 9 min / D 2004

Spielbericht des Fußballschlagers TSV Klappling : TUS Brozendorf

08

Topeka / Asier Altuna 35 mm / 3:30 min / E 2002

Zehn Männer eines kleinen Dorfes machen einen Kreis in der Mitte des Dorfplatzes. In der Mitte des Kreises ein Kampf zwischen zwei Schafböcken ...

Block 2

01 Tödliche Roman(z)e / G. Grote / K. Weyershaken / C. Oppermann

35 mm / 8:30 min / D 2004

In einem randvollen Bücherregal auf einem staubigen Dachboden stehen etliche Druckerzeugnisse dicht nebeneinander. Jedes Buch hat sein eigenes Schicksal, seine eigene Geschichte – auch „Madame Bovary“. Eines Tages bricht die Taschenbüchsin aus den beengten Verhältnissen ihrer Ehe aus, doch ihr Gatte „Felix Krull“ lässt sie beschatten ...

02 Prairie Stop, Highway 41 / J. Tobias Anderson

DV / 9:26 min / S 2004

Die berühmte Maisfeldszene aus „Der unsichtbare Dritte“, eine der klassischen Action-Sequenzen, die je gemacht wurde – aber in dieser Version in einem animierten Setting und ohne Menschen, Fahrzeuge und Dialog, was ursprünglich die Action verursachte.

03 Zur Zeit verstorben / Thomas Wendrich

35 mm / 17 min / D 2004

Nach einem heftigen Familienstreit flüchtet ein alter, leicht verwirrter Mann zu seinen ebenfalls hoch betagten Freunden auf den Marktplatz des Dorfes. Als Zeichen seiner Rüstigkeit bietet er an, für sich und seine Freunde Eis zu holen. Im tiefen Einklang mit der Welt begibt sich der alte Mann danach auf seine letzte Reise.

04 We are winning don't forget / Jean-Gabriel Periot

35 mm / 7 min / F 2003

Über die Präsentation von Arbeiten und wie wir über Klassenkämpfe denken könnten.

05 El Descampado / Pedro Touceda

35 mm / 10 min / E 2003

Ramón, ein 70-jähriger Mann, erinnert sich an eine geheimnisvolle Episode aus seiner Kindheit. Während eines Fußballspiels mit Freunden zwingt ein merkwürdiges und unerwartetes Ereignis die Jungen in eine extreme Situation voller Paradoxa. In der bloße Suggestion so bedeutungsvoll ist wie die Handlung selbst. Unter seiner tragischen und beunruhigenden Oberfläche ist der Film eine Metapher für den Ablauf der Zeit.

06 Würstelstand / Nicolas Neuhold

16 mm / 10 min / A 2004

Nach einem gelungenen Einbruch werden zwei hungrige Diebe übermüht.



07 Stalls / Elizabeth Scher / Maggie Simpson

DV / 3 min / USA 2004

Wie man die langen Schlangen zur Damentoilette in drei leichten Schritten überwindet.



Block 3

01 **The Day Winston Ngakambe Came to Kiel / Jasper Ahrens / Ingo Haeb** 35 mm / 9:30 min / D 2003

„I have looked in your eyes and I see ... HOPE!“, sagt König Ngakambe, der auf der Durchreise Badende an der Ostsee besucht. Außerdem will er seinen Sohn verheiraten. Die Badenden staunen nicht schlecht.

02 **Klompels Welt / Stefanie Liepins / Andreas Menck** 16 mm / 15 min / D 2003

Irgendwo am Ende der Welt gibt es ein winziges Gefängnis, in dem der Gefängniswärter Paul Klimpel pflichtbewusst seinen Dienst verrichtet. Gleichzeitig ist er Direktor, Buchhalter und Putzfrau. Sein einziger Gefangener ist Jan Himp, der eine lebenslange Haftstrafe zu verbüßen hat. Die beiden haben sich mittlerweile angefreundet und verbringen eine schöne Zeit miteinander. Diese „Idylle“ wird bedroht, als Klimpel seine Pensionierung mitgeteilt bekommt.

03 **Curling / Michael Rösel** Beta / 45 sek / D 2003

Stilmitte!-Spot „Poliboy“, Putzfrauen trainieren für Olympia.

04 **Tango del aire / Chris Roth** 35 mm / 1:30 min / D 2003

Ein poetischer Film über die Anziehungskraft, die der Wind in einer U-Bahnstation auf eine alte Tangospielerin und einen alten Straßenkehrer ausübt. Für sie ist der Wind das Lebenselixier, für ihn wird der Wind zum Verhängnis.

05 **The Tram No.9 Goes / Stepan Koval** 35 mm / 9:25 min / UKR 2002

Es kann recht eng werden in so einer Tram. Eine knetanimierte „Traumgesellschaft“.

06 **Halalie / Michael Rösel** Beta / 45 sek / D 2003

Story-Spot „randstad“. Viele Jäger sind des Hasen ...

07 **Zwölf 1/2 Minuten / Joscha Douma** Beta / 14 min / D 2003

Das durchschnittliche Mitglied unserer Gesellschaft ist männlich, deutsch, 38 Jahre alt und steht um 8.15 Uhr auf. An einem normalen Tag wird er völlig normale Dinge tun. Um zu überlegen, warum er überhaupt auf der Welt ist, bleiben ihm zwischen zu Bett gehen und Einschlafen durchschnittlich zwölf 1/2 Minuten ...

Kinderkurzfilmprogramm / interfilm Berlin / 14.-08.-2004 / 14 Uhr / Sundlichtspiele
Kurze Filme für die Kurzen. Zusammengestellt von Heinz Hermanns vom Berliner Kurzfilmfestival interfilm.

08	Bypassed (Swimming Pool) / B. Wagner / S. Dinter / D. Büttner Beta SP / 5:05 min / D 2003 3D-Animation einer angespannten Beziehung zwischen Mensch und Technologie.
09	My Mouth / Beautiful Day (International Pony) / S. Schulz Beta SP / 10:42 min / D 2003 Ein Reporter und ein Songwriter erleben eine Tag mit emotionalen Hochs und Tiefs. Das Musikvideo als Kurzfilm und der Kurzfilm als Musikvideo.
10	Trioon I (Alva Noto & Ryuichi Sakamoto) / Karl Klieem Mini DV / 3:28 min / D 2003 Klavier, Clicks and Cuts als abstrakte, minimale Kollage.
11	Reality Check (Schneider TM) / Uwe Flade Beta SP / 3:40 min / D 2002 Ferien zu Hause. Mit einer Orgon-Fernbedienung, erweckt Schneider TM per Knopfdruck einen langweiligen Wohnungsblock zum Leben

Sonderscreening V / 14.08.2004 / 20 Uhr / Sundlichtspiele

...	Die Flutung von Viktoria (The Flooding of the Victoria Plains) / Ulu Braun Beta SP & DVD, 25 min, D 2004 Eine surreale Reise zurück zu unseren Ursprüngen. Durst. Der junge und tauchbegeisterte Ed Henkel führt eine Gruppe durch das zukünftige Überschwemmungsgebiet der Viktoria-Ebene, einem Abriss von „Neuer und Alter“ Welt. Während dieser Reise entdeckt ein Fahrgast sein elementares Verlangen nach Wasser. Ulu Braun Filmemacher, geb. 1976 in Schongau, lebt in Berlin und Finnland. 1996 – 2000 Studium für Malerei/Grafik an der Universität für angewandte Kunst Wien; 1999 Stipendium an der Akademie der bildenden Künste Helsinki; seit 2000 Studium an der HFF „Konrad Wolf“ Potsdam. Hat mehrere Animations-/Real-Puppen-Filme und verschiedene Musikvideos für Helge Schneider, Aavikko und Opl Bastards produziert. http://www.bittcbitteja.de
-----	--

anschließend: Preisverleihung g-niale

...	Vergabe des Publikumspreises „Goldener Löwe“ sowie der Jurypreise im Wettbewerbs. Die Jury 2004 sind: Xenia Leydel, Kuratorin, Stuttgarter Filmwinter / Chris Hales, Filmemacher und Medienkünstler, London / Ulu Braun, Filmemacher und Künstler, Berlin Der Publikumspreis „Goldener Löwe“ wird vom Restaurant Goldener Löwe in Stralsund gestiftet. Die Jurypreise werden durch die freundliche Unterstützung der Sparkasse Stralsund, den Trekkingladen On-Tour und den Weinladen Kindler ermöglicht.
-----	---

im Anschluss: g-niale Party

Impressum

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

Konzeption, Planung und Organisation
 Gesine Pagels / Carsten Stabenow

Mitglieder der Jury für das Festival-Programm 2004

Wulf Beck – Kommunikations-Designer
 Arne Wegner – Architekt, Berlin
 Alexej Paryla – Künstler, Bühnenbildner, Berlin
 Gesine Pagels – garage
 Carsten Stabenow – garage

Mitglieder der Vorauswahl-Jury für das g-niale Wettbewerbs-Programm 2004

Annette Frauendorf – Künstlerin
 Michael Rice – garage
 Wolfgang Steiner – Filmclub Blendwerk
 Carsten Stabenow – garage
 Jörg Zink – Fotograf

Koordination

Annette Frauendorf / Silvana Mundt / Robert Dahlke
 Oliver Stabenow / Wolfram Frädrich / Torsten Felske

Koordination Symposium

Verena Conrad

Technische Leitung

Christian Engler / Christian Malejka

Web

Wulf Beck / Peter Breuer

Katalogredaktion

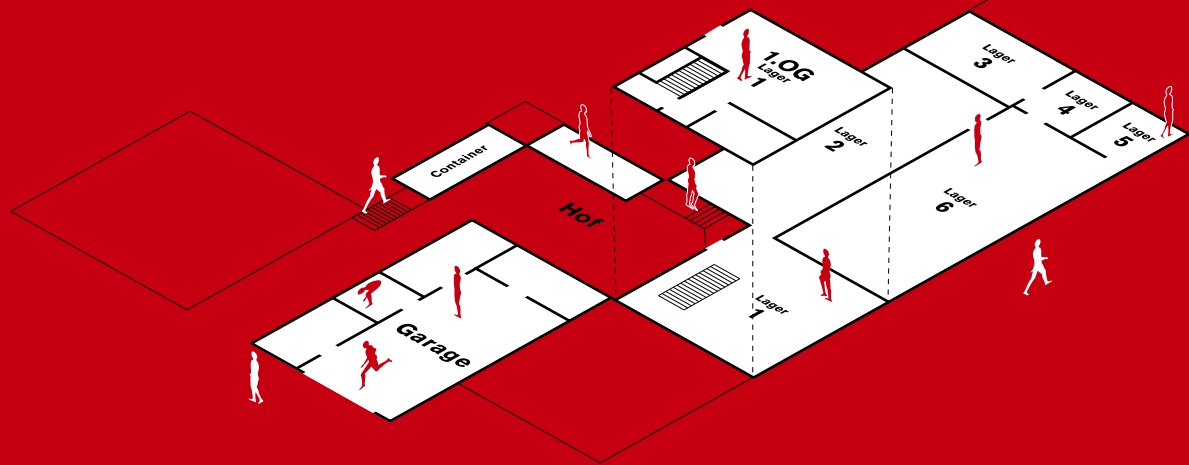
Gesine Pagels

Grafik

Milchhof/Atelier
 Michael Rudolph / Carsten Stabenow

Veranstaltungsorte:

garage – Am Fährkanal 2
 Speicher 9 – Hafenstraße 9/10
 Sundlichtspiele – Frankendamm 39
 Speicher Am Katharinenberg 34
 Neubau Stic-er - Frankenstraße 61



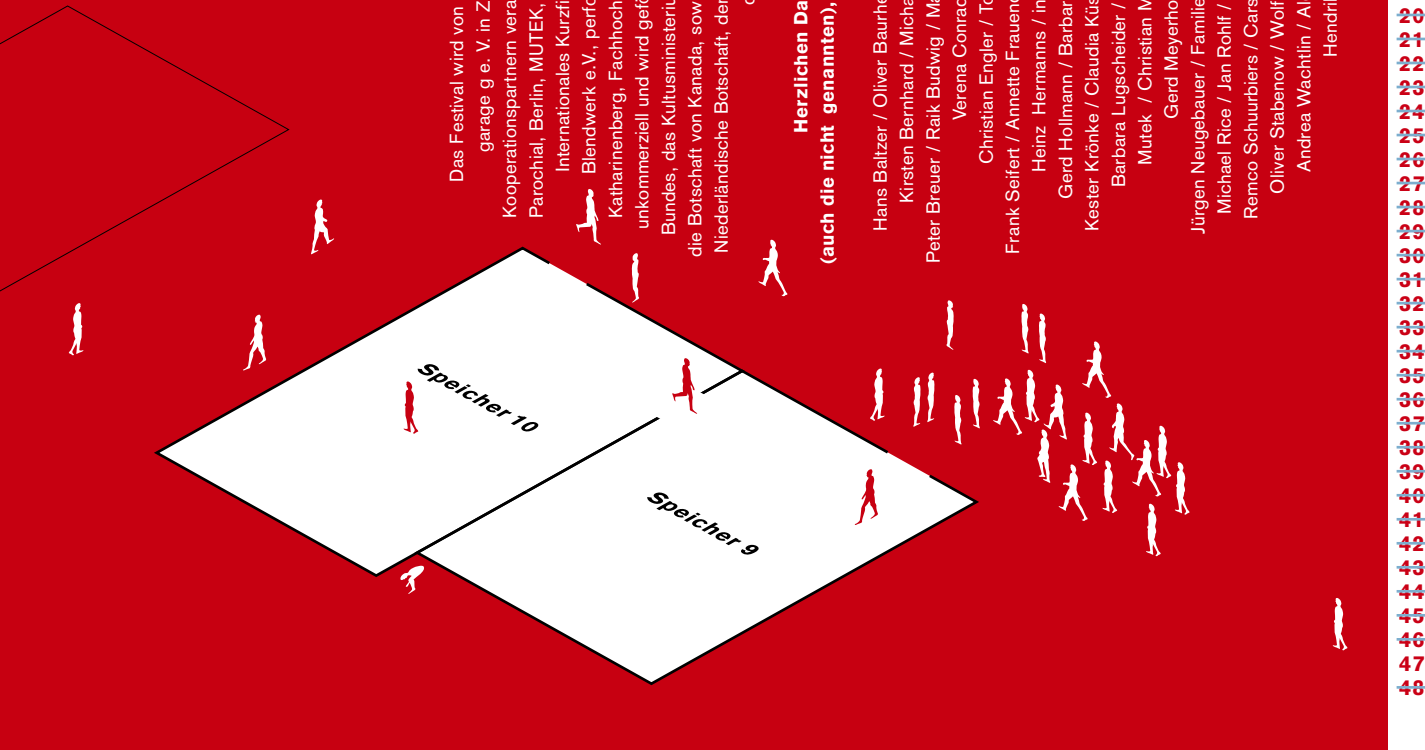
Dank

Förderer, Helfer, Sponsoren

Das Festival wird von dem gemeinnützigen Förderverein garage g e. V. in Zusammenarbeit mit verschiedenen Kooperationspartnern veranstaltet (u.a. singuhr Hör Galerie in Parochial, Berlin, MUTEK, Montreal, ORF Kunstradio, Wien, Internationales Kurzfilmfestival interfilm Berlin, Filmclub Blendwerk e.V., perform(d)ance, StiC-er, Speicher am Katharinenberg, Fachhochschule Stralsund). garage arbeitet unkommerziell und wird gefördert durch die Kulturstiftung des Bundes, das Kultusministerium M-V, die Hansestadt Stralsund, die Botschaft von Kanada, sowie unterstützt durch die Königliche Niederländische Botschaft, den Canada Council for the Arts und die Mart Stam-Gesellschaft Berlin.

Herzlichen Dank an alle Helfer und Freunde (auch die nicht genannten), ohne die wie immer das alles nicht möglich gewesen wäre:

Hans Baltzer / Oliver Baurhenn / Wulf Beck / Steffen Berndt /
Kirsten Bernhard / Michael Böhme / Sabine Breitsameter /
Peter Breuer / Raik Budwig / Marc Brümmer / Jörg Bugenhagen /
Verena Conrad / Robert Dahlke / Anke Eckardt /
Christian Engler / Torsten Felske / Wolfram Frädrich /
Frank Seifert / Annette Frauendorf / Steffi Gürke / Stefan Hahn /
Heinz Hermanns / interfilm Berlin / Geert-Jan Hobijn /
Gerd Hollmann / Barbara Junge / Ing.Büro Sven Kleinert /
Kester Krönke / Claudia Kuster / Fred Lautsch / Jörg Lorenz /
Barbara Lugscheider / Christian Malejka / Eric Mattson /
Mutek / Christian Meinke / Jan Meier / Astrid Meyer /
Gerd Meyerhoff / Silvana Mundt / Karl Naujoks /
Jürgen Neugebauer / Familie Pagels / Kai Pfeiffer / Axel Post /
Michael Rice / Jan Rohlf / Michael Rudolph / Oliver Schulz /
Remco Schuurbiers / Carsten Seiffarth / Familie Stabenow /
Oliver Stabenow / Wolfgang Steiner / Stigi / Axel Urban /
Andrea Wachlin / Alexander Waschki / Arne Wegner /
Hendrik Werner / Enno Wilke / Jörg Zink
und alle beteiligten Künstler.



Das Festival garage 2004 wird gefördert durch die

kulturstiftung des bundes
Hansestadt Stralsund
das Kultusministerium M-V

und unterstützt von:



Ambassade von der
Koninkrijk der Nederlanden



Canada Council
for the Arts

DAAD



Botschaft von Kanada



singuhr
hoergalerie in parochial

Salsarico

Gemeinde St. Nikolai Stralsund



STIC-er

St. Nikolai
Stralsund

perform|lance

Theater
Vorpommern
in Greifswald und Stralsund

SPeicher
am katharinenberg



Budwig - Immobilien



EssBAR



GOLDENER LÖWE

WENLADEN
WINE • JAMES EARL
Böttgendorfsstr. 91 • 18439 Stralsund
T & F 03831 - 703440



JAC Systeme
Internet/Intranet • www.jac-systeme.de



**mart
stam**



SES

sound projekt
stralsund

SOUND STUDIO



Sund- und Boddenrederi

itg
ingenieurbau

SEV

femmer
TV • Video • HiFi • Service
expert



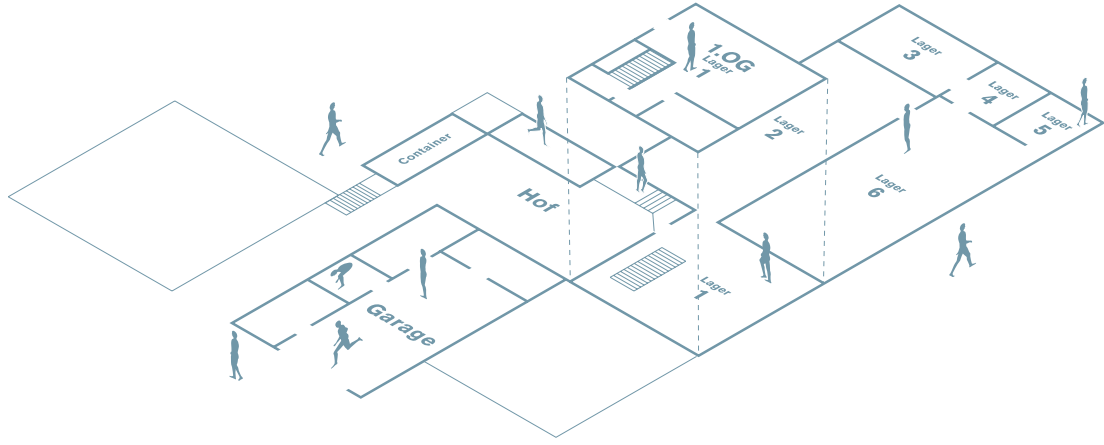
BECK'S
- Spitzen-Pilsener -
von Welt.

Köstritzer

granini

Red Bull
ENERGY DRINK

ORANGINA



Vorangestellt sei ein Dank
an alle, ohne die das Festival
nicht möglich gewesen wäre –
an alle Freunde, Helfer, Förderer,
Unterstützer und Sponsoren.
Das 8. Festival garage
wird gefördert durch die

kulturstiftung des bundes

die Hansestadt Stralsund und das Kultusministerium M-V.



blackboxwhitecube
interfaco